

NORD SUD OVEST WEB

**Laboratori di educazione ai media
tra e-book e blog**

8/2012





NORD SUD OVEST WEB

Laboratori di educazione ai media tra e-book e blog

A cura di Arianna Alberici e Rossella Tirota

Il **Comitato regionale per le comunicazioni della Regione Emilia-Romagna (Corecom)** svolge funzioni di **garanzia** per cittadini e imprese, di **verifica** del rispetto delle disposizioni legislative e delle normative di settore per gli operatori della comunicazione e di **consulenza** per gli organi della Regione e la comunità regionale.

Presidente: Prof. Gianluca Gardini

Riferimenti:

Viale A. Moro, 44

40127 - Bologna

Tel.: 051 - 5276377

e-mail: corecom@regione.emilia-romagna.it

Web: <http://www.assemblea.emr.it/corecom>

I “Quaderni del Corecom Emilia-Romagna” fanno parte di una collana, nata nel 2010, che comprende ricerche e studi sui temi del sistema della comunicazione, dell’educazione ai media, della tutela dei minori, del pluralismo dell’informazione e della tutela dei consumatori. I Quaderni sono contraddistinti da un numero progressivo cronologico.

La Collana “Quaderni del Corecom Emilia-Romagna” è curata da:

Dott.ssa Primarosa Fini – Responsabile del Servizio Corecom.

Editing e impaginazione: Marco Guiati e Alessandra Donattini

Progetto di copertina: Roberta Gravano – Centro Stampa Assemblea legislativa

Stampa: Centro Stampa Assemblea legislativa.

Tiratura: copie n. 350

Finito di stampare a Bologna nel mese di settembre 2012.

© Corecom Emilia-Romagna, 2012

Tutti i diritti riservati. È consentita la riproduzione a fini didattici e non commerciali, a condizione che ne venga citata la fonte.

La presente pubblicazione costituisce la versione cartacea dell’edizione consultabile sul sito Web del Corecom, all’interno della collana “Quaderni del Corecom Emilia-Romagna”.

Coordinatore scientifico del progetto:

Rossella Tirota, dottore di ricerca in Sociologia.

Gruppo di lavoro:*

dottorressa Sara Bellini;

dottorressa Alessandra Donattini;

dottorressa Laura Martinelli.

Si ringraziano per la collaborazione:

Alessandra Falconi, Presidente Centro permanente per l'educazione ai mass media Zaffiria;

Amelia Capobianco, pedagoga e media educator, Associazione Culturale no profit MediaEducation.bo;

Alessandro Soriani, media educator, Centro permanente per l'educazione ai mass media Zaffiria.

Marco Guiati, media educator, Centro permanente per l'educazione ai mass media Zaffiria.

Vittoria De Carlo, attrice e docente di teatro ragazzi.

Francesco Filippi, sceneggiatore e regista.

* I componenti del gruppo di lavoro (Sara Bellini e Alessandra Donattini) sono collaboratori Corecom con laurea specialistica in Scienze della Comunicazione Pubblica, Sociale e Politica, mentre Laura Martinelli è una tirocinante Corecom con Laurea Magistrale in Sociologia e Ricerca Sociale.

Indice

| | |
|---|-----------|
| Introduzione | 7 |
| Di Arianna Alberici | |
| 1 I nativi digitali e la scuola: prospettive e mutamenti..... | 11 |
| Di Sara Bellini, Alessandra Donattini, Laura Martinelli | |
| 1.1. Il blog a scuola | 17 |
| 1.1.1. <i>Che cos'è un blog</i> | 17 |
| 1.1.2. <i>Il blog nella didattica</i> | 20 |
| 1.2. L'e-book a scuola..... | 27 |
| 1.2.1. <i>Che cos'è un e-book</i> | 27 |
| 1.2.2. <i>L'e-book nella didattica</i> | 32 |
| 2 Nord Sud Ovest Web: un esempio di media education | 39 |
| Di Rossella Tirotta | |
| 3 Laboratorio sulla consapevolezza dell'uso del Web per pre- adolescenti..... | 43 |
| Di Amelia Capobianco | |
| 3.1. Premessa..... | 43 |
| 3.2. I passi del percorso | 44 |
| 3.3. I video..... | 57 |
| 3.4. Le interviste | 59 |
| 3.5. Il blog..... | 62 |
| 3.6. L'incontro con i genitori..... | 62 |
| 3.7. Conclusioni..... | 63 |
| 4 The e-book is on the tablet | 65 |
| Di Alessandra Falconi e Alessandro Soriani | |
| 4.1. Premessa..... | 65 |
| 4.2. Gli incontri nelle classi | 67 |
| 4.3. I prodotti dei laboratori | 78 |
| 4.3.1. <i>L'incipit dell'e-book</i> | 78 |
| 4.3.2. <i>Alcuni esempi dai materiali prodotti</i> | 79 |
| 4.4. Conclusioni..... | 82 |

| | |
|--|-----|
| 5 Studenti e tecnologia: quale rapporto? | 83 |
| Di Sara Bellini, Alessandra Donattini, Marco Guiati, Rossella Tirota | |
| 5.1. L'esperimento qualitativo | 83 |
| 5.2. Analisi sui materiali raccolti durante il laboratorio di Zaffiria..... | 85 |
| 5.3. Analisi sui materiali raccolti durante il laboratorio di MediaEducation.bo | 103 |
| 5.4. Conclusioni..... | 114 |
| Conclusioni | 117 |
| Di Rossella Tirota | |
| Bibliografia | 119 |
| Siti consultati | 124 |

Introduzione

Di Arianna Alberici – Componente Corecom Emilia-Romagna

Oggigiorno è sempre più frequente imbattersi nell'espressione "Web 2.0", con la quale si intende quell'insieme di applicazioni che consente un elevato livello di interazione tra l'utente e la Rete. Social network, blog, forum, chat permettono di superare il concetto di staticità legato al precedente Web 1.0, a fronte di un maggiore grado di dinamicità nelle modalità della fruizione. Gli utenti producono ciò che consumano, divengono dei *prosumer*, una parola nata dalla fusione di *producer* e *consumer*¹.



I ragazzi di oggi fanno parte della cosiddetta generazione dei nativi digitali, utilizzando l'espressione coniata dallo scrittore americano Mark Prensky nel 2001². Si tratta di una generazione multitasking e multischermo, che utilizza in maniera disinvolta e con estrema naturalezza cellulari, videogiochi, tablet, smartphone e qualsiasi altro strumento digitale, organizzando il proprio pensiero in una nuova *forma mentis*, basata sul concetto di interattività e ipertestualità.

L'innovazione tecnologica non può non avere influenza anche nel campo della didattica. Interagire, comunicare, condividere, collaborare: diventano questi i principi su cui costruire un percorso scolastico ed educativo al passo con i tempi. I nuovi media, infatti, possono attivare processi di apprendimento stimolanti e innovativi, in grado di coinvolgere maggiormente bambini e ragazzi che sono nati e cresciuti a stretto contatto con queste tecnologie. Il fatto di essere inseriti all'interno di una società altamente mediatizzata consente a questi nativi digitali di sviluppare un tipo di intelligenza multi-sensoriale, che può essere stimolata dai media per sviluppare nuove forme di

¹ Toffler A., *The third wave*, Bantam Books, New York, 1989, pag. 285.

² Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, in *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9, N. 5, Ottobre 2001.

trasmissione della conoscenza. L'utilizzo della Lim (Lavagna interattiva multimediale), ad esempio, modifica radicalmente le dinamiche didattiche dell'intera classe, poiché combina le caratteristiche della lavagna tradizionale (basate sulla visualizzazione delle immagini e sulla grafica) alla multimedialità di uno strumento digitale. L'alfabetizzazione si trasforma, appunto, in alfabetizzazione digitale.

Tra le tante tecnologie a disposizione di ragazzi e insegnanti, due in particolare si sono affermate negli ultimi anni: il blog e l'e-book. Il primo consiste in uno spazio virtuale in cui è possibile scrivere articoli, commentare notizie, raccontare fatti o esperienze personali, condividendole con altre persone che nutrono gli stessi interessi. La blogosfera³, applicata in ambito scolastico, consente di "abbattere" i muri della classe, rendendo più ampio lo spazio dell'apprendimento e trasformando l'alunno/studente in un soggetto attivo del processo educativo. Il secondo, invece, si propone come lo strumento che metterà in discussione, in futuro, la *leadership* del libro stampato, grazie alla comodità di fruizione e alla facilità di reperimento di testi in qualunque momento, nonché alla possibilità di avere delle piccole biblioteche sempre a portata di mano nella propria tasca.

Il Corecom Emilia-Romagna, da sempre sensibile a queste tematiche, ribadisce l'importanza dell'educazione ai media con una specifica legge regionale⁴. I numerosi progetti portati avanti nel corso degli anni si ponevano come obiettivo di educare bambini, ragazzi, genitori e insegnanti a un uso critico e responsabile dei differenti media che li circondano, all'interno di un percorso comune di crescita e condivisione di buone pratiche. Comprensione critica e partecipazione attiva, dunque, per imparare a destreggiarsi nel mondo delle informazioni, selezionandole ed elaborandole tra le miriadi cui siamo quotidianamente sottoposti.

