

“Utopie tecnologiche”

idea progetto per il Web 2.0

L'I.C. eSpazia è incluso nel Progetto Nazionale
con la classe 3[^] B primaria

Nella classifica regionale delle 10 scuole selezionate il nostro
Progetto si è collocato al 3° posto

“Utopie tecnologiche” – Idea progetto per il Web 2.0

1. Premessa

A chi di noi non capita di ricordare i lunghi pomeriggi trascorsi sui libri per preparare la lezione che il giorno dopo, o l'altro ancora, avremmo dovuto ripetere all'insegnante? Poi, all'improvviso, entriamo nella stanza dei nostri figli e li troviamo a tradurre una versione di greco mentre ascoltano musica con l'i-pod, parlano al telefono con un compagno che gli chiede informazioni sul testo che hanno per le mani, controllano il significato di un termine sul dizionario digitale, aprono *google* per trovare una traduzione migliore (o, perché no? già fatta), e intanto chattano con due o tre amici prendendo appuntamento per l'uscita del prossimo sabato.

Non è soltanto una questione organizzativa. È cambiato proprio il modo di apprendere: non più solo individuale, non più soprattutto lineare e sequenziale; lo diciamo oramai da tempo. Occorre dunque cambiare il modo di insegnare e di introdurre le TIC nei processi didattici come un elemento strutturale dei processi formativi.

Piuttosto che oggetti da demonizzare, le nuove tecnologie devono diventare strumenti che aiutano i nostri alunni nella *ri-costruzione* del sapere: luoghi di incontro e di confronto dove ragazzi abituati a tenere aperti più file contemporaneamente imparino a guardare criticamente la realtà in cui vivono e ad orientarsi consapevolmente nel mare della navigazione digitale.

2. Una doppia matrice (il bisogno)

Navigando dunque alla ricerca di un'idea da utilizzare per questo progetto, abbiamo incrociato il **Progetto Utopia** proposto nelle scuole primarie del Comune di Rosignano M.mo dal laboratorio filosofico ICHNOS (collegato alla facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Pisa).

Di tale progetto, che non è esattamente un progetto di scuola digitale, ci ha colpito tuttavia la **centralità dell'interazione dialogica tra i bambini coinvolti nella costruzione collaborativa di una Utopia di classe**, passando attraverso la condivisione delle domande, il confronto delle idee e delle argomentazioni, la discussione di casi di studio ricavati dalla storia o dalla cronaca.

Da tempo ormai, la nostra scuola si propone di raggiungere un duplice risultato:

- costruire una comunità educante, dialogica e collaborativa, nella quale i ragazzi imparino ad essere persone competenti
- innovare la didattica in modo sistematico, anche attraverso l'innovazione tecnologica

È stato facile pensare al Progetto Utopia, trasferito nella rete tecnologica, come uno strumento che ci avrebbe permesso di perseguire entrambi gli obiettivi in una età (quella della terza primaria) particolarmente incline a vivere le innovazioni e, nello stesso tempo, pronta per costruire i processi valoriali su cui fondare, nel tempo, un progetto di vita.

3. L'idea

L'idea che proponiamo intende dunque coinvolgere i bambini in un percorso stimolante e ricco di implicazioni valoriali (sui temi della legalità, dell'intercultura, dell'educazione civica e della storia, ad esempio, ma poi anche della geografia, delle scienze o della matematica), che lasci spazio alla creatività individuale e di gruppo, e li introduca *contemporaneamente* all'utilizzo critico degli strumenti e delle opportunità del Web

“Utopie tecnologiche” – Idea progetto per il Web 2.0

Partendo dall’ipotesi che sia possibile passare dall’interazione in classe all’interazione sul Web, il progetto “**Utopie tecnologiche**” vuole trasporre dall’aula alle piattaforme 2.0 un’esperienza formativa in cui l’interazione dialogica e la costruzione collaborativa dei contenuti costituiscono l’elemento centrale: **i due livelli non sono certo equivalenti ma hanno molti punti in comune e, consentendo il raccordo tra ambienti di apprendimento in presenza e a distanza, rappresentano un elemento di arricchimento reciproco.**

Calati nel contesto di un gioco “serio” da svolgere con gli strumenti del Web 2.0, con il compito primario di arrivare a disegnare collaborativamente i tratti salienti di un’utopia della classe (La città ideale, Giochi e regole, Conflitti per boschi e mari...) e dovendo a tal fine discutere delle questioni più varie (leggi, confini, gestione del potere, organizzazione dello spazio del cittadino, politiche nei confronti degli “stranieri”, politiche educative ...) ¹, i bambini potranno “apprendere facendo” significati e prassi riconducibili ad alcuni concetti centrali per il Web 2.0:

