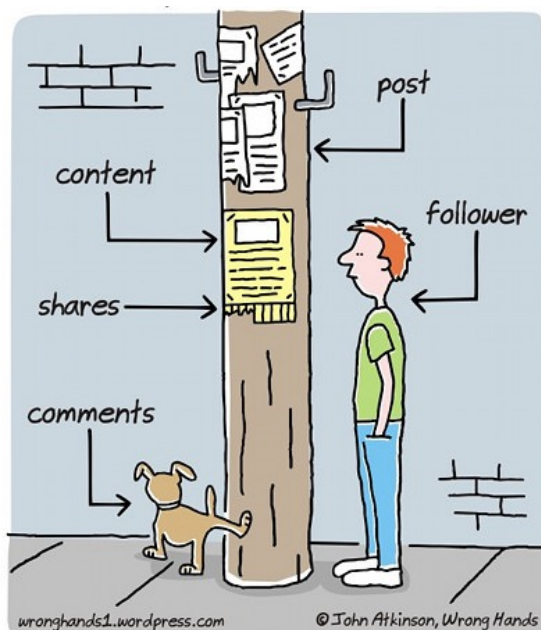


Digital School in Digital Life

Franco Torcellan



La conoscenza in rete è meno certa, ma più umana. Meno definita, ma più trasparente, meno logica, ma molto più ricca.

David Weinberger

L'Agenda Digitale sottolinea il grave ritardo del nostro paese nello sviluppo di una cultura digitale e di una cittadinanza che si sviluppi negli ambienti sociali che caratterizzano oggi internet.

La scuola italiana, pur tra tagli e contraddizioni, è chiamata a dotarsi di una notevole quantità di tecnologie. Gli insegnanti si trovano a dover imparare ad usare strumenti informatici nuovi, ma il numero di tali strumenti ed il loro continuo evolversi pone problemi nell'indirizzare gli sforzi e assorbe spesso l'attenzione sulla parte meramente strumentale, allontanando l'attenzione e la riflessione sugli impatti nella didattica. Si cerca di trovare indicazioni teoriche rassicuranti che dicano che l'uso di determinate tecnologie produce con sicurezza il successo scolastico. In realtà nessun meccanicismo è possibile e bisogna porsi con coraggio sul piano della ricerca- azione in una dimensione di comunità professionale aperta e dialogante.

Sicuramente è un errore vedere gli strumenti digitali come semplici strumenti: essi configurano infatti ambienti virtuali che si intrecciano ai nostri normali ambienti fisici di vita. E' proprio questa complessità che dobbiamo studiare ed imparare a gestire, cambiando il nostro modo di vivere, se vogliamo cambiare la nostra professionalità e riallacciare il rapporto con gli studenti per i quali si abusa spesso della splendida definizione di Marc Prenski di "digital natives": non ci sono ricette e scorciatoie, ma ci possono essere efficaci documentazioni di esperienze che possono aprire le nostre menti e farci esprimere la creatività professionale necessaria per impostare percorsi di formazione, metodologie e relazioni educative adeguate alla dimensione della società della conoscenza e ai modi di pensare e di approcciare il sapere propri dei ragazzi.

Peraltro, se è vero che i nostri giovani mostrano, prima volta nella storia, di avere qualche cosa da insegnare agli adulti, essi necessitano comunque di una guida che li aiuti nella crescita: il loro rapporto con le tecnologie e le nuove forme di socialità è tanto immediato quanto “selvaggio”.

Come sempre dobbiamo guidare i ragazzi verso l'uso consapevole degli strumenti digitali e verso una responsabile partecipazione alla vita nella “parte abitata” della rete.

Ciò è possibile se prendiamo atto che le cose stanno cambiando molto in fretta e che non si tratta solo di imparare ad usare un software o una web application. Sta cambiando la forma della conoscenza e il rapporto con il sapere, come ci ricorda Weinberger e di conseguenza anche la nostra socialità.

