

## Il progetto “Didaduezero”: scuola e territorio lavorano insieme

Francesco Bailo

### ABSTRACT

*Possono gli strumenti del Web 2.0 integrarsi nella prassi didattica per contestualizzare le attività scolastiche nella realtà locale? Una ricerca dell'Università di Padova in collaborazione con l'IPRASE cerca di rispondere a questa domanda, partendo dall'ipotesi che i social software oggi presenti nel Web possano attivare un ambiente di apprendimento che integra il formale delle specifiche attività curriculari con il non-formale e l'informale della realtà che gli studenti vivono quotidianamente al di fuori dell'ambito scolastico. I primi risultati della ricerca, con gli artefatti digitali prodotti dalle scuole coinvolte nel progetto sembrano rispondere in modo affermativo.*

*basata sull'apprendimento, l'enfasi è sui processi messi in atto dagli studenti, che consistono prevalentemente nello svolgimento di attività individuali o collettive, sotto la supervisione dell'insegnante.” (Vittorio Midoro, 2003).<sup>2</sup>*

Il filo rosso che lega questi autorevoli interventi è l'idea di una ‘scuola dell'apprendimento’ come alternativa alla ‘scuola dell'insegnamento’ in un mondo digitale che procede a passi da gigante e che corre il rischio di lasciare senza guida i ‘nativi digitali’, cioè gli adolescenti di oggi, giovani nati negli anni '90 del secolo scorso e apparentemente a loro agio in questo mondo. Le affermazioni di Castells e Midoro ci fanno capire che stiamo vivendo una rivoluzione (lo stesso Castells con un gioco di parole la definisce ‘informazionale’)<sup>3</sup> di cui la scuola spesso non si rende conto; rivoluzione che rischia di allargare sempre più il divario esistente fra i *digital natives* e i *digital immigrants* cioè gli adulti che in quegli anni hanno cominciato a interessarsi di nuove tecnologie<sup>4</sup>.

### INTRODUZIONE

Due citazioni, per iniziare:

*“...siamo immersi in una costellazione e in un flusso dissonante di simboli e segni. Un universo ipermediale di comunicazione audiovisuale che scorre, si deposita e si aggiorna continuamente attraverso la Rete mondiale dell'informazione e dell'intrattenimento digitale. È compito dell'istituzione formativa farsi carico della nuova alfabetizzazione che con questo processo è connessa.” (Manuel Castells 1999).<sup>1</sup>*

*“...Riguardo alla didattica, una delle esigenze più pressanti appare il passaggio da una concezione basata prevalentemente sull'insegnamento a una che privilegia l'apprendimento.[...] Nella scuola nuova*

<sup>1</sup> Castells, 1999, citato da P. Ferri, *La scuola digitale*, Bruno Mondadori, Milano, 2008

<sup>2</sup> V. Midoro, *Le ICT nella pratica e nello sviluppo professionale dei docenti*, “TD”, 30, 3-2003 (anche in rete all'indirizzo <http://www.itd.cnr.it/TDMagazine/PDF30/midoro.pdf>).

<sup>3</sup> All'indirizzo <http://www.mediamente.rai.it/articoli/20020530b.asp> si può leggere un'interessante intervista al sociologo catalano, autore di una ormai nota trilogia sulla società informazionale: *The Rise of the Network Society*, *The power of Identity*, *End of Millennium* (scritti tra il 1995 e il 1999, sono stati tradotti in numerose lingue; in italiano: *La nascita della società in rete*, Egea-Università Bocconi, Milano 2002; *Il potere delle identità*, Egea-Università Bocconi, Milano 2004; *Volgere di millennio*, Egea-Università Bocconi, Milano 2003). Castells è anche autore di *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano 2002.

<sup>4</sup> Secondo l'ormai nota definizione data da Marc Prensky (cfr. <http://www.marcprensky.com/writing/>

Entrando nella camera di un giovane studente del terzo millennio notiamo come lui e i suoi coetanei vivano in un mondo che permette loro di arrivare velocemente alle informazioni in modalità *multitasking*: studiano con un libro sulle gambe mentre attorno a loro è presente un universo di apparecchiature dai quali attingono informazioni (e perché negarlo, *apprendono*), al telefono fisso commentano o correggono gli esercizi di cui il computer acceso indica lo svolgimento, sono sicuramente connessi alla rete mentre nello stesso momento con la messaggistica istantanea (le varie *chat*) comunicano con altri compagni e attraverso il programma di posta elettronica allegano o ricevono file con i compiti svolti. Il telefono cellulare può suonare da un momento all'altro, c'è una televisione accesa (i più smaliziati la vedono anche via rete), il vecchio impianto stereo è ormai impolverato, sostituito dai vari lettori digitali, anche le radio sono ormai *on line*. Può capitare che li troviamo anche alle prese con un videogame didattico<sup>5</sup>. È evidente quindi che il loro apprendimento non avviene più solo nell'ambito di istituzioni esplicitamente preposte alla finalità formativa

---

Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf). Sull'argomento si possono anche leggere le pagine di Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_native](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_native)).