Il progetto *Nord Sud Ovest Web* prosegue nella stessa direzione tracciata dalle esperienze precedenti. I sedici laboratori, realizzati all'interno di quattro classi della scuola secondaria di primo grado "Il Guercino", facente parte dell'Istituto Comprensivo 9 di Bologna, avevano l'intento di insegnare agli alunni come utilizzare al meglio tecnologie come i social network, i siti Internet, i blog e gli e-book, sfruttandone appieno le potenzialità ed evitando possibili situazioni di disagio o pericolo.

³ La blogosfera è costituita dall'insieme di tutti i blog esistenti in Rete.

⁴ Legge Regionale n.14/2008, in particolare l'articolo 12 denominato appunto *Educazione ai media*.

In un contesto scolastico in continuo mutamento come quello attuale, non si può prescindere dalla presenza dei *new media*, i quali offrono ulteriori risorse e possibilità per dare vita a un contesto educativo bi-direzionale, in un rapporto di scambio e condivisione di idee tra ragazzi e insegnanti. Questi ultimi devono essere consapevoli della necessità di fare un passo indietro quando si opera con i media, lasciando ampi margini di autonomia ai ragazzi stessi, senza rinunciare all'autorità e alla centralità della loro funzione, ma indirizzandola verso un processo di mediazione e di *scaffolding*⁵.

Mi auguro che questo progetto possa diventare uno spunto per riflettere insieme su come si possa migliorare l'azione didattica la quale, d'ora in poi, dovrà viaggiare di pari passo con questi nuovi e innovativi strumenti.

⁵ *Scaffolding*, dall'inglese *scaffold* (impalcatura o ponteggio), in psicologia e pedagogia indica l'insieme delle strategie messe in atto da una persona per agevolare il processo di apprendimento di un'altra.

1| I nativi digitali e la scuola: prospettive e mutamenti

Di Sara Bellini, Alessandra Donattini, Laura Martinelli

La scuola del terzo millennio, inserita in una società globalizzata e della conoscenza si trova ad affrontare una molteplicità di sfide. Lo sviluppo e la nascita della cosiddetta società della conoscenza è dovuta alla massiccia diffusione delle nuove tecnologie dell'informazione ed in particolare di Internet e successivamente del Web e del Web 2.0. Queste tecnologie hanno favorito lo scambio di informazioni, amplificando la possibilità di comunicare e accedere alla conoscenza. Proprio la conoscenza, insieme all'informazione è diventata un fattore essenziale della produzione, assieme a fattori tradizionali come la terra, il lavoro e il capitale⁶. Pertanto negli scenari attuali, le risorse economiche di base sono diventate le relazioni ed il capitale umano e intellettuale, che a loro volta vanno ad inserirsi in un sistema Rete⁷, che ne facilita la condivisione e la diffusione in un'ottica di collaborazione. La struttura reticolare influisce sui processi di interazione e sul contenuto, modificando, non solo la comunicazione tra soggetti, ma anche la cultura ed i processi di produzione, dando vita ad una società altrettanto interconnessa a livello globale. In Rete l'iter informativo non è verticale o gerarchico, ma orizzontale: ogni soggetto che si impegna nella costruzione delle proprie abilità, infatti, assume consapevolezza del proprio punto di vista, è la persona ad assumere un ruolo attivo⁸.

Grazie al Web 2.0, tutti hanno la possibilità di accedere all'informazione, ma soprattutto hanno la possibilità di creare e pubblicare contenuti all'interno di una comunità virtuale. In questo modo la conoscenza viene generata socialmente dagli individui attraverso una risignificazione condivisa delle informazioni. L'architettura partecipativa messa a disposizio-

⁶ Gapski H., "Alcune riflessioni sulla digital literacy", in TD – Tecnologie Didattiche, Vol. 16, n. 1, 2008, p. 23.

⁷ Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano, 2008.

⁸ Bertagni B., La Rosa M., Salvetti F. (a cura di), "Società della conoscenza e formazione", in *Sociologia del Lavoro* n.103, Franco Angeli, Milano, 2006.

ne da una nuova generazione di applicazioni⁹, che mano a mano diventeranno sempre più semplici, introducendo il Web nella sua fase 3.0, permetterà un aumento sistematico della condivisione e della relativa fruibilità dei contenuti, che così favoriranno la potenziale libera espressione di ciascuno.

Queste trasformazioni che provengono “dal basso” coinvolgono inevitabilmente i processi di apprendimento che da individuali si trasformano in collettivi ed informali. Il sapere diventa così un processo dinamico e circolare che richiede una riorganizzazione della formazione, ora veicolata anche attraverso la Rete secondo nuove concezioni di apprendimento collaborative e costruttivistiche. Le metodologie costruttiviste suggeriscono una tipologia di apprendimento che non si limita a sviluppare la capacità di memorizzazione, ma che al contrario mira ad accrescere una reale comprensione utilizzando attività didattiche basate sulla ricerca, sulla rielaborazione del sapere e sulla sintesi. Sempre secondo i principi della pedagogia costruttivista, il processo di formazione è centrato sullo studente/utente e l'insegnamento è definito come processo di co-costruzione alla pari tra insegnante e studente; è uno strumento in cui ci si mette in continuo gioco, per creare materiali mutevoli, avendo la consapevolezza che nella società della conoscenza “compito delle istituzioni formative, non è tanto quello di trasmettere contenuti, quanto quello di contribuire a sviluppare capacità di trattamento strategico delle informazioni ai fini dello sviluppo dell'identità”¹⁰.

Tale tipologia di apprendimento, che possiamo anche definire “multi-tasking”¹¹, è tipica della nuova generazione di nativi digitali. I nativi digitali gradualmente stanno sviluppando nuovi metodi per fare esperienza e conoscere il mondo; interpretano la realtà attraverso schemi che differiscono da quelli tipici degli “immigranti digitali”¹², in quanto crescono, socializzano e comunicano all'interno di un nuovo ecosistema mediale, dove i media digitali non sono semplicemente utilizzati come strumento di svago o di produttività individuale, ma si realizza una vera e propria simbiosi con essi, un utilizzo attivo e partecipativo, che permette loro di sviluppare circoli virtuosi di apprendimento e di conoscenza anche in ambiente virtuale, non più fonte di il-

⁹ Ferri P., *Nativi Digitali*, Bruno Mondadori, Milano, 2011, p. 98.

¹⁰ Celentano M.G., Salvatore Colazzo., *L'apprendimento digitale. Prospettive tecnologiche e pedagogiche dell'e-learning*, Carocci, Roma, 2008, p. 27.

¹¹ Concetto che indica l'utilizzo di diverse tipologie di media in modo non lineare e creativo.

¹² Prensky M., “Digital Natives, Digital Immigrants”, in *On the Horizon*, MCB University Press, Bradford, vol. 9, n. 5, Ottobre 2001.

lusione e di inganno, ma manifestazione del reale, delle sue relazioni sociali, cognitive e formative. L'approccio dei nativi è quindi un approccio basato più sull'esperienza e su di un metodo che procede per tentativi ed errori piuttosto che sulla sequenzialità della conoscenza e sullo studio mnemonico.

Dal punto di vista dell'informalità, i nativi digitali si basano sempre di meno su una netta distinzione tra apprendimento formale, e quindi tradizionalmente svolto dal sistema educativo ufficiale, le istituzioni scolastiche; ed informale, costituita da tutti quei processi educativi, che senza un'esplicita organizzazione educativa, esercitano un'influenza sulla vita dell'individuo¹³. Il Web 2.0, veicolando la conoscenza e l'apprendimento informale attraverso quello che viene definito *e-learning*¹⁴, porta lo studente, nativo digitale, a prendere in prima persona il controllo del suo processo di apprendimento. L'informalità ha dei limiti intrinseci, quali l'attendibilità delle risorse, la superficialità ed il consumo veloce, la dispersività. Limiti che devono essere tenuti in considerazione, come devono essere tenute in altrettanta considerazione queste istanze, provenienti "dal basso", che riorganizzano i processi formativi secondo le logiche di una cultura partecipativa¹⁵.

È dovere dunque delle istituzioni formative creare le condizioni per cui l'apprendimento informale che si realizza nel Web e, più in generale, al di fuori delle mura scolastiche, possa incontrare l'apprendimento formale strutturato in classe, in modo che, valorizzando entrambe le tipologie di apprendimento, si operi a beneficio della formazione dei ragazzi, aiutandoli ad esprimere le proprie capacità. Veicolare l'apprendimento formale attraverso l'utilizzo degli strumenti informali diventa una grande opportunità formativa per il sistema di istruzione; i docenti hanno un ruolo chiave poiché, se in classe la conoscenza è veicolata dall'insegnante, al di fuori dell'aula si offre l'opportunità di approfondire autonomamente e cogliere aspetti differenziati delle tematiche trattate che il docente può accogliere nuovamente e reinserire nel percorso scolastico formale¹⁶.

Perché queste potenzialità e questa co-costruzione dei saperi si possano concretizzare, è necessario ridurre il *digital divide* tra le generazioni,

¹³ Friso C., *La scuola davanti al blog. Tecnologie di rete per la didattica*, SEI, Torino, 2009, pp. 44-45.

¹⁴ Inteso come apprendimento online.

¹⁵ Ferri P., *Nativi Digitali*, op. cit., p. 55.