Dobbiamo dunque elaborare (tutti, insegnanti e studenti) competenze che ci mettano in grado:

- di selezionare l'informazione nell'enorme “miniera” della rete;
- di individuare l'affidabilità delle informazioni;
- di condividere l'informazione selezionata;
- di costruire, anche in forma collaborativa, nuova conoscenza a partire da quella esistente;
- di costruire comunità attorno ai contenuti condivisi e co-prodotti;
- di gestire la relazione tra sapere formale e sapere informale;
- di costruire la nostra identità digitale;
- di gestire la nostra e-reputation e il nostro personal brand;
- di essere cittadini digitali non solo per quanto riguarda la propria professione, ma la nostra complessiva socialità nella nuova dimensione dell'e-Democracy.

Tutto ciò è agevolato dalle forti opportunità che la rete offre di coinvolgere gli studenti in “compiti di realtà” e di produzione di contenuti “veri” (UGC, User Generated Content) aventi cioè obiettivi e destinatari reali.

Il corso si propone quindi di cominciare a sviluppare queste competenze fornendo capacità operative su strumenti e ambienti digitali di vasto uso. Sugli stessi verranno proposte riflessioni e momenti di dibattito sulle implicazioni didattiche, sociali e culturali del loro impiego e della loro frequentazione. Si tratta di tecnologie che possono supportare molto proficuamente progetti strutturati, ma che incidono sulla didattica e sulla gestione della comunità scolastica di tutti i giorni, consentendo progressivi e ampi cambiamenti nei rapporti educativi rendendo possibili metodologie di cooperative learning e peer education.

I corsisti saranno chiamati a sperimentare l'uso delle tecnologie proposte direttamente nelle classi durante lo sviluppo dell'attività formativa o ad utilizzarle per produrre documentazione di proprie prassi educative ed esperienze didattiche.

GLI INCONTRI

IL SITO VIRTUALE E IL TERRITORIO REALE

Il nuovo web si caratterizza per quella che Sergio Maistrello chiama la “parte abitata della rete”; nel web si assiste dunque a processi di territorializzazione: vengono infatti individuati “siti”, spazi virtuali favorevoli all'insediamento di una comunità il cui primo atto è la condivisione delle risorse dei singoli seguito poi dalla costruzione collettiva di nuovi contenuti attraverso momenti di dibattito, distribuzione di compiti e condivisione di obiettivi (e valori). Si creano così i “luoghi” virtuali.

Dal momento però che ognuno vive in primis in un territorio reale è fondamentale intrecciare tale dimensione con quella virtuale: la georeferenziazione è lo strumento principale che consente l'integrazione tra internet e realtà fisica. Viceversa stiamo oggi “aumentando la realtà” (Augmented Reality) con informazioni che la rete permette di contestualizzare attraverso smartphone e tablet (e presto anche mediante appositi occhiali) nei luoghi fisici

Google ha predisposto un ricco sistema che consente di gestire questi processi di territorializzazione e che si rivela uno strumento per la gestione delle comunità scolastiche.

Ambienti digitali da esplorare

- Gmail
- Google Drive (*)

- Google Calendar
- Google+
- Google Maps (*)

USER GENERATED CONTENT

La definizione di Web 2.0 ha attivato un acceso dibattito e c'è chi persino nega la sua esistenza. Probabilmente si tratta di un fatto culturale, piuttosto che di una rivoluzione sul piano delle tecniche disponibili: è certo che oggi siamo tutti consapevoli di poter produrre e pubblicare i nostri contenuti liberamente e facilmente in internet.

Il web mette a disposizione web application e ambienti digitali che oltre alla condivisione di documenti consentono anche la loro produzione cooperativa, gestendo anche il dialogo necessario a gestire tale cooperazione. Oltre a permettere l'attivazione anche di procedure di apprendimento informale e di *peer education*, essi permettono la gestione di azioni didattiche cooperative tra classi e scuole lontane, nonché la gestione di una didattica domiciliare integrata con quella in sede in caso di *homebound*.

Ambienti digitali da esplorare

- Google Documenti (*)
- Gtalk
- Hangouts
- Vvew

CONTENUTI MULTIMEDIALI: I SOCIAL MEDIA

Se i social network costituiscono le piazze virtuali della "parte abitata" della rete, i social media possono essere individuati quali corrispettivo di cinema, teatri, sale concerto e sedi espositive con tanto di momenti di commento e dibattito.

Nel web però anche le produzioni multimediali sono facilmente pubblicabili. Ciò è una grande risorsa per le scuole che possono documentare le proprie attività. Ma gli studenti possono pubblicare i loro elaborati e i docenti i loro materiali didattici.