- user generated content/il contenuto generato dagli utenti
- il blog: organizzazione della struttura e dei contenuti, e gestione dei commenti
- analogie e differenze tra blog, forum e chat
- finalità e utilità del tagging (indicizzazione di contenuti, immagini, video...) e delle tag cloud (nuvole di tag)
- social tagging e “folksonomia” ² /una tassonomia creata da chi la usa, generata dagli utenti
- file sharing/la condivisione di file
- la comunità virtuale
- l’uso (critico) dei sistemi Wiki

4. Ipotesi per il lavoro in classe

I bambini, opportunamente guidati dagli insegnanti, costruiranno l’Utopia di classe (è qui il collegamento con la riflessione filosofica che viene proposta) servendosi di piattaforme Web 2.0, e anzitutto dello strumento “blog” con l’utilizzo oculato del tagging e di una nuvola di tag (centrata su parole chiave come “confini”, “leggi”, “potere”, “stranieri”...o quant’altro dovesse emergere dall’interazione durante il lavoro della classe), e individuando tag per ciascun tema rilevante incontrato nella costruzione dell’Utopia. Durante il lavoro, inoltre, si farà ricorso anche ad altri strumenti (forum e chat, oppure la consultazione guidata di fonti come Wikipedia, giornali online) “provando” le diverse opportunità, e i diversi vincoli di ciascuno di essi, e introducendo i bambini ad una prima consapevolezza della specificità dei testi digitali e del rapporto testo-immagine in rete.

¹ È evidente il riferimento al concorso “Better city, Better life” promosso in occasione dell’expo di Shanghai, come il riferimento alle proposte per rendere concreto, in classe, lo studio di Cittadinanza e Costituzione.

² **Folksonomia**, (da Wikipedia, l’enciclopedia libera. [Português](#) - Ultima modifica per la pagina: 08:33, 9 lug 2010): è un derivato dal termine di lingua inglese *folksonomy* che descrive una categorizzazione di informazioni generata dagli utenti mediante l’utilizzo di parole chiave o tag scelte liberamente. Il termine è formato dall’unione di due parole, folk e tassonomia; una folksonomia è, pertanto, una tassonomia creata da chi la usa, in base a criteri individuali. In maniera più semplice e concreta, questo termine si riferisce alla metodologia utilizzata da gruppi di persone che collaborano spontaneamente per organizzare in categorie le informazioni disponibili. Questo fenomeno, in contrasto con i metodi di classificazione formale (in particolare con la tassonomia classica), cresce soprattutto in comunità non gerarchiche legate ad applicazioni web attraverso le quali vengono diffusi contenuti testuali e/o multimediali. Considerato che gli organizzatori dell’informazione sono di solito gli utenti finali, la folksonomia produce risultati che riflettono in maniera più definita l’informazione secondo il modello concettuale della popolazione in cui il progetto viene realizzato.

“Utopie tecnologiche” – Idea progetto per il Web 2.0

D'altra parte, l'esercitarsi nella costruzione di un'utopia - trama valoriale sottesa alla costruzione dell'interazione sulla piattaforma Web 2.0 e punto di congiunzione, in questo progetto, tra i due elementi fondanti del nostro Progetto Educativo - si presta particolarmente all'interazione dialogica come modalità per *attraversare lo spazio* che i blog e i forum dischiudono: per certi versi *uno spazio intermedio tra “stile dell'oralità”* (informalità, sintesi, velocità, possibilità di reagire a feedback, ecc.) e *“stile della scrittura”* (correttezza grammaticale del testo, uso di brevi argomentazioni e di riferimenti, ecc.).

Non è un caso quindi se uno dei testi di riferimento - che tra l'altro è all'origine della filosofia politica occidentale - sarà proprio un *dialogo* filosofico: la *Repubblica* di Platone. I bambini potranno seguire una traccia ricavata da questo dialogo e da altre utopie (*l'Utopia* di Tommaso Moro, ad esempio, o la *Città del Sole* di Tommaso Campanella) avanzando individualmente le proposte e confrontandosi con i dubbi e le ipotesi degli altri, *interagendo* tramite gli strumenti del Web 2.0, arrivando ad elaborare proposte ed ipotesi sempre più condivise. In questo contesto dialogico, il docente terrà presenti i testi filosofici non per discuterne in via preliminare con i bambini, o per farne un riassunto, condizionando il loro percorso; li utilizzerà, invece, *strada facendo* ricavandone dubbi, domande e curiosità con cui arricchire il percorso dei bambini, così come dai classici della filosofia ricaverà spunti per decidere il susseguirsi delle tematiche: come si costruisce il luogo in cui si abita, se e come si segnano i confini, come si prendono le decisioni collettive (problema del potere), quali sono le leggi e le pene, come si divide il lavoro e cosa si produce, se e come si usa il denaro (problemi dell'economia), come ci si comporta se arrivano persone sconosciute che chiedono ospitalità, e così via. È altrettanto evidente che gli argomenti su cui aprire i “dialoghi” possono essere ogni giorno nuovi e, nel tempo, sempre più numerosi e attinenti a molte/tutte le aree disciplinari.