¹⁶ Piave N.A., "Educare all'apprendimento informale online: la scuola 2.0 fra paradosso e opportunità", in *Il Giornale dell'E-learning*, Anno 2, n. 5 (<http://www.wbt.it/index.php?pagina=669>).

economico e di genere, al fine di dare vita ad un'educazione che non sia frammentata, ma si sviluppi nell'ottica di una *lifelong learning*¹⁷. Nella società della conoscenza, un apprendimento che si sviluppi costantemente lungo tutto l'arco della vita diventa un fattore essenziale e strategico, come già ribadito dalla Commissione Europea nel 2000; in particolare, le conclusioni del Consiglio europeo tenutosi a Lisbona confermano che

“il buon esito di transizione ad un'economia e una società basate sulla conoscenza deve essere accompagnato da un orientamento verso l'istruzione e la formazione permanente. [...] La nozione di istruzione e formazione permanente non rappresenta più semplicemente un aspetto della formazione generale e professionale, ma deve diventare il principio informatore dell'offerta e della domanda in qualsivoglia contesto dell'apprendimento”¹⁸.

La logica che si basa sul *lifelong learning* implica la trasformazione dei sistemi europei di istruzione e di formazione, i quali, come già ribadito precedentemente, si dovranno basare più sulle esigenze dello studente/utente, la cui esperienza di apprendimento sarà mediata dal formatore/insegnante, che a sua volta dovrà indirizzare e stimolare lo studente all'iniziativa personale, alla partecipazione ad una vasta comunità di interessi, alla condivisione e al libero scambio.

Più recentemente l'Unione Europea ha portato avanti questi obiettivi, nel manifesto di Europa 2020, “per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva”¹⁹. In particolare, in merito all'importanza della formazione, si parla di crescita intelligente, intesa come quella crescita

“[...] che promuove la conoscenza e l'innovazione come motori della nostra futura crescita. Ciò significa migliorare la qualità dell'istruzione, potenziare la ricerca in Europa, promuovere l'innovazione e il trasferimento delle conoscenze in tutta l'Unione, utilizzare in modo ottimale le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e fare in modo che le idee innovative si trasformino in nuovi prodotti e servizi tali da stimolare la crescita, creare posti di lavoro di quali-

¹⁷ Espressione che significa “istruzione e formazione permanente”.

¹⁸ Commissione Europea, *Memorandum sull'istruzione permanente*, Bruxelles, 30.10.2000 SEC (2000) 1832, p. 3.

¹⁹ Comunicazione della Commissione Europea., *Europa 2020. Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva*, Bruxelles, 3.3.2010 COM (2010) 2020.

tà e contribuire ad affrontare le sfide proprie della società europea e mondiale”²⁰.

Seguendo gli input dell'Europa, la scuola, per continuare a svolgere efficacemente il proprio ruolo, deve aggiornarsi seguendo le nuove tendenze digitali.

Nel tentativo di operare lungo questa direzione, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, ed in particolare la Direzione Generale per gli Studi, la Statistica e i Sistemi informativi, anche con la collaborazione del DIT e altre istituzioni pubbliche²¹, ha varato nel 2007 il Piano Nazionale Scuola Digitale, con lo scopo di coinvolgere tutti gli attori e le componenti del sistema scolastico in una riconversione 2.0, per rendere l'offerta educativa coerente con i cambiamenti indotti dalla società della conoscenza e con i ritmi del mondo postmoderno.

Il Piano prevede un'articolazione complessa e vede la sua realizzazione in diverse azioni²²:

- **Lim in Classe:** promuove un percorso graduale di innovazione nella didattica in tutte le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado, attraverso la diffusione della Lavagna Interattiva Multimediale in classe (Lim).
- **Classi 2.0:** cerca di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella attività scolastica quotidiana.
- **HSH (Hospital School Home):** sviluppa l'idea di inclusione e di superamento dei limiti spazio-temporali per offrire agli studenti ospedalizzati o in terapia domiciliare il supporto delle nuove tecnologie.
- **Il progetto @urora** (@usilio per il Recupero, l'Orientamento e il Reinserimento degli Adolescenti): garantisce il diritto all'istruzione dei minori, offrendo loro una formazione nel settore della comunicazione multimediale.

²⁰ Ivi, p. 11.

²¹ Fidora E., "La mission della Direzione Generale per gli Studi la Statistica e i Sistemi Informativi", in *Annali della Pubblica Istruzione*, Le Monnier, Firenze, 2/2011, p. 7.

²² Schietroma R., "Il Piano Nazionale Scuola Digitale", in *Annali della Pubblica Istruzione*, Le Monnier, Firenze, 2/2011, pp. 17-19.

- **Editoria Digitale Scolastica**²³: dà un impulso al mondo dell'editoria per la realizzazione di prodotti editoriali innovativi che consentano alle scuole di sperimentare nuovi prodotti digitali per l'apprendimento, non solo in vista del mutato assetto normativo in materia²⁴, ma anche per favorire la creazione di strumenti che siano adeguati agli stili cognitivi e agli ambienti di apprendimento dei nuovi nativi digitali.
- **Scuol@ 2.0**: prevede il coinvolgimento di un intero Istituto scolastico, che mira alla trasformazione radicale di alcune dimensioni tradizionali del fare scuola. Lo scopo è quello di modificare l'intero ambiente di apprendimento, in modo che tutte le diverse attività didattiche, curriculari ed extra curriculari, consentano un apprendimento distribuito e flessibile incentrato sullo studente.

Perché questi progetti si realizzino e rendano la scuola protagonista di un vero e proprio cambiamento di paradigma, è necessaria la partecipazione di tutti i portatori d'interesse coinvolti nel processo di innovazione/mutamento, quindi degli Istituti scolastici, delle Università, degli Enti locali, delle Regioni, degli Uffici Scolastici Regionali, Dell'Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica (ANSAS), delle altre Amministrazioni dello Stato e delle imprese di settore. In questo senso, la forza sarà nel creare una comunità che opera per la creazione di un lessico condiviso e di una rete di lavoro comune sulle tematiche della scuola digitale.

Il progetto *Nord Sud Ovest Web*, promosso dal Corecom Emilia-Romagna, si inserisce all'interno di questi mutamenti, cercando di cogliere, attraverso i laboratori portati avanti dai *media educator* nelle classi, le potenzialità espressive dei nativi digitali. Si è scelto di affrontare le tematiche legate all'uso di Internet ed in particolare dei social network, utilizzando nuovi strumenti che possano intercettare i cambiamenti in atto, quali il blog e l'e-book, al fine di favorire non solo l'utilizzo, ma anche un approccio responsabile ai media 2.0.

²³ Per un approfondimento vedere il paragrafo 1.2.2 "L'e-book nella didattica".

²⁴ Legge 6 agosto 2008, n. 133, art. 15.

1.1. Il blog a scuola

1.1.1. Che cos'è un blog

La parola “blog” è una contrazione di “web log”; in informatica il termine “log”, che indica la registrazione cronologica, è stato mutuato dall’ambito della nautica, dove il “logbook” costituiva una sorta di “diario di bordo”²⁵. L’espressione “weblog” è stata coniata nel 1997 dal blogger americano Jorn Barger²⁶, mentre il passaggio al più conciso “blog” si deve al programmatore Peter Merholz²⁷, che lo utilizzò nel 1999 all’interno della sua pagina.²⁸

Con il termine blog si fa riferimento ad un “diario di Rete, gestito in modo autonomo dall’utente per la pubblicazione in Rete e la condivisione con gli utenti in tempo reale di opinioni, riflessioni, notizie, informazioni e contenuti multimediali”²⁹.

A livello più tecnico, un blog è un sito Internet che permette la pubblicazione di contenuti (“post”), che vengono inseriti in colonna in ordine cronologico (a partire dal più recente che viene collocato nella parte alta della pagina, mentre gli altri “scivolano” verso il basso). Trascorso un determinato periodo di tempo, i post più datati vengono man mano rimossi dalla *home page* ed archiviati, ma restano consultabili attraverso un’apposita cronologia.

I contenuti che vengono “postati” appartengono alle tipologie più disparate: oltre a testi di diverso tipo e lunghezza, possono contenere link, immagini, video ed altre risorse. Col tempo sono stati creati blog e piattaforme di blogging specificatamente dedicati alla pubblicazione di foto (*photoblog* o *photolog*) e video (*videolog* o *vlog*). Si sono inoltre sviluppati dei blog finalizzati all’aggiornamento tramite cellulari, *smartphone* e altri strumenti di comunicazione mobile (*moblog* o *mblog*)³⁰.

²⁵ Celentano M.G., Colazzo S., *L'apprendimento digitale. Prospettive tecnologiche e pedagogiche dell'e-learning*, Carocci Editore, Roma, 2008, p. 77.

²⁶ Il blog di Jorn Barger: <http://www.robotwisdom.com/>

²⁷ Il blog di Peter Merholz: <http://www.peterme.com/>

²⁸ Riferimenti cronologici tratti da Thompson C., “A Timeline of the History of Blogging”, in *New York Magazine*, 12 febbraio 2006 (<http://nymag.com/news/media/15971/>).

²⁹ Istat, *Cittadini e nuove tecnologie – Anno 2011*, p. 26 (www.istat.it).

³⁰ Tra i siti in cui si possono trovare consigli utili per il blogging attraverso strumenti di comunicazione mobile, vi è MoBlogging.org (www.moblogging.org). Esistono numerose applicazioni che agevolano il *mobile blogging* su Twitter (<https://twitter.com/>).

Una caratteristica fondamentale del blog è la possibilità di un *feed-back* da parte dei lettori, che possono lasciare un commento che viene inserito in coda al post; a seconda delle impostazioni selezionate per il blog, esistono diverse possibilità di filtraggio da parte dell'amministratore.