In ogni caso, è possibile organizzare raccolte e creare pagine alle quali chi interessato si potrà iscrivere ricevendo notifica di pubblicazione.

I social media sono divenuti luogo di pubblicazione di specifiche produzioni artistiche.

Ambienti digitali da esplorare

- YouTube (*)
- Vimeo
- Flickr
- Vcasmo
- Slideshare
- WeVideo
- Stream

MAPPARE LA MENTE NEL WEB

La rete mette a disposizione moltissimi strumenti per creare mappe mentali e concettuali. Uno strumento ormai consueto nella didattica, ma anche in azienda, soprattutto per il brainstorming e l'avvio di progetti.

Le web application che producono mappe mentali e concettuali uniscono all'organizzazione dei concetti e dei nodi informativi la potenza dei link alle risorse della rete, la multimedialità e la possibilità di cooperare a distanza alla realizzazione. Ne discendono molti benefici per la didattica fino alla possibilità di gestire progetti tra classi e tra scuole lontane.

Ambienti digitali da esplorare

- Popplet (*)
- Wisemapping

MAPPARE IL WEB

Ogni giorno facciamo i conti con una enorme e crescente mole di informazione disponibile in Internet. L'operazione più frequente in rete è far ricerca: dopo aver verificato l'attendibilità e la qualità dell'informazione reperita è necessario organizzare, conservare e presentare i risultati della ricerca. Bisogna cioè fare una buona collazione o produrre nuova informazione a partire da quanto trovato sulla scorta degli obiettivi prefissati.

Gli studenti agiscono con gran facilità, ma spesso anche con estrema superficialità, realizzando dei copia/incolla "selvaggi". Più ampiamente ancora, la grande semplicità e rapidità di pubblicazione on line porta ad una complessiva produzione e gestione dei contenuti molto approssimativa. Possiamo, a ragion veduta, parlare di vera e propria "sciatteria digitale".

Nell'ambito del marketing e della comunicazione aziendale è sorto un settore di riflessione, definito Content Curation, nel quale si studiano le modalità di gestione dei contenuti selezionati nella rete e che ha individuato 5 modelli di loro gestione e trattamento al fine di renderli utilizzabili e presentabili agevolmente per arrivare a nuove produzioni.

Per la "cura dei contenuti" sono state realizzate molte web application ed ambienti di condivisione che permettono di appuntare pagine web e di aggregare risorse della rete esplicitando i criteri di aggregazione, sollecitando riflessioni e proponendo interpretazioni e soluzioni dei problemi affrontati.

Una di queste consente in maniera più esplicita di mappare la rete realizzando strutture ad albero di risorse on line individuate nel corso delle ricerche.

Ovviamente, le produzioni possono essere realizzate cooperativamente e condivise.

Ambienti digitali da esplorare

- Pearltrees (*)
- Diigo
- Link-it
- Citebite
- TubeChop
- Scoop.it
- Bag the Web

RACCOGLIERE E PRESENTARE INFORMAZIONI: LE BACHECHE VIRTUALI

Nell'ambito della Content Curation vasta rilevanza e successo stanno assumendo le bacheche virtuali. Esse possono raccogliere e organizzare solo immagini o video oppure qualsiasi elemento disponibile nel web (pagine, immagini, video, ...). Alcune propongono funzionalità che le rendono particolarmente adatte all'uso sulle LIM. Altre ampliano le funzioni di aggregazione alla creazione di veri e propri "quaderni" digitali.

Ogni risorsa messa in bacheca va opportunamente titolata, categorizzata, taggata e descritta costringendo ad una riflessione su quanto selezionato e sulle modalità di aggregazione che favorisce l'apprendimento e aiuta la presentazione dei risultati della ricerca effettuata.

Anche queste produzioni possono essere realizzate cooperativamente e condivise.

Ambienti digitali da esplorare

- SpringPad (*)
- Moxtra
- Pinterest
- Padlet (*)
- Mural.ly

I CONTENUTI DIGITALI DEGLI ARTISTI

Oltre a quanto pubblicato nei social media, chi si occupa d'arte trova in rete una molteplicità di risorse: siti su tematiche e autori, gallerie di immagini, repertori dei musei e raccolte di mostre, ecc.. Sono disponibili una molteplicità di web application che consentono di trattare disegni e fotografie; troviamo persino funzionalità di CAD.