<sup>5</sup> I videogame, grazie alle loro caratteristiche intrinseche di immersività, interattività e simulazione rappresentano uno degli strumenti più diffusi tra gli adolescenti. Il vasto mercato mediale è costituito da prodotti per scopi esclusivamente ludici cui si affiancano videogame che, nonostante siano nati per l'intrattenimento, si prestano anche all'uso in contesti didattici. Una buona fetta di mercato sta imponendosi ora grazie ai giochi digitali creati appositamente per scopi educativi. Al proposito, si veda la voce *edugames* in Wikipedia [http://en.wikipedia.org/wiki/Educational\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game)) e l'intervento di Domenico Parisi, Direttore di ricerca all'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR, al convegno dell'Associazione Docenti italiani "Da Socrate a Google - come si apprende nel nuovo millennio", reperibile in rete all'indirizzo [http://ospitiweb.indire.it/adi/SemFeb2009\\_atti/sa9\\_frame.htm](http://ospitiweb.indire.it/adi/SemFeb2009_atti/sa9_frame.htm).

(formali), ma anche attraverso contesti didattici non funzionali alla formazione in se stessa (non-formali) o addirittura contesti il cui obiettivo, pur coinvolgendo un vero e proprio processo di apprendimento, non è principalmente didattico (informali).

È questo il mondo del Web 2.0, in cui i giovani sono immersi e di cui gli adulti - i docenti soprattutto - devono tener conto: le informazioni, quasi, se non tutte, sono ormai in Rete e un *new millennium learner*<sup>6</sup> è in grado di raggiungerle in brevissimo tempo senza alcuna mediazione. Chi si occupa di formazione si trova quindi di fronte ad una sfida epocale: attuare un apprendimento *pratico e sociale*<sup>7</sup> attraverso il quale instaurare un nuovo rapporto tra docente e discente, dove il primo sia una sorta di *primus inter pares*, un mediatore che guida gli alunni attraverso un percorso cognitivo di scoperta del mondo ma anche di adattamento al cambiamento continuo. D'altra parte se è vero che se esiste un *digital divide* fra docenti e studenti - non tanto nell'accesso alle tecnologie, quanto nella loro pratica quotidiana - è altrettanto vero che gli studenti percepiscono una *digital dissonance* tra la realtà vissuta dentro e fuori le mura della scuola<sup>8</sup> che fa percepire drammaticamente l'obsolescenza

---

<sup>6</sup> Riguardo ai *New Millennium Learners*, nel marzo 2007 a Firenze si è svolto un convegno internazionale organizzato dall'OECD ([http://www.oecd.org/document/56/0,3343,en\\_2649\\_35845581\\_38358584\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.oecd.org/document/56/0,3343,en_2649_35845581_38358584_1_1_1_1,00.html)) che si è posto l'obiettivo sia di presentare gli esiti di ricerche sull'impatto delle tecnologie digitali nell'apprendimento sia di far comprendere quanto è grande il rischio di una sempre maggiore distanza tra mondo della formazione e mondo della socializzazione praticata dai ragazzi di oggi. All'indirizzo [http://www.indire.it/convegno/nml/\\_file/materiali.html](http://www.indire.it/convegno/nml/_file/materiali.html) sono reperibili i materiali del convegno.

<sup>7</sup> Cfr. A. Bandura, *Autoefficacia: teoria e applicazioni*, Erickson, Trento, 2000.

<sup>8</sup> Cfr. AA.VV., *Beyond Web 2.0: mapping the technology landscapes of young learners*, Journal of Computer Assisted Learning, Vol. 25, No. 1. (February 2009), pp. 56-69.

di un sistema scolastico non propriamente allineato con i tempi.