Se l'origine dei blog risale alla metà degli anni Novanta³¹, quando il loro utilizzo era limitato ad informatici ed esperti del Web, è a partire dal 1999 che si assiste ad una crescita esponenziale. La loro diffusione si deve soprattutto al progressivo sviluppo di piattaforme di *blog-hosting*, che permettono di creare in modo facile e veloce il proprio blog, ospitandone i contenuti, e di scegliere l'impostazione grafica tra una serie di modelli ("*template*"). Molti di questi servizi sono gratuiti, elemento che ha contribuito notevolmente all'incremento del numero dei blog. Tra i fornitori più conosciuti ed utilizzati vi sono piattaforme come Blogger, Io Bloggo, Libero, Tiscali, Tumblr, Wordpress³².

Si è assistito così ad un progressivo allargamento della platea degli utenti del blog, sia tra i lettori sia tra i produttori di contenuti (i "*blogger*", ovvero coloro che scrivono su un blog e lo gestiscono). Il ventaglio dei settori e dei temi che vengono affrontati è incredibilmente ampio. Dalle storie di vita personali all'attualità, dalla tecnologia alla letteratura, non c'è argomento che non sia oggetto di trattazione.

La versatilità dei blog e la relativa semplicità d'uso che li contraddistinguono ne hanno consentito l'applicazione in numerosi campi; la rete dei blog, la cosiddetta "*blogosfera*", è venuta così ad intrecciarsi strettamente con diversi aspetti della società, dal giornalismo alla politica, dalla ricerca all'educazione.

Operare una distinzione in base ai contenuti risulta complicato dal fatto che, nonostante ciascun blog abbia generalmente una sua caratterizzazione ed omogeneità di fondo, i singoli post possono trattare argomenti appartenenti a generi anche molto differenti.

Moblog è invece una piattaforma dedicata alla pubblicazione di foto e video registrati attraverso il cellulare (<http://moblog.net/>).

³¹ L'attribuzione della paternità del primo blog è controversa. Secondo diverse fonti, si tratterebbe di "Scripting News" di David Winer nel 1997; altre fonti identificano come primo blog "Links.net" dello studente dello Swarthmore College Justin Hall.

³² Blogger (www.blogger.com), Io Bloggo (www.iobloggo.com), Libero (<http://liberoblog.libero.it/>), Tiscali (www.blog.tiscali.it), Tumblr (www.tumblr.com), Wordpress (<http://wordpress.org>).

Una proposta di classificazione – sempre tenendo conto dei confini labili di ciascuna categoria e della natura ibrida dei blog – è quella di Roncaglia³³, che li suddivide in:

- *weblog di rassegna e segnalazione*: ha il fine di indicare ai lettori determinate risorse online, come siti, articoli, programmi, video, immagini; a questa categoria appartiene la maggior parte dei blog delle origini, che erano costituiti da raccolte di link corredate da brevi didascalie di commento;
- *weblog di commento*: gli articoli pubblicati hanno come fine principale l'espressione dell'opinione del blogger in merito a determinati argomenti o contenuti presenti in Rete;
- *weblog di narrazione*: i post sono scritti in forma narrativa e il blog si configura come una sorta di diario, che riporta esperienze di vita personali;
- *weblog di progetto*: il blog diventa in questo caso uno strumento per realizzare un progetto di qualunque genere, raccogliendo o diffondendo informazioni e coordinare un lavoro di gruppo;
- *weblog collaborativi e Blogzine*: si tratta di una categoria trasversale alle altre elencate; a redigere i post non è una singola persona ma un gruppo; talvolta questi blog si trasformano in prodotti editoriali.

Ciascuna di queste categorie abbraccia una gamma di contenuti potenzialmente illimitati. La flessibilità del blog, che può essere adattato facilmente a differenti esigenze personali e professionali, è una delle caratteristiche fondamentali che ne hanno determinato il successo.

Sarebbe tuttavia limitante evidenziare le potenzialità del blog come elemento a sé stante senza tener conto del contesto di rete di cui fa parte. A tale proposito, l'interessante analisi di Granieri in merito al “*power of linking*” sottolinea un aspetto fondamentale che contraddistingue la blogosfera: l'importanza rivestita dai collegamenti e dai riferimenti esterni.

Nei blog, a differenza dei media tradizionali, il rimando alle fonti e ad altri contenuti o opinioni costituisce una risorsa imprescindibile, la logica stessa che regola il sistema di rete di cui fa parte. Questo produce una potenziale valorizzazione della conoscenza, in quanto “le informazioni vengono

³³ Roncaglia G., “Weblog: una introduzione”, in Calvo M., Ciotti F., Roncaglia G., Zela

modificate, arricchite approfondite e sviluppate di nodo in nodo, poiché chi riceve non è più passivo, ma ripubblica a sua volta. Spesso due informazioni diverse vengono associate sotto forma di analogie e diventano ‘altre informazioni’, producendo nuovo sapere e coscienza nei destinatari³⁴.

1.1.2. Il blog nella didattica

La semplicità di creazione e di gestione, anche in assenza di particolari competenze informatiche, e la possibilità di usufruire di servizi gratuiti sono le due caratteristiche che hanno permesso l'avvio di un processo di progressivo inserimento del blog tra gli strumenti tecnologici a sostegno dell'insegnamento. A questi elementi si unisce la duttilità che consente ai blog di prestarsi a innumerevoli utilizzi, in relazione a differenti contesti formativi, gradi scolastici e progetti didattici.

Tra le motivazioni che hanno portato alla diffusione dell'utilizzo del blog a scuola, quattro sono quelle elencate da Ligorio³⁵:

- innovazione e sperimentazione di nuove pratiche e nuovi strumenti in classe;
- facilità e rapidità di costruzione e aggiornamento;
- rimandi e link tra blog, che creano una sorta di intreccio nel quale ciò che viene prodotto a livello individuale entra a far parte di una dimensione collettiva;
- la collaborazione tra studenti nella costruzione della conoscenza, processo che si rifà alla didattica costruttivista³⁶.

Le prime esperienze di utilizzo dei blog in classe prendono il via dall'iniziativa di alcuni insegnanti a partire dall'anno 2000; non tardano inoltre a formarsi vere e proprie reti e *community* di docenti che utilizzano i blog a scopi educativi e che si scambiano informazioni e consigli in merito³⁷.

M.A., *Internet 2004 – Manuale per l'uso della rete*. Laterza, Bari, 2003, pp. 194-198.

³⁴ Granieri G., *Blog Generation*. Editore Laterza, Roma-Bari, 2009, p. 75.

³⁵ Ligorio M.B., “Aspetti teorici a supporto dei blog didattici”, in Mancini I., Ligorio M.B., *Progettare scuola con i blog. Riflessioni ed esperienze per una didattica innovativa nella scuola dell'obbligo*. FrancoAngeli, Milano, 2007, pp. 9-12.

³⁶ Cfr. Par. 1

³⁷ A livello internazionale, si possono citare *educational blogger Network* (eBN; il sito non è più attivo: <http://www.ebn.Weblogger.com/>) ed *Edublogs* (www.edublogs.org).

Con il moltiplicarsi delle attività realizzate, nascono inoltre veri e propri servizi di *blog-hosting* dedicati ai blog didattici³⁸: tra questi, il primo ad affermarsi è BlogER³⁹, sul portale ScuolaER della Regione Emilia-Romagna; creato nel 2003 e rinnovato nel 2005 nella versione 2.0, BlogER ospita oltre un migliaio di pagine.

La varietà di utilizzo e di funzionamento dei blog didattici rispecchia il carattere multiforme dello strumento, tanto da renderne difficile la classificazione. Le pagine informative di BlogER presentano una suddivisione in base ai contenuti, corredata da un elenco di blog didattici che possono essere presi a riferimento⁴⁰:

- blog diario di classe;
- blog per la didattica della lingua straniera;
- blog per progetti collaborativi a distanza;
- blog contenenti materiali di studio e ricerche;
- blog e comunità di pratiche;
- blog-evento⁴¹.

Una ulteriore classificazione, basata sulla gestione del blog, è quella proposta da Campbell⁴², che si occupa in particolare dell'utilizzo di questi strumenti per l'insegnamento dell'inglese come lingua straniera. Le categorie individuate, che si possono comunque ricondurre ad un livello più generale, sono tre:

- *the Tutor Blog*: la gestione del blog è a cura dell'insegnante, che utilizza la pagina per proporre moduli didattici, esercizi, letture, appro-

In Italia, dal 2004 fondamentale è l'attività di *Blog didattici... AppassionataMente* (www.blogdidattici.it), su iniziativa di Maria Teresa Bianchi.

³⁸ Oltre a *BlogER*, citato oltre, si segnala a titolo esemplificativo l'esperienza di *Edidablog* (www.edidablog.it), un progetto del MIUR per offrire a docenti e a scuole di ogni ordine e grado un servizio sull'uso e l'organizzazione delle ICT nella didattica.