Una specifica web application permette, mediante aggregazione di foto, video, testi e pagine web, di realizzare "collezioni", cataloghi di mostre, documentazioni di eventi (rappresentazioni teatrali, performance, festival, convegni, seminari, ecc.).

Tali produzioni possono essere realizzate in forma collaborativa e possono restituire il punto di vista degli autori, ma anche quello dei visitatori e degli spettatori.

Un piattaforma simile è stata incorporata anche nel Project Art di Google dove chi si iscrive può implementare le proprie collezioni personali o repertori di mostre o di musei.

Altra questione importante è quella dei diritti d'autore delle opere reperite e di quelle prodotte: il nuovo web affianca al copyright il copyleft, sistema di licenze costruibili in rete che promuovono la diffusione dei prodotti dell'ingegno, salvaguardando alcuni diritti dell'autore. Le più note licenze Copyleft sono le Creative Commons.

Ambienti digitali da esplorare

- Pixlr (*)
- Befunky
- DeviantArt Muro
- Picadilo
- Sumopaint
- Websizer
- Autodesk Homestyler
- Jamendo
- Creative Commons (*)

() Gli ambienti digitali marcati con l'asterisco sono quelli su cui probabilmente si svilupperà l'operatività; gli altri verranno citati o presentati, ma approfonditi solo su specifica richiesta dei corsisti.*

SINTESI DEL CALENDARIO DEGLI INCONTRI

- 1) IL SITO VIRTUALE E IL TERRITORIO REALE
- 2) USER GENERATED CONTENT
- 3) CONTENUTI MULTIMEDIALI: I SOCIAL MEDIA
- 4) MAPPARE LA MENTE NEL WEB
- 5) MAPPARE IL WEB
- 6) RACCOGLIERE E PRESENTARE INFORMAZIONI: LE BACHECHE VIRTUALI
- 7) CONTENUTI DIGITALI DEGLI ARTISTI

LOGISTICA

E' necessario un computer (con scheda audio, microfono e casse acustiche) per il relatore che sia connesso a internet e collegato a un sistema di videoproiezione o ad una LIM (Lavagna Interattiva Multimediale).

I computer dei corsisti (1 per ogni corsista) devono disporre di scheda audio, microfono e cuffie.

La connessione internet deve essere disponibile per tutti i computer dei corsisti con banda larga adeguata al lavoro simultaneo degli stessi (navigazione, download, upload).

Tutti i computer dovranno essere dotati di:

- Browser Mozilla Firefox, <http://www.mozilla.org/it/firefox/new/>
- Plugin di Flash, <http://get.adobe.com/it/flashplayer/>
- Java, <http://www.java.com/it/download/>

Le versioni di detti software devono essere recenti.

I corsisti, quando necessario, provvederanno ad installare alcune extension di Mozilla Firefox.

Bisogna controllare la presenza di eventuali problemi creati da connessioni multiple bilanciate che distribuiscono automaticamente il traffico su più indirizzi IP ed eventuali blocchi allo scambio di dati (soprattutto all'upload) determinati dal firewall della rete a cui i computer sono connessi.

Per quanto riguarda specificamente i vincoli del firewall (regole, blacklist, whitelist, ...), la cosa migliore è disattivarlo per il tempo degli incontri.

E' molto gradita la disponibilità di una login da amministratore o la presenza di un amministratore della rete, come pure la possibilità di collegare al videoproiettore un computer portatile personale e di accedere con esso ad internet.

I corsisti dovranno iscriversi a diverse piattaforme per cui durante tutti gli incontri dovranno essere in grado di utilizzare una casella di posta elettronica personale attraverso la sua webmail (bisogna che ricordino quindi l'indirizzo della webmail, l'indirizzo di posta elettronica / nome utente, la password). Dopo l'iscrizione a Gmail , i corsisti potranno utilizzare tale casella di posta elettronica per le necessità del corso.

E' bene che qualche giorno prima dell'inizio del corso sia disponibile la lista dei partecipanti corredata da indirizzi di posta elettronica.

RELATORE

Franco Torcellan

Curricolo: <http://goo.gl/lfZ1ae>

Sito internet: <http://anafesto.wix.com/franco-torcellan>