In un contesto di insegnamento-apprendimento così rinnovato, gli strumenti del Web 2.0 consentiranno ai bambini di tenere traccia del percorso, di organizzare i materiali testuali e visuali suddividendoli per temi e di presentare, alla fine, la versione dell'“utopia di classe” così elaborata. Resta centrale, ovviamente, anche il ruolo dei docenti: non più tuttavia erogatori di un sapere cristallizzato, già concluso (almeno nelle parti che saranno trattate attraverso la piattaforma), ma animatori e guida di una comunità di apprendimento che, attraverso progressive scoperte, ricostruisce la porzione di realtà con la quale si confronta.

5. Ulteriori potenzialità

Non sfuggono, ma vale la pena di accennarle, le ulteriori potenzialità che potranno essere dettagliate al momento della effettiva realizzazione.

a. Valutazione dell'impatto del progetto:

- oltre al raffronto con la classe di controllo, sarà possibile confrontare le utopie costruite con il supporto degli strumenti del Web 2.0 con quelle costruite utilizzando la sola interazione dialogica in classe, durante il progetto "Utopia" realizzato a Rosignano M.mo;
- sarà inoltre possibile confrontare il livello di dettaglio raggiunto nell'analisi dei problemi affrontati e la ricchezza della documentazione di contorno (archivi di immagini, organizzazione dei testi, ecc.)

b. Prospettive di “seguito del progetto”:

“Utopie tecnologiche” – Idea progetto per il Web 2.0

- i materiali prodotti dalla classe potrebbero essere raccolti e ri-presentati all'interno di un sito finale, appositamente costruito e organizzato per articoli commentabili;
- in questo modo, si potrebbero anzitutto coinvolgere le famiglie chiedendo interventi, pareri, indicazioni sul lavoro e sulle scelte dei bambini;
- il sito potrebbe essere facilmente realizzato con un software open source, orientato al Web 2.0 (come Joomla!), introducendo nella formazione dei formatori anche uno spazio sull'utilizzo del software CMS (content management system) per la costruzione di siti dinamici (Joomla! è il software con cui è stato costruito, ad esempio, il sito del Dipartimento per le pari opportunità, <http://www.pariopportunita.gov.it/> o quello dell'Unione Nazionale Consumatori, www.consumatori.it).

6. La classe, i docenti, le famiglie

Per la realizzazione di questa innovativa esperienza di insegnamento-apprendimento si è proposta la **classe 3^A B**, i cui docenti si sono impegnati, **per il triennio 2010-2013**, a realizzare la progettazione dei processi didattici e organizzativi partendo da quanto espresso nei precedenti punti 3 e 4, anche attraverso la rete di supporto che sarà organizzata dal MIUR in collaborazione con ANSAS e gestita, a livello regionale, dagli UU.SS.RR.

La classe è organizzata con la presenza di un docente prevalente, Rosa Maria Stefanoni, che ha frequentato i corsi per l'uso delle TIC nella didattica, e una seconda docente (Michela Cortegiani) già esperta in questo campo, più volte tutor nei medesimi corsi; entrambe le docenti, titolari nell'I.C. eSpazia, esauriscono il loro orario sulla classe 3^A B. Gli altri docenti (religione, musica e inglese) assicurano la loro adesione e una partecipazione convinta, sia nella fase della progettazione che nella conduzione delle attività didattiche.

Tutti i docenti, inoltre, si impegnano a partecipare ai percorsi di monitoraggio e di valutazione esterna e sono disposti a collaborare con le Associazioni, le Organizzazioni e le Imprese che, d'intesa con il MIUR, si propongano di contribuire alla realizzazione dell'azione CI@ssi 2.0.

Le famiglie sono state informate in una riunione che si è svolta il giorno 8 settembre e hanno manifestato grande soddisfazione per il coinvolgimento nel progetto che è stato loro proposto per il prossimo triennio.