In questa direzione possono essere utili gli strumenti di tipo collaborativo e costruttivo offerti dal Web 2.0 (Blog, Wiki, audio-video online, messaggistica,...) in quanto valorizzano la dimensione sociale della rete: tutti possono interagire fra di loro e partecipare alla produzione e alla condivisione di contenuti.<sup>9</sup> L'idea è che le applicazioni del *social networking* possano servire a 'potenziare' in varie forme gli spazi sociali che già esistono e, per questa via, favorire le interrelazioni tra le persone che li abitano.<sup>10</sup> Le domande che invece ci si deve porre sono due: se i *social software* che i ragazzi usano al di fuori della scuola in contesti di apprendimento informali possano entrare a far parte della didattica come supporto alle normali attività curricolari<sup>11</sup> e quali competenze digitali studenti docenti e dovrebbero possedere per integrare efficacemente i vari tipi di apprendimento.<sup>12</sup> È peraltro importante

<sup>9</sup> Le nuove pratiche comunicative offerte dal Web 2.0 sono infatti: "condividere, partecipare, commentare, collaborare, creare, diffondere, classificare, commentare, assemblare, rielaborare, aggregare, sottoscrivere, decentrare, distribuire, trovare, farsi trovare" Cfr. Caterina Policaro in <http://www.slideshare.net/catepol/strumenti-cmc-e-web-20>.

<sup>10</sup> È la tesi di fondo di Tapscott e Williams: i social software non soltanto facilitano la creazione e la condivisione di conoscenza e informazioni, ma migliorano e stimolano la soluzione collaborativa di problemi. Cfr. D. Tapscott, A.D. Williams, *Wikinomics 2.0*, Etas, Milano, 2008.

<sup>11</sup> Cfr. P.C. Rivoltella, *Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Carocci, Roma, 2001; C. Petrucco, *Software sociali per un apprendimento aperto e flessibile in Rete*, in F. Faiella (a cura di) *I percorsi ed i processi della didattica multimediale - Strumenti e metodologie per processi educativi innovativi*, Pensa Multimedia, Lecce, 2006.

<sup>12</sup> "Teachers must have the technological skill and knowledge of Web resources necessary to use technology to acquire additional subject matter and pedagogical knowledge in support of teachers' own professional development", UNESCO 2008, *ICT Competency Frame-*

rilevare che per quanto riguarda gli studenti, non sono necessarie solo le competenze strettamente tecnologiche, ma anche quelle relative all'uso critico ed etico degli strumenti e della Rete.<sup>13</sup>

Da questo punto di vista il Web 2.0, caratterizzato da una concezione collaborativa della Rete e da strumenti on-line che permettono creazione di contenuti e condivisione di conoscenze, ha in sé le potenzialità di una valida integrazione fra i diversi contesti di apprendimento. In questo caso, il ruolo del docente non è più solo quello del 'trasmettitore' di informazioni (condizione peraltro necessaria, come ben ha argomentato una ventina d'anni fa lo psicologo danese Steen Larsen<sup>14</sup>) ma quello di creare condizioni e ambienti di apprendimento tali da favorire e stimolare il processo di assorbimento delle informazioni da parte dello studente: la nuova conoscenza si attua quindi attraverso attività individuali o collaborative di studio, di risoluzione di problemi, di sviluppo di artefatti sia on-line (attraverso le varie piattaforme di *e-learning*) che in aula.<sup>15</sup>

*work for Teachers*, all'indirizzo <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/The%20Standards/ICT-CST-Competency%20Standards%20Modules.pdf>.

<sup>13</sup> Cfr. *Raccomandazione del parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente*. Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea (2006/962/CE), L394/10 ([http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/it/oj/2006/l\\_394/l\\_39420061230it00100018.pdf](http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/it/oj/2006/l_394/l_39420061230it00100018.pdf)). Sulle competenze digitali vedi anche M. Calvani, A. Cartelli, A. Fini, M. Ranieri, *Modelli e strumenti per la valutazione della competenza digitale nella scuola*, in Atti del V congresso SIE-L, Trento, 8-11 ottobre 2008, reperibile all'indirizzo <http://siel08.cs.unitn.it/Atti/html/calvani.html>.

<sup>14</sup> S. Larsen, *Information can be transmitted but knowledge must be induced*, in "Innovations in Education and Teaching International", 23(4), 1989, pp. 331-336. Un abstract è reperibile all'indirizzo <http://www.informaworld.com/smpp/content~db=all~content=a746775470>.

<sup>15</sup> Sull'argomento cfr. C. Pontecorvo, *Dinamiche dell'innovazione a scuola*, in A. Talamo (a cura di), *Apprendere con le nuove tecnologie*, La Nuova Italia, Fi-

Un docente, quindi, che attua una 'Didattica 2.0', meno trasmissiva e più collaborativa che costituisce occasione di arricchimento nelle dinamiche spesso conflittuali dei rapporti con gli studenti.<sup>16</sup>

Ritornando quindi alle citazioni iniziali di Castells e Midoro, si potrebbe far comprendere agli studenti del nuovo millennio la necessità di estendere le attività eseguibili presenti nel Web 2.0 al territorio di cui essi stessi fanno parte e che merita di essere valorizzato proprio attraverso la forza della comunicazione e delle relazioni di quella Rete di cui loro sono fruitori e autori. Nella Rete Territoriale infatti gli attori sono gli stessi: chi crea contenuti e li condivide ne è al tempo stesso utente e si può mettere in relazione con altri utenti grazie alla condivisione di informazioni e al lavoro cooperativo. Un esempio potrebbe essere dato dal servizio pubblico: i Comuni grazie alle reti civiche già esistenti promuovono servizi informativi locali e permettono l'accesso diretto ai servizi pubblici. Se la logica che sta alla base è quella di creare un ambiente condiviso in cui l'amministrazione pubblica cerca di mettersi in relazione con i cittadini che amministra, la

---

renze, 2000. Si leggano anche P.G. Ellerani, D. Pavan, *Cooperative Learning, Una proposta per l'orientamento formativo*, Tecnodid, Napoli, 2003; e A. Carletti, A. Varani, *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie*, Erickson, Trento, 2007. Sull'e-learning in generale si possono consultare: A. Calvani, M. Rotta, *Fare formazione in Internet - Manuale di didattica online*, Erickson, Trento, 2000; P. Ghislandi (a cura di), *eLearning - Didattica ed innovazione in Università*, Università degli Studi, Trento, 2002; T. Lodrini (a cura di), *Didattica costruttivista e ipermedia*, Franco Angeli, Milano 2002; P.C. Rivoltella, *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione on line - Socialità e didattica in internet*, Erickson, Trento, 2003; A. Fini, L. Vanni, *Learning object e metadati*, Erickson, Trento, 2004; A. Calvani, *Rete, comunità e conoscenza - Costruire e gestire dinamiche collaborative*, Erickson, Trento, 2005; G. Bonaiuti, *E-learning 2.0*, Erickson, Trento, 2006; R. Trinchero, *Valutare l'apprendimento nell'e-learning*, Erickson, Trento, 2006.

<sup>16</sup> Sul passaggio da un insegnamento tradizionale a un "insegnamento 2.0" cfr. G. Trentin, *Insegnanti e nativi digitali*, "TD", 47, 2-2009.

logica radicalmente diversa del Web 2.0 può dare alle Pubbliche Amministrazioni molti stimoli e agli Istituti Scolastici molte opportunità per una fattiva collaborazione tra Scuola e Territorio.<sup>17</sup>

## IL MODELLO OPERATIVO DEL PROGETTO

Da questo quadro teorico di riferimento e dalla collaborazione tra IPRASE del Trentino e la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Padova<sup>18</sup> è nato il progetto di ricerca "DIDADUEZERO - Lo sviluppo delle competenze digitali nella scuola e nel territorio: le opportunità degli ambienti 2.0", con l'obiettivo di verificare se attraverso l'uso dei social software sia possibile da un lato abituare gli studenti a un'attività di tipo collaborativo e partecipativo, dall'altro attivare un percorso di promozione sociale e culturale tra scuola e territorio.

Nato come progetto di ricerca-azione strutturato in tre fasi, ha visto un primo momento operativo all'inizio dell'anno scolastico 2008/2009 con la promozione del progetto stesso nelle scuole. A questo proposito è stata organizzata una giornata informativa a cui sono stati invitati i dirigenti scolastici e gli in-

---

<sup>17</sup> Cfr. quanto emerso dal convegno "Reti civiche 2.0: l'evoluzione del rapporto tra cittadini, istituzioni e web" tenutosi a Firenze il 10 novembre 2007, all'indirizzo [http://www.accessibile.it/consulta/leggi\\_info.asp?id=79](http://www.accessibile.it/consulta/leggi_info.asp?id=79) e link correlati.

<sup>18</sup> Referente del progetto è Corrado Petrucco, professore associato di Tecnologie della Formazione in presenza e a distanza. Autore di numerose pubblicazioni sulle TIC, ha recentemente dato alle stampe, in collaborazione con Marina De Rossi, un saggio sul potenziale educativo della narrazione. Cfr. C. Petrucco - M. De Rossi, *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carocci, Roma, 2009. Sui social software in particolare si legga il suo articolo *Competenza digitale e apprendimenti: il ruolo dei social software nei processi formali, non formali e informali*, in "Studium Educationis", Vol. 2, n.3 ottobre 2009, che fa da sfondo teorico al progetto.

segnanti delle scuole di ogni ordine e grado (escluse le scuole dell'infanzia) in modo da raccogliere successivamente le adesioni degli interessati. Gli istituti che hanno aderito all'iniziativa sono stati nove, ventiquattro gli insegnanti che hanno partecipato alle sessioni formative, quasi trecento gli studenti coinvolti nel progetto<sup>19</sup>.

La seconda fase si è articolata in due momenti che hanno occupato tutto l'anno scolastico 2008/2009: dopo una serie di incontri di laboratorio che hanno visto gli insegnanti prendere dimestichezza con gli strumenti del Web 2.0 e i social software per valutarne le potenzialità didattiche, sono stati elaborati dagli stessi docenti diversi micro-progetti per sperimentarle con gli studenti nella normale attività didattica. Il secondo momento è attualmente in corso e prevede, dopo alcuni *focus group* mirati a raccogliere le sollecitazioni e le problematiche del territorio, una progettazione condivisa tra scuola e i diversi attori del territorio stesso.

La terza e ultima fase prevista comporterà la valutazione della ricerca, la verifica delle ipotesi di partenza del progetto, la sua trasferibilità in altri contesti territoriali. Si prenderanno in considerazione da un lato i contatti attuati tra scuola e territorio, dall'altro la qualità degli artefatti prodotti dalle scuole e la loro percezione da parte della comunità.

I dati rilevati tramite un questionario somministrato nel corso del primo incontro hanno evidenziato che il gruppo di insegnanti coinvolti, a fronte di una limitata conoscenza diretta dei social software hanno invece una forte percezione del loro uso ludico-informale da parte degli studenti e se ritengono che la loro introduzione in ambito didattico -

quindi formale- potrebbe avere sicuramente degli effetti positivi sui loro processi di apprendimento, sono più cauti nell'affermare che possano portare miglioramenti in ambito relazionale. Sempre nel primo incontro è stata presentata ai docenti la proposta formativa del progetto, che trova una sua base teorica nella 'nuova' definizione di insegnante-mediatore<sup>20</sup> e non solo trasmettitore di conoscenze. La struttura del progetto prevede infatti che i docenti siano in possesso non solo di competenze relative all'uso critico degli strumenti del Web, ma che sappiano anche governare i processi di condivisione delle conoscenze per poterli trasferire poi agli studenti che li useranno sia in ambienti di apprendimento formali (la scuola) sia informali e non formali (durante la vita di tutti i giorni).<sup>21</sup> Per questo motivo i

<sup>20</sup> Sulla determinante funzione 'mediatrice' dell'insegnante, cfr. U. Margiotta (a cura di), *L'insegnante di qualità*, Armando, Roma, 1999; M.L. Jori, A. Migliore, *Imparare a insegnare*, Franco Angeli, Milano, 2001; L. Lelli, I. Summa (a cura di), *Professionalità docente per l'innovazione*, Tecnodid, Napoli, 2001; S. Cacciamani, *Psicologia per l'insegnamento*, Carocci, Roma, 2009<sup>2</sup>. Sul rapporto fra apprendimento e ambienti mediali, cfr. gli articoli apparsi sui primi due numeri della nuova rivista "REM, Ricerche su Educazione e Media", Erickson, Trento, 2009 e, online, i numeri della rivista "TD - Tecnologie Didattiche", curata dai ricercatori dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche del C.N.R. all'indirizzo <http://www.itd.cnr.it/TDMagazine/>.

<sup>21</sup> Sull'apprendimento formale, non-formale e informale, è possibile scaricare una raccolta di documenti all'indirizzo [http://www.europa-2010.eu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=62&Itemid=53](http://www.europa-2010.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=62&Itemid=53). Si tratta del sito 'Europa 2010', portale dell'Europa dell'Istruzione.

Cfr. anche le seguenti affermazioni, reperibili all'indirizzo [http://www.coe.int/t/dg4/education/edc/Source/Pdf/Documents/2004\\_12\\_Complete\\_All-EuropeanStudyEDCPolicies\\_En.PDF](http://www.coe.int/t/dg4/education/edc/Source/Pdf/Documents/2004_12_Complete_All-EuropeanStudyEDCPolicies_En.PDF) "Formal education is any regular, structured learning that is organised by an educational institution and leads to a recognized certificate, diploma or degree; it is chronologically graded, running from primary to tertiary institutions. Non-formal education is educational activity that takes place outside the formal system (e.g. out of school, outdoor, extra-curricular and extra-mural activities) and most of

<sup>19</sup> Questi gli istituti che hanno aderito al progetto: I.C. Riva2; I.C. Ala; I.C. Avio; I.C. Ladino di Fassa; I.C. Cavalese; I.C. Cles; I.C. Bassa Anaunia; I.C. Centro Val-sugana; I.I.S. 'Martino Martini' di Mezzolombardo.

quattro moduli in cui si articola la fase iniziale del progetto sono legati a specifici software indicati fra parentesi:

1. “Costruire conoscenza collaborativa nel territorio e nella comunità” (Wikipedia, Flickr).
2. “Costruire comunità di lettura orientate al territorio” (aNobii, Blog).
3. “Condividere risorse geolocalizzate nel territorio” (Google Earth, Google Maps).
4. “Creare e condividere mappe interculturali del territorio” (Google Earth, Google Maps, OpenStreet Maps, Flickr, Wikipedia).

Ciò che lega questi ambiti fra loro -e quindi permette una trasversalità di conoscenze applicative- è la consapevolezza dell'importanza dei social software come strumento per la partecipazione attiva alla vita della comunità (scuole, musei, risorse del territorio) e del loro utilizzo come risorsa per la comunità stessa.

Al termine dell'attività formativa gli insegnanti hanno elaborato un progetto didattico all'interno degli obiettivi di ciascun modulo, hanno trasferito nel corso dell'anno ai loro alunni le competenze apprese e hanno cominciato a ragionare all'interno di una logica di relazione con il territorio. Degli undici lavori successivamente prodotti, cinque sono stati presentati durante il seminario “Scuola e territorio lavorano insieme: le opportunità del Web 2.0” tenutosi a Trento il 18 settembre 2009, che ha voluto rendere manifesti alla comunità di insegnanti e di addetti ai lavori i risultati ottenuti in questa prima fase di ricerca.

---

the time does not lead to a recognized certificate, diploma or degree. Informal education is the unplanned learning that goes on in daily life and can be received from daily experience, such as from family, friends, peer groups, the media and other influences in a person's environment; this type of learning occurs on an irregular basis within the content of the individual's life (cfr. C. Birzèa, *Education for Democratic Citizenship: A Lifelong Learning Perspective*, Strasbourg, Council of Europe, 2000, p. 35).

## GLI ESITI DELLA PRIMA FASE: CINQUE ESEMPI PER QUATTRO MODULI

La partecipazione al **primo modulo** ‘Costruire conoscenza collaborativa’ di due insegnanti dell'Istituto Comprensivo Bassa Val di Sole e dei loro alunni si è articolato lungo tre attività e ha portato alla realizzazione di una voce su Wikipedia relativa al “Museo della Civiltà Solandra”,<sup>22</sup> all'apertura di un gruppo su Flickr chiamato “civiltàsolandra.web”.<sup>23</sup> Il lavoro è durato circa tre mesi e ha visto gli studenti impegnati su più fronti: acquisire le competenze necessarie per un uso critico dei nuovi strumenti per la condivisione di contenuti on-line, acquisire conoscenze sul Museo, la sua storia e le sue sezioni, intervistare la presidente del Centro Studi per la Val di Sole, fotografare le varie sezioni del museo, scrivere, elaborare e correggere testi al computer, riordinare e catalogare le immagini<sup>24</sup>. Medesimo lavoro di raccolta di informazioni e caricamento su Flickr di fotografie originali hanno compiuto gli studenti dell'Istituto Comprensivo di Cles, che guidati dal loro insegnante hanno arricchito la voce Wikipedia relativa al loro paese.<sup>25</sup>

Per il **secondo modulo**, “Costruire comunità di lettura”, un'insegnante dell'Istituto Comprensivo di Avio ha coinvolto nel suo progetto alcuni insegnanti del suo istituto -la scuola primaria di Sabbionara-, due ex-colleghe della scuola primaria di Ala e due biblio-

---

<sup>22</sup> [http://it.wikipedia.org/wiki/Museo\\_civilt%C3%A0\\_solandra](http://it.wikipedia.org/wiki/Museo_civilt%C3%A0_solandra).

<sup>23</sup> <http://www.flickr.com/groups/1076098@N23/>.

<sup>24</sup> Un articolo pubblicato sul quotidiano “Trentino” ha successivamente sancito il riconoscimento da parte della comunità territoriale dell'utilità e della validità del lavoro svolto Cfr. “Su Wikipedia il Museo della civiltà solandra” in “Trentino” (26 maggio 2009), disponibile anche all'indirizzo [http://ricerca.gelocal.it/trentinocorrierealpi/archivio/trentinocorrierealpi/2009/05/26/AV8PO\\_AV806.html](http://ricerca.gelocal.it/trentinocorrierealpi/archivio/trentinocorrierealpi/2009/05/26/AV8PO_AV806.html).

<sup>25</sup> <http://it.wikipedia.org/wiki/Cles>.

tecari. Gli alunni delle loro classi hanno assistito alla proiezione di alcuni film (il famoso “Jurassic Park”, il cartone animato “La Valle Incantata”) e del documento televisivo di Piero Angela “Viaggio nella preistoria”, lavorando poi sulla lettura e sulla recensione sia di racconti fantastici ambientati nella preistoria, sia di testi di carattere informativo/scientifico sull’argomento e sull’analisi del catalogo e di altri materiali documentali presenti presso il Museo delle Palafitte del Lago di Ledro e presso il Parco Paleontologico dei Lavini di Marco. Successivamente hanno scritto insieme con il metodo della scrittura collaborativa, storie fantastiche sui dinosauri. Il blog<sup>26</sup> e l’apposita libreria su aNobii<sup>27</sup> creati per raccogliere i lavori sono stati poi presentati dagli studenti e dai loro docenti in un evento pubblico presso la biblioteca di Ala alla presenza dei rappresentanti delle istituzioni locali e della comunità territoriale.

Le insegnanti dell’Istituto Comprensivo Riva 2 -scuola secondaria di primo grado- con gli alunni delle prime e seconde classi hanno aderito al **terzo modulo** “Condividere risorse geolocalizzate<sup>28</sup> del territorio” realizzando una mappatura della zona in cui abitano con gli strumenti di georeferenziazione (GPS, Global Positioning System)<sup>29</sup> e lo hanno intitolato “Conoscenza di un Territorio vicino alla Scuola: Albola e Alboletta”. Durante le ore opzionali i ragazzi hanno effettuato assieme ai loro docenti delle escursioni nel territorio vicino a scuola mappandolo grazie all’uso del

Gps e fotografando<sup>30</sup> luoghi e monumenti più significativi della zona. Le informazioni sono state poi georeferenziate ed è stata creata una mappa con Google Earth. Nel maggio 2009, durante la manifestazione internazionale *Outdoor Days*<sup>31</sup> che si tiene annualmente a Riva del Garda, la Garmin®, azienda che produce strumenti GPS,<sup>32</sup> ha messo a disposizione degli studenti uno stand dove è stato presentato alla comunità e agli addetti ai lavori l’artefatto del loro progetto,<sup>33</sup> scaricabile dal sito della scuola.

Il **quarto modulo**, “Costruire mappe interculturali del territorio”, ha visto impegnati studenti e docenti della terza classe della scuola secondaria di primo grado dell’Istituto Comprensivo Centro Valsugana che hanno utilizzato le competenze digitali apprese nella realizzazione di un progetto condiviso con una scuola di Praga (con la quale l’istituto è gemellato già da alcuni anni<sup>34</sup>) intitolato “Stranieri da sempre”. Il progetto, che proseguirà anche negli anni successivi su altre tematiche, ha il fine di sviluppare una rete di relazioni tra i due gruppi di studenti con l’utilizzo della lingua inglese; il tema svolto quest’anno è stato quello di confrontare gli avvenimenti storici delle due realtà nazionali e locali facendo riferimento al periodo direttamente successivo alla prima guerra mondiale. È stato aperto un social network sulla piattaforma Ning<sup>35</sup> neces-

<sup>26</sup> <http://didaduezerolibri.blogspot.com>.

<sup>27</sup> <http://www.anobii.com/classiprimariaa/books>.

<sup>28</sup> Per ‘geolocalizzazione’ si intende l’abbinamento di coordinate geografiche quali latitudine, longitudine e altezza sul livello del mare a un documento, generalmente un’immagine fotografica. Informazioni supplementari si possono leggere all’indirizzo <http://www.guidapc.com/glossario/index.php>.

<sup>29</sup> Un utile riferimento in rete si trova all’indirizzo <http://www.2puntozeropertutti.it/?p=24>.

<sup>30</sup> Il ‘Gruppo fotoamatori Nago-Torbole’ ha fornito ai ragazzi alcune indicazioni utili per realizzare le fotografie.

<sup>31</sup> <http://www.outdoordays.it/it/home.htm>.

<sup>32</sup> <http://www.garmin.it/>.

<sup>33</sup> Cfr. <http://nuke.rivadue.it/Didattica/Attivit%C3%A0documentate/tabid/69/Default.aspx>.

<sup>34</sup> Si tratta della scuola “Hansapaulka” situata nel sesto distretto di Praga.

<sup>35</sup> <http://www.ning.com>. Si tratta di una piattaforma che permette di condividere online i propri interessi e le proprie idee. Richiede l’iscrizione e un moderatore, e quindi in questo caso non è possibile fornire l’indirizzo di riferimento. Ad ogni modo, per la sua facilità d’uso è uno dei social network maggiormente usato in ambito

sario per l'attività collaborativa di scambio di materiali, opinioni e interessi tra i membri dei due gruppi e un blog,<sup>36</sup> gestito anche questo collaborativamente con la scuola gemellata, dove sono stati raccolti documenti a carattere storico, le relazioni e le attività comuni. Il viaggio d'istruzione -mappato utilizzando OpenStreetMap<sup>37</sup> e caricato all'interno del blog- ha infine suggellato il passaggio dalle relazioni per così dire 'virtuali' offerte dalla Rete al momento della conoscenza diretta. Anche in questo caso, la comunità del territorio ha partecipato alla presentazione del prodotto finale.

## PROSPETTIVE FUTURE

L'organizzazione dei *focus group* programmati come inizio della seconda fase del progetto ha richiesto una ricerca di soggetti presenti nel territorio che potessero comunicare le loro percezioni riguardo ad una possibile collaborazione su progetti condivisi riguardanti la valorizzazione delle risorse locali. L'ottica è stata quella di una sinergia integrata tra scuola e territorio per creare comunità di pratica e reti sociali attive e collaborative nella produzione di artefatti digitali disponibili nel web come risposta a reali bisogni che emergono dal territorio. In relazione all'attività svolta nel precedente anno scolastico e in base alle specificità delle zone geografiche coinvolte, i *focus group* si sono tenuti a Ala, Malé, Riva del Garda, Pozza di Fassa, Mezzolombardo e Roncegno e hanno visto come attori, oltre ai rappresentanti delle istituzioni scolastiche (docenti e dirigenti) anche rappresentanti dei contesti informali e non-formali (bibliotecari, direttori di museo, assessori alla cultura o alle politiche giovanili, rappresentanti di associa-

zioni di categoria o culturali). Al momento, il gruppo di lavoro dell'Università di Padova sta analizzando i dati dei *focus group*: la prima impressione è quella di una fattiva volontà di collaborazione che permetta di superare la situazione attuale: i rapporti tra le scuole e il territorio sono infatti limitati alle visite a qualche struttura o all'ottenimento di finanziamenti per attività specifiche.

Per questo motivo, pur essendo la ricerca ancora in corso, si può dire che i risultati sono incoraggianti: se da un lato si è notato che l'interesse per i social software da parte dei docenti si sta ampliando in direzione di un uso non solo didattico -e quindi formale- ma anche informale, con l'invito agli studenti di servirsene non solo in contesti di divertimento, dall'altro l'impegno richiesto a tutti gli attori di porsi in relazione tra loro in modo partecipativo ma soprattutto collaborativo ha fatto sì che venisse percepita diversamente la presenza spesso invasiva degli strumenti del Web 2.0. Ci si augura quindi che il proseguimento della ricerca confermi i dati e le ipotesi di partenza.

Marzo 2010

didattico. Cfr. <http://education.ning.com/>

<sup>36</sup> <http://stranieridasempre.wordpress.com>

<sup>37</sup> Cfr. [http://wiki.openstreetmap.org/wiki/IT:Beginners%27\\_Guide](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/IT:Beginners%27_Guide)