³⁹ BlogER: <http://blog.scuolaer.it/>

⁴⁰ Esempi di blog didattici ospitati da BlogER:
http://www.scuolaer.it/servizi/blogger/blog_2.aspx

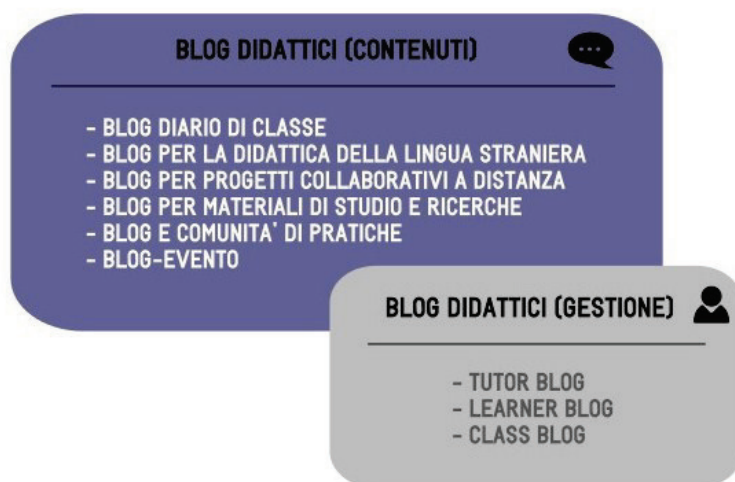
⁴¹ Un "blog-evento" viene utilizzato per fornire informazioni pratiche, organizzative, testimonianze e curiosità prima di un evento, per aggiornare i partecipanti o chi non vi può partecipare nel corso dello svolgimento, per fornire una sorta di "dietro le quinte", per pubblicare contenuti a posteriori.

⁴² Campbell A.P., "Weblogs for Use with ESL Classes", *The Internet TESL Journal*, Vol. IX, n. 2, febbraio 2003 (<http://iteslj.org/Techniques/Campbell-Weblogs.html>).

fondimenti, link ad articoli e siti Internet; per stimolare scambi di commenti e di opinioni tra gli studenti; per fornire un promemoria dei compiti affidati o spiegazioni degli argomenti affrontati in classe;

- *the Learner Blog*: gestito da singoli studenti o da piccoli gruppi, questo genere di blog favorisce la pratica della scrittura, della ricerca in Rete e un senso di responsabilità e impegno nella creazione dei contenuti;
- *The Class Blog*: generato dall'apporto dell'intera classe, si presta ad innumerevoli scopi; si possono postare testi, immagini e link relativi ai temi di studio, pubblicare gli scritti affidati come compito agli studenti, sviluppare abilità di scrittura e di lettura, promuovere scambi di idee ed opinioni, entrare in contatto con altre classi e istituti, anche di Paesi stranieri.

Fig. 1. Tipologie di blog didattici.⁴³



⁴³ Per la realizzazione del grafico ci si è avvalsi dell'utilizzo del sito Easel.ly (<http://www.easel.ly/>), che consente la creazione di infographic online.

L'introduzione del blog in classe, in ciascuna delle forme sopra indicate, può risultare sterile se non è supportato da un vero e proprio progetto, nel quale dovrebbe essere inserito non come semplice mezzo tecnologico – utile per catturare inizialmente l'attenzione degli studenti, ma inefficace su lungo periodo – ma come elemento che può contribuire ad un arricchimento della didattica⁴⁴.

A un livello molto semplice ma comunque funzionale, il blog può essere uno spazio dove il docente suggerisce spunti di approfondimento e bibliografici, oppure pubblica materiali didattici e informazioni rivolte agli studenti (avvisi, testi e soluzioni di esami e verifiche, compiti da svolgere, test di valutazione), rendendoli in questo modo disponibili in ogni momento.

Possono inoltre essere “postati” articoli, foto e video relativi a iniziative svolte a scuola, che vengono così condivise anche dai genitori, favorendo il coinvolgimento e la *partecipazione delle famiglie* all'attività didattica. Il blog può divenire una sorta di “bacheca” o persino un giornale di classe o di istituto.

Il blog rappresenta però soprattutto uno mezzo di *comunicazione* che permette un contatto tra il docente e lo studente anche al di fuori del contesto scolastico. Essendo uno strumento più vicino alla realtà degli studenti al di fuori dell'aula, contribuisce a creare un ambiente più informale.

Viene in questo modo stimolata l'attività di ricerca, di lettura e di scrittura da parte dell'allievo, che può trovare nel blog uno spazio di *espressione*, per raccontarsi, esternare le proprie opinioni ed idee.

Lo studente può essere motivato a produrre contenuti anche dalla possibilità di pubblicare online. Ciò che viene scritto nel blog viene letto non solo dal docente, ma anche dai compagni, da altre classi ed istituti, e talvolta, nel caso di pagine aperti al pubblico, potenzialmente da qualunque utente

⁴⁴ Le finalità didattiche del blog descritte nel paragrafo fanno libero riferimento a diversi testi: Friso C., op. cit, pp. 134-166; l'articolo “Insegnare con il blog”, pubblicato sul sito Innova Scuola della Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per l'Innovazione e le Tecnologie e il Ministero dell'Istruzione, Università e ricerca (http://www.innovascuola.gov.it/pillole/UD01_LO01/dispensa/equivalente_testuale_1.htm); Papazzoni B., “Apprendere e comunicare: il blog nella didattica”, pubblicato sul sito Scuolab (www.scuolab.it), un servizio del Politecnico di Milano che raccoglie progetti di didattica multimediale sviluppati da docenti e alunni di scuole di ogni ordine e grado.

della Rete. Esiste la possibilità, attraverso il blog, di *collaborare* anche con altre scuole di differenti città o addirittura differenti Paesi⁴⁵.

Il blog è infatti innanzitutto un luogo di incontro, di *condivisione* di interessi, di scambio di conoscenze e competenze. L'interazione che si genera è fondamentale per favorire una produzione attiva dei contenuti, anziché una fruizione passiva, e soprattutto per generare un processo di *apprendimento collaborativo* all'interno della classe.

La condivisione promuove il senso di *responsabilità* di chi scrive, che è incentivato a farlo in modo accurato e creativo, a rivedere i testi, a correggere gli errori, a citare le fonti. Si sviluppano *competenze medial*i che riguardano la ricerca e la selezione dei materiali online, la valutazione dell'affidabilità, la capacità di rielaborare in modo personale e critico, il valore della privacy, il rispetto dei copyright.

Il blog può divenire quindi uno strumento di *educazione ai media* che vede un ruolo creativo dello studente, che partecipa e si mette in gioco in prima persona, secondo un approccio che, anziché "difendere" i minori dai rischi del Web, "cerca di capire i molteplici modi in cui i minori adottano e adattano, usano e interpretano i media nella loro vita quotidiana, preparandoli ad affrontare con maggiore coscienza e libertà il mondo mediato entro cui vivono"⁴⁶.

L'organizzazione caratteristica del blog, che riprende la struttura del diario, fa sì che i contenuti pubblicati vengano a costituire, nel tempo, una sorta di memoria storica delle attività didattiche realizzate e un portfolio online dello studente. Viene in questo modo facilitata la valutazione da parte dell'insegnante del percorso di crescita personale e scolastica dell'allievo; diviene inoltre possibile una *auto-valutazione* per lo studente dei propri progressi e per il docente del lavoro svolto.

⁴⁵ Esistono molti progetti di collaborazione tra scuole realizzati attraverso i blog. Si cita a titolo esemplificativo il portale europeo dei gemellaggi elettronici tra scuole eTwinning (<http://etwinning.indire.it/>), un'iniziativa della Commissione Europea che ha coinvolto 28 Stati Membri dell'Unione. L'Unità Nazionale eTwinning Italia è istituita all'interno dell'Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica; in collaborazione con l'Agenzia LLP Italia, fornisce informazioni e supporto alle scuole che partecipano al gemellaggio e contribuisce alla diffusione di buone pratiche.

⁴⁶ Cappello G., "Analisi critica vs. produzione creativa. Le nuove sfide della media education nell'era digitale", in Form@re – Open Journal per la formazione in rete, n. 70, settembre 2010 (<http://formare.ericson.it/wordpress/>).

L'insegnante ha infine la possibilità di confrontarsi con altri docenti, anche di istituti diversi dal proprio o in altri Paesi, condividendo esperienze e trovando consigli, spunti di lavoro e di crescita professionale.

Il blog risulta dunque un mezzo particolarmente flessibile e declinabile secondo numerose modalità. Ogni tecnologia, chiaramente, per costituire davvero un sostegno alla didattica, non può essere considerata semplicemente una strumentazione, ma va integrata all'interno di un percorso formativo, che tenga conto degli specifici contesti.

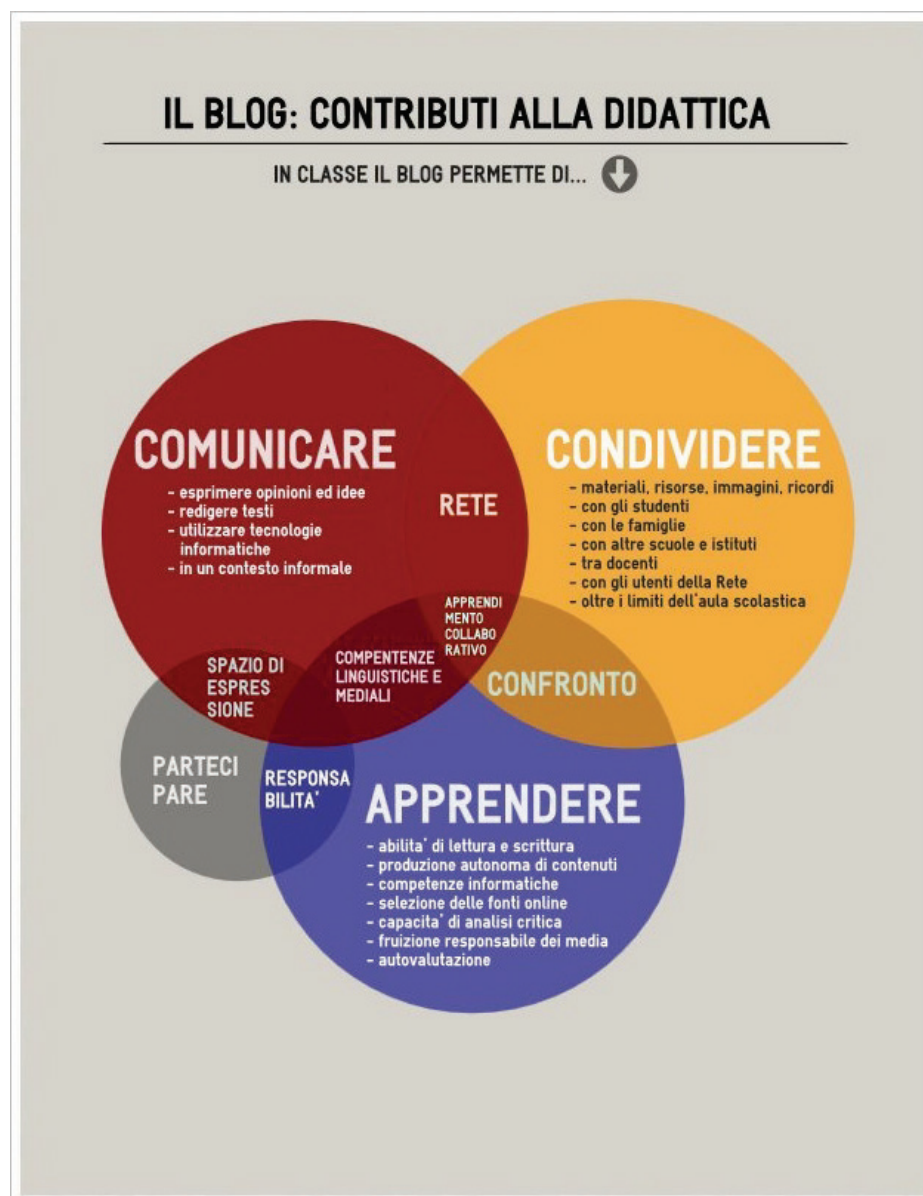
L'introduzione del blog in classe può favorire processi di apprendimento collaborativi e autonomi da parte degli studenti. Questi ultimi devono però essere adeguatamente accompagnati in questo percorso dall'insegnante, che ha il compito di supportarli e stimolarli, dapprima svolgendo una funzione di appoggio e assistenza (*scaffolding*) e in seguito favorendo la loro autosufficienza (*fading*)⁴⁷.

L'utilizzo del blog presuppone pertanto un cambiamento di prospettiva e dell'approccio di insegnamento. Come evidenziato dalle esperienze scolastiche finora realizzate, "i blog non sono fatti per sostenere un approccio trasmissivo tradizionale. Difficilmente possono essere pensati a sostegno di una didattica fondata sulla lezione, mentre invece [...] sembrano ben supportare una didattica innovativa e costruttivista, in cui lo studente sia pensato come attivo costruttore della propria conoscenza e attento partecipante alla progettazione del proprio percorso formativo"⁴⁸.

⁴⁷ Fasce M., Baroni P., "Tecnologie e scaffolding. Come costruire impalcature di sostegno tecnologiche." In Form@re – Open Journal per la formazione in Rete, n. 35, giugno 2005 (<http://formare.erickson.it/wordpress/>).

⁴⁸ Ligorio M.B., op. cit., p. 19.

Fig. 2. Finalità del blog didattico⁴⁹.



⁴⁹ Per la realizzazione del grafico ci si è avvalsi dell'utilizzo del sito Easel.ly (<http://www.easel.ly/>), che consente la creazione di infographic online. Per la costruzione del grafico, si fa riferimento a concetti ripresi da Friso C., op. cit, oltre all'articolo "Insegnare con il blog", pubblicato sul sito Innova Scuola, op. cit.

1.2. L'e-book a scuola

1.2.1. Che cos'è un e-book

I libri sono parte del nostro vissuto quotidiano. Sin da bambini veniamo abituati a interagire con essi per le più svariate ragioni. Sui libri, ad esempio, si è basata la nostra istruzione – chi non ricorda il sussidiario che ci ha accompagnato alle elementari? – e la loro lettura ha spesso avuto un ruolo centrale nel nostro tempo libero.

Il libro come noi lo conosciamo, però, non è stata l'unica forma di trasmissione della conoscenza nella storia dell'uomo. Roncaglia⁵⁰ individua quattro rivoluzioni che hanno interessato la diffusione della conoscenza. Dapprima vi è stato il passaggio dall'oralità alla scrittura. Successivamente, il *volumen* (rotolo) è stato sostituito dal *codex* (libro paginato e rilegato). Questo passaggio ha contribuito alla graduale riduzione della pratica della lettura ad alta voce, progressivamente sostituita dall'abitudine alla lettura silenziosa. La terza rivoluzione è coincisa con l'invenzione della stampa e il conseguente passaggio dal manoscritto al libro a stampa. La diffusione della stampa ha comportato lo sviluppo dell'editoria industriale e del mercato editoriale di massa. Tutto ciò ha avuto un impatto notevole sui livelli di alfabetizzazione.

Oggi stiamo vivendo una quarta rivoluzione derivante dallo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

“Negli ultimi anni la situazione sembra essere improvvisamente e radicalmente cambiata. L'introduzione e la diffusione del personal computer prima e delle reti poi offrono ai testi supporti diversi da quelli tradizionali, diversi in primo luogo dalla carta stampata e dai libri. La pagina è sostituita dallo schermo, i caratteri stampati si trasformano in bit. E il libro – o almeno, il libro al quale siamo abituati – sembra minacciato su più fronti. Nuove forme di testualità (siti Web, ipertesti...) si propongono come alternative alla struttura fondamentalmente lineare che di norma lo caratterizza”⁵¹.

⁵⁰ Roncaglia G., *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*, Laterza, Roma-Bari, 2010.

⁵¹ Ivi, p. X.

In particolare, gli e-book, sempre più diffusi anche nel nostro Paese⁵², vengono da molti considerati quale nuova forma di trasmissione della conoscenza che andrà a sostituire il libro a stampa. Pertanto, ciò a cui stiamo assistendo non è la perdita del significato e della funzione del libro tradizionale. Ciò che cambia è il “formato” assunto dalla tecnologia impiegata per trasmettere la conoscenza. In questo senso, gli e-book possono essere considerati un’evoluzione del libro tradizionale.

Proviamo ora a definire nel dettaglio cosa siano gli e-book. Con la parola “e-book” si fa riferimento ai cosiddetti “libri elettronici”. Il termine è, infatti, composto dal prefisso “e-”, che sta per “*electronic*” (elettronico), e “*book*” (libro).

Analogamente a quanto avviene per il termine “libro”, col termine “e-book” intendiamo sia l’oggetto fisico che il contenuto. Nel gergo comune, l’e-book è, infatti, sia il supporto usato per la lettura (computer, tablet, e-book reader) che il testo elettronico che appare sullo schermo.

Secondo la definizione data da Roncaglia, l’e-book è:

“un testo elettronico che [...], *dal punto di vista della forma testuale* si riallaccia all’eredità della cultura del libro (un testo strutturato, ragionevolmente esteso, compiuto, opportunamente codificato e di norma accompagnato da un insieme di metadati descrittivi, organizzato per una lettura almeno parzialmente lineare attraverso una interfaccia paginata), e *dal punto di vista della fruizione* può essere utilizzato attraverso dispositivi di lettura – siano essi dedicati o multifunzionali – e interfacce software capaci di permettere una lettura agevole di tali contenuti, nelle stesse situazioni di fruizione in cui potremmo leggere un libro e senza far rimpiangere il supporto cartaceo dal punto di vista dell’ergonomia e dell’usabilità”⁵³.

Per quanto riguarda i dispositivi impiegati per la fruizione dei testi elettronici, a partire dalla fine degli anni ’60 ha preso avvio lo studio delle interfacce di lettura con il lavoro di Alan Kay. A quest’ultimo si deve il progetto Dynabook, un computer portatile concepito per essere insieme strumento di

⁵² Secondo i dati diffusi dall’Associazione italiana editori, in Italia l’offerta di titoli e-book è passata dai 1.619 titoli del dicembre 2009 ai 31.416 del maggio 2012. Dati presenti sul sito <http://www.aie.it/>.

⁵³ Roncaglia G., *La quarta rivoluzione*, op. cit., p. 48.

lettura, scrittura e apprendimento⁵⁴. Sebbene il Dynabook non sia mai stato realizzato per mancanza della tecnologia necessaria, il dispositivo è considerato un precursore dell'e-book in quanto presenta come caratteristica distintiva "l'interrelazione fra la capacità di 'assorbire' la cultura del libro e di permettere la fruizione di testi dalla struttura tradizionale da un lato, e la capacità di sfruttare al meglio le potenzialità multimediali e ipertestuali del nuovo medium digitale dall'altro"⁵⁵.

Nei decenni successivi sono continuate le sperimentazioni volte a sviluppare dispositivi che potessero permettere una lettura adeguata e funzionale dei testi elettronici. La prima generazione di dispositivi dedicati è stata sviluppata a partire dal 1998, anno in cui la californiana Nuvomedia ha lanciato il Rocket eBook. In seguito si è sentita l'esigenza di realizzare dispositivi di nuova generazione che rendessero più agevole la lettura dei testi elettronici. Si è fatto ricorso alle tecnologie *e-paper* (carta elettronica) ed *e-ink* (inchiostro elettronico)⁵⁶ che sono alla base di dispositivi come l'Amazon Kindle e il Nook di Barnes & Noble.

Allo stato attuale la fruizione degli e-book può avvenire attraverso:

- e-book reader, ossia dispositivi elettronici portatili su cui è possibile caricare e leggere testi in formato elettronico;
- dispositivi multifunzionali, sia fissi (pc) che mobili (palmari, tablet e smartphone), dotati di software specifici che permettono la lettura di testi digitali.

Per quanto riguarda l'organizzazione dei contenuti, gli e-book rendono possibili tre diverse tipologie testuali.

Testi lineari

La linearità è propria dei libri tradizionali e si riferisce a "quell'aspetto per cui in ogni racconto e in ogni saggio esistono di regola un inizio ben de-

⁵⁴ Kay A. C., "A personal computer for children of all ages" in *Proceedings of the ACM National Conference*, Boston, Aug. 1972.

⁵⁵ Roncaglia G., *La quarta rivoluzione*, op. cit., p. 63.

⁵⁶ L'*e-paper* è "una tecnologia studiata per leggere un testo digitale senza retroilluminazione, fattore che contraddistingue invece i display LCD; nell'*e-paper* il testo visualizzato è inoltre statico, ovvero indipendente dal *refresh*". L'*e-ink* è invece una "tecnologia applicata alla carta elettronica che, sfruttando un campo elettronico per manipolare microscopiche particelle di pigmento, riproduce l'effetto dell'inchiostro osservabile su di un normale foglio di carta". Entrambe le definizioni sono tratte da Eletti V., Cecconi A., *Che cosa sono gli e-book*, Carocci, Roma, 2008, p. 129.

terminato e una fine da raggiungere dopo una sequenza ben prefissata di pagine e un susseguirsi ordinato di ragionamenti o di vicende narrate⁵⁷. Un esempio di testualità lineare negli e-book si ha nel caso di digitalizzazione di testi narrativi per renderli fruibili attraverso dispositivi di lettura.

Ipertesti

Con il termine ipertesto, si intende un testo composto di blocchi autoconsistenti di informazioni testuali tra loro connessi elettronicamente attraverso collegamenti (link) multipli. Il lettore può scegliere come fruire tali testi, definendo autonomamente dove iniziare e concludere la sua “esplorazione”, quale percorso seguire. Questo tipo di testualità permette quindi una lettura multisequenziale che viene di volta in volta definita dal fruitore. L'autore del testo ha, però, un ruolo altrettanto centrale in quanto spetta a lui scegliere quali elementi del testo collegare con blocchi di informazioni interni o esterni al testo⁵⁸. La sua è “una scelta che costituisce una forma esplicita di ‘tessitura’ e organizzazione testuale, una modalità specifica di costruzione e costituzione del testo”⁵⁹.

Da anni gli ipertesti sono efficacemente impiegati per le opere di *reference*, ossia per quei testi di documentazione e riferimento come, ad esempio, dizionari, enciclopedie, guide e manuali. Il ricorso all'ipertesto si adatta perfettamente a questi tipi di testi che “non hanno un inizio e una fine e che sono costituiti da *lessie*⁶⁰ autoconsistenti, collegate tra loro da rimandi interni, per cui il lettore può cominciare da dove vuole e proseguire a seconda delle curiosità e degli interessi che i singoli testi gli inducono, per concludere poi la sua navigazione/lettura nel punto che crede, senza dover arrivare all'ultima pagina del volume”⁶¹.

Testi ipermediali

Si parla di testi ipermediali nei casi in cui all'interno di un testo vi sia l'uso di codici comunicativi diversi. Al testo scritto vengono affiancati dei

⁵⁷ Ivi, p. 22.

⁵⁸ Gli ipertesti rendono possibili sia link interni (collegamenti ad altre parti del testo) che esterni (collegamenti a risorse esterne al testo come, ad esempio, siti Internet, ecc.).

⁵⁹ Roncaglia G., *La quarta rivoluzione*, op. cit., pp. 215-216.

⁶⁰ Per *lessia* si intende ogni “unità funzionale significativa che costituisce un singolo blocco costitutivo di un ipertesto”. Definizione tratta da Eletti V., Cecconi A., op. cit., p. 132.

contenuti non testuali in senso stretto (video, immagini, audio, ecc.), spesso collegati attraverso link.

Gli e-book ipermediali trovano un impiego positivo nelle opere di *reference* e nella didattica. La possibilità di corredare il testo con contenuti multimediali – come, ad esempio, video, mappe storiche e geografiche animate, grafici interattivi, ecc. – rende i testi scolastici completi e adatti agli studenti delle nuove generazioni.

È plausibile pensare che con la diffusione degli e-book non assisteremo alla scomparsa della linearità. Piuttosto, sullo stesso dispositivo potranno convivere testi lineari, ipertesti e testi ipermediali. La scelta di quale forma di organizzazione dei contenuti privilegiare “dipenderà in primo luogo dalla natura dei contenuti, e dal prevalere o meno, anche in ambito argomentativo, di uno specifico interesse dell’autore a una costruzione in qualche modo narrativa del testo”⁶².

Il quadro fin qui delineato permette di individuare alcune differenze tra libri ed e-book. Vediamo nel dettaglio quali sono le principali.

Innanzitutto, i costi e i tempi di produzione e distribuzione dei libri cartacei sono maggiori rispetto a quelli sostenuti per l’e-book. Per poter raggiungere il potenziale acquirente, il libro cartaceo deve essere dapprima stampato e poi distribuito nei punti vendita. Grazie ad Internet, invece, è possibile acquistare gli e-book semplicemente connettendosi a siti dedicati alla vendita. Una volta scaricato sul supporto di lettura, il testo elettronico è pronto per essere fruito. I bassi costi di produzione e distribuzione permettono agli editori di investire anche sulla commercializzazione di opere di nicchia o specializzate, destinate a un pubblico ristretto. Inoltre, la diminuzione dei costi sostenuti dagli editori permette di diminuire considerevolmente il prezzo di copertina dei testi elettronici. A maggio 2012, il costo medio di un e-book era pari a 11,07€ (Iva inclusa) mentre quello del libro tradizionale si attestava a 20,45€ (Iva inclusa)⁶³.

Un'altra differenza tra libro a stampa e libro elettronico è legata alla trasportabilità dei testi. La memoria dei dispositivi di lettura è molto ampia e può contenere innumerevoli e-book. Nel caso dei libri tradizionali, invece, “benché il singolo libro sia effettivamente trasportabile, la trasportabilità co-

⁶¹ Ivi, p. 22.

⁶² Roncaglia G., *La quarta rivoluzione*, op. cit., p. 226.

⁶³ Dati diffusi dall'Associazione italiana editori: <http://www.aie.it/>.

mincia a diventare un problema non appena i libri diventano più di due o tre, come sanno benissimo gli studenti”⁶⁴.

Un limite dei libri a stampa che sembra possa esser superato con l'introduzione degli e-book è l'immutabilità del testo. Una volta pubblicato, il libro tradizionale non può essere corretto o modificato se non creando e stampando ex novo una successiva edizione. Questa caratteristica rende i libri a stampa inadatti a quelle pubblicazioni che “invecchiano” rapidamente (come, ad esempio, le già citate opere di *reference*). L'aggiornamento dei libri elettronici può, invece, avvenire in modo semplice e automatico attraverso Internet. Le case editrici possono infatti fornire agli acquirenti versioni aggiornate degli e-book dietro il pagamento di un corrispettivo minimo o addirittura nullo.

Come evidenzia Alessandra Anichini, gli e-book possono essere considerati *augmented text*, testi aumentati all'interno dei quali vengono introdotte funzionalità aggiuntive che facilitano la lettura⁶⁵. Sono esempio di queste funzioni la possibilità di effettuare ricerche sui documenti e quella di sottolineare, prendere appunti e inserire segnalibri. Chi ha problemi di visualizzazione può, invece, ricorrere a funzioni che permettono di modificare - a seconda delle specifiche esigenze - l'impaginato, l'orientamento e la dimensione del testo.

Nonostante queste funzionalità, l'hardware rimane un punto debole dei libri elettronici. Molti potenziali lettori di e-book continuano a preferire i libri tradizionali in quanto la lettura su dispositivi elettronici comporta un affaticamento della vista derivante dalla luminosità dello schermo. Un'ulteriore caratteristica dell'e-book che rende difficoltosa la lettura è “l'elevato numero di stimoli che un computer ci propone, soprattutto se connesso alla Rete, interrompendo continuamente la concentrazione sulla lettura”⁶⁶.

1.2.2. L'e-book nella didattica

Quando si parla di scuola digitale, non si fa riferimento solo alle nuove dinamiche relazionali che si instaurano in termini di processi di apprendimento, ma è necessario riferirsi anche agli strumenti e alle risorse utilizzate

⁶⁴ Sala V. B., *E-book*, Apogeo, Milano, 2001, p. 13.

⁶⁵ Anichini A., *Il testo digitale. Leggere e scrivere nell'epoca dei nuovi media*, Apogeo, Milano, 2010, pp. 84-85.

⁶⁶ Sechi L., *Editoria digitale*, Apogeo, Milano, 2010, p. 19.

dalla comunità di apprendimento. Secondo le nuove logiche costruttiviste e collaborative, i materiali didattici e gli strumenti non devono essere impiegati come semplici supporti o come riferimenti esclusivi e autoreferenziali, ma devono trasformarsi in strumenti cognitivi, integrati con le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Negli ultimi anni il processo di apertura della scuola alle tecnologie mira ad informatizzare gli strumenti tipici della scuola stessa, come le lavagne e i libri, che rispettivamente trasformandosi in Lim e e-book, modificano gli ambienti di apprendimento.

Nel nostro Paese, la riflessione sull'impiego dei libri elettronici in ambito didattico ha preso avvio oltre un decennio fa. Già nel 2001 Roncaglia analizzava la possibilità di usare il formato "libro elettronico" per veicolare contenuti didattici⁶⁷. Lo scenario delineato per gli anni a venire faceva riferimento alla diffusione di libri elettronici che, per quanto ancora legati alla tradizione testuale, presentassero "un contenuto più ricco, una maggiore interattività e la possibilità di strutturare l'informazione in maniera più complessa e articolata"⁶⁸. In particolare, le caratteristiche degli e-book didattici immaginati da Roncaglia erano: un'organizzazione dei contenuti che consentisse di seguire un "filo narrativo" come avveniva per i libri tradizionali, una strutturazione ipertestuale dell'informazione non troppo complessa che permettesse al fruitore di seguire un determinato percorso formativo, un dispositivo plurifunzionale capace di generare nuovi paradigmi interpretativi "ibridi".

Gli esperti hanno individuato tre principali valenze didattiche di questi dispositivi, oltre ai vantaggi pratici che l'adozione di questi strumenti può implicare a livello di riduzione della spesa per l'acquisto e diminuzione dell'ingombro e del peso dei libri di testo.

In primo luogo, l'apprendimento tramite supporti elettronici come gli e-book può essere particolarmente stimolante e interessante per studenti nativi digitali perché si avvicina al mondo dell'esperienza giovanile. Questi strumenti sono infatti semplici e intuitivi e il loro uso implica un coinvolgimento attivo dei discenti dovuto all'opportunità di imparare attraverso materiali ipertestuali, multimediali e interattivi.

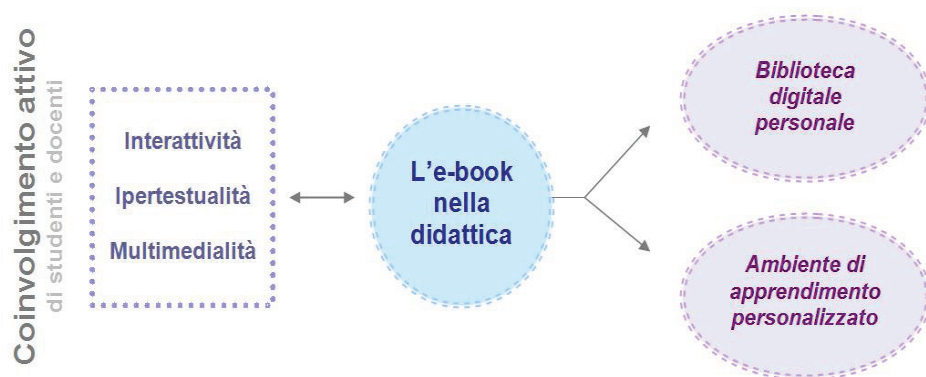
⁶⁷ Roncaglia G., "Quali e-book per la didattica?" in Delle Donne R. (a cura di), *Libri elettronici. Pratiche della didattica e della ricerca*, Cliopress, Napoli, 2003. Una prima versione dell'intervento di Roncaglia era apparsa nel maggio 2001 nell'ambito del forum *MediaMente* dedicato ai libri elettronici:
<http://www.mediamente.rai.it/divenirerete/010504/roncaglia.asp>.

⁶⁸ Ibidem.

In secondo luogo, grazie a questi supporti ogni studente può creare la propria biblioteca digitale. I materiali didattici inizialmente forniti dall'insegnante costituiscono una risorsa di base da cui partire per approfondire in modo personalizzato le varie tematiche. I singoli alunni possono cercare ulteriori risorse in Rete e organizzarle rielaborandole nel dispositivo a loro piacimento. L'interazione con le risorse didattiche, sia nuove che di base, avviene in tre modi principali: raccolta (*gathering*), annotazione (*annotating*) e ritaglio (*clipping*)⁶⁹. Una volta integrate, le biblioteche digitali vengono condivise con i compagni di classe e con l'insegnante. I materiali didattici sono, quindi, costantemente aggiornati e rimodulati in base alle esigenze del singolo studente e agli stimoli provenienti dal contesto d'apprendimento.

In terzo luogo, gli e-book possono essere considerati degli ambienti di apprendimento personalizzabili. Grazie alla versatilità e alla flessibilità di questi strumenti i docenti possono sviluppare insieme ai singoli alunni dei percorsi di apprendimento individuali che meglio si adattano alle peculiarità di ogni studente. I libri elettronici rendono pertanto possibile una didattica collaborativa ma anche multidisciplinare in quanto l'ipertesto permette di mettere in relazione le varie materie con collegamenti semplici e immediati.

Fig. 3. L'utilizzo dell'e-book nella didattica.



⁶⁹ Rotta M., "Gli eBook: tra Personal Learning Environments e Personal Digital Libraries, in Rotta M., Bini M. e Zamperlin P., *Insegnare e apprendere con gli ebook. Dall'evoluzione della tecnologia ai nuovi scenari educativi*, op. cit., p. 85.

Affinché i testi elettronici abbiano realmente le valenze didattiche sopra indicate è necessaria una progettazione adeguata e più possibile condivisa con insegnanti ed educatori. Il loro ruolo deve infatti restare centrale nell'indirizzare il percorso formativo dei ragazzi. Resta pertanto valida l'indicazione data da Roncaglia nel 2001: "la lezione da trarre è [...] che anche gli aspetti di evoluzione tecnologica, lo studio delle interfacce, l'organizzazione delle funzionalità offerte dagli strumenti hardware, vadano studiati con un'attenzione specifica considerandone le ricadute sulle forme di testualità e sui modelli didattici"⁷⁰. Ad un'appropriata progettazione deve essere, poi, affiancata un'efficace sperimentazione da parte degli insegnanti attraverso azioni d'integrazione degli e-book nei contesti educativi⁷¹.

Si muove in quest'ottica il lavoro portato avanti dal MIUR che con il Decreto Legge n.122 del 25 giugno 2008 ha introdotto ufficialmente la fruizione di materiale per l'apprendimento online nella scuola italiana. Nel dettaglio l'articolo 15 al comma 2:

"Al fine di potenziare la disponibilità e la fruibilità, a costi contenuti di testi, documenti e strumenti didattici da parte delle scuole, degli alunni e delle loro famiglie, nel termine di un triennio, a decorrere dall'anno scolastico 2008-2009, i libri di testo per le scuole del primo ciclo dell'istruzione, di cui al decreto legislativo 19 febbraio 2004, n. 59, e per gli istituti di istruzione secondaria superiore sono prodotti nelle versioni a stampa, on line scaricabile da Internet, e mista. A partire dall'anno scolastico 2011-2012, il collegio dei docenti adotta esclusivamente libri utilizzabili nelle versioni on line scaricabili da Internet o mista. Sono fatte salve le disposizioni relative all'adozione di strumenti didattici per i soggetti diversamente abili".

Il suddetto decreto all'articolo 15 introduce per la prima volta il concetto di e-book (inteso come materiale per l'apprendimento online), in relazione all'esigenza di contenere la spesa delle famiglie per i libri scolastici e ridurre il peso degli zaini con libri scaricabili direttamente da Internet. Più nel

⁷⁰ Roncaglia G., "Quali e-book per la didattica?", op. cit., p. 120.

⁷¹ Si veda ad esempio Bardi D., Castelli C., Cusconà S., Mora P., Morosini E., Rotta M., Testa S. e Testoni C. (a cura di), *Oltre la carta: in aula con l'iPad e gli eBook Reader. Strategie, strumenti, appunti e riflessioni per una sperimentazione sull'uso integrato di mobile device e contenuti digitali personalizzati nella scuola secondaria superiore: il caso del Liceo "F.Lussana" di Bergamo*, Nuova Multimedia Editore, Milano, 2011.

dettaglio ed in termini di valore aggiunto e di contributo che l'editoria scolastica digitale può dare nella prassi all'insegnamento e quindi all'apprendimento, si esprime la conversione in legge del decreto sopra citato, la Legge n.133 del 2008, che all'articolo 15 dispone che i libri di testo adottati a partire dall'anno scolastico 2011/2012 debbano essere in forma digitale o mista, ovvero devono poter essere interamente scaricabili da Internet. Insieme a questa legge, il D.M. 41/09 definisce le caratteristiche tecnologiche dei testi adottabili, aprendo una riflessione culturale e scientifica sull'introduzione e sul valore aggiunto dell'editoria scolastica digitale nella prassi del binomio insegnamento-apprendimento. In questo modo il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca partecipa attivamente alla definizione di un nuovo panorama di azioni e riflessioni in questo settore con l'iniziativa "Editoria Digitale Scolastica", che intende sperimentare, con l'apporto delle Istituzioni scolastiche, contenuti digitali per lo studio individuale e della classe.

L'Azione "Editoria Digitale Scolastica" si inserisce nel piano delle attività dell'"Agenda digitale europea" prevista dalla Comunicazione del 5 maggio 2010 della Commissione Europea e nel piano di azioni promosse dal Governo italiano per migliorare l'alfabetizzazione, le