Il **campione di controllo** è costituito dalla **classe 3^A D**.

7. Collaborazioni già acquisite

Il progetto si fonda, in modo paritetico, sull'introduzione all'uso delle nuove tecnologie e sullo sviluppo della mentalità critica attraverso i dialoghi filosofici che rappresentano i contenuti, anche digitali, attraverso cui si costruiscono le diverse competenze dei bambini: da quelle personali a quelle disciplinari e, non ultime, quelle digitali.

Oltre alla formazione assicurata dall'ANSAS, pertanto, e alle collaborazioni che si presenteranno successivamente, il progetto si avvarrà della collaborazione del laboratorio filosofico ICHNOS attraverso la consulenza del prof. Luca Mori (promotore, insieme ad altri, dell'esperienza condotta nel Comune di Rosignano M.mo) che, dopo aver dato un contributo significativo alla

“Utopie tecnologiche” – Idea progetto per il Web 2.0

formulazione dell'*idea* qui rappresentata, continuerà ad affiancare la scuola curando lo sviluppo dei dialoghi filosofici e la formazione dei docenti su questo specifico tema.

8. Organizzazione della classe e dotazioni tecnologiche

La classe (composta complessivamente da 19 bambini, di cui uno con DSA e una seconda con deficit di grado lieve) sarà organizzata in quattro gruppi di 5 bambini ciascuno collocati “ad isola”. Il gruppo si costituirà come tale non solo dal punto di vista della collocazione fisica, ma anche per una significativa interazione sostenuta dallo sviluppo del progetto.

L’aula è collegata ad internet tramite una rete wireless e dotata di una LIM; qualora venga avviato il progetto, ogni isola potrà disporre di un “PC touch screen” (cfr. proposta ANSAS n° 19) per rendere il gruppo veramente interattivo anche con lo schermo della LIM attraverso la visualizzazione comune dell’Utopia costruita collaborativamente.

Ogni bambino inoltre sarà dotato di una tavoletta grafica e l’alunno dislessico di un lettore e-book per facilitare i processi di apprendimento.

In aggiunta, la classe potrà usufruire della seguente dotazione tecnologica:

- una stampante a colori
- uno scanner
- una telecamera digitale
- una fotocamera digitale
- software utili/necessari allo sviluppo del progetto

I costi ormai contenuti delle strumentazioni citate consentono di restare all’interno del finanziamento che sarebbe erogato. Eventualmente fosse necessario per contenere la spesa, si potrà trasferire in questa classe una delle LIM già in dotazione dell’Istituto.

“Utopie tecnologiche” – Idea progetto per il Web 2.0

Bibliografia (sul web 2.0, utile per la formazione dei docenti)

- Y. Benkler, La ricchezza della rete. La produzione sociale trasforma il mercato e aumenta le libertà, UBE, Milano 2007
- M. Castells, La nascita della società in rete, EGEA, Milano 2008
- V. Di Bari (a cura di), Web 2.0, Sole24Ore, Milano 2007
- C. Formenti, Cybersoviet. Utopie postdemocratiche e nuovi media, Cortina, Milano 2008
- V. Giordano, S. Parisi (a cura di), Chattare. Scenari della relazione in rete, Meltemi, Roma 2007
- H. Jenkins, Cultura convergente, Apogeo, Milano 2007
- Leah A. Lievrouw, S. Livingstone, Capire i new media, Heopli, Milano 2007
- G. Lotito, Emigranti digitali, Bruno Mondadori, Milano 2008
- P. Ortoleva, Il secolo dei media, Il Saggiatore, Milano 2009
- M. Pratellesi, New Journalism, Bruno Mondadori, Milano 2004
- Don Tapscott, A. D. Williams, Wikinomics 2.0, ETAS, Milano 2007

Luca Mori (http://www.flis.unipi.it/db/persona_scheda.php?id_persona=109)

- Laureato in filosofia all'Università di Pisa, presso la stessa Università ha conseguito il dottorato di ricerca in Discipline filosofiche e il Master di II livello in Economia aziendale e management.
- Ha collaborato alla didattica del corso in "Teoria e modelli di comunicazione" per il C.d.L.S. in Sistemi e progetti di comunicazione (Università di Pisa).
- Fa parte del gruppo di ricerca e formazione del Laboratorio filosofico sulla complessità "ICHNOS" (Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Pisa), della Scuola di formazione e studi sui conflitti "Polemos" (Trento, www.polemos.it) e della comunità dei docenti della Trentino School of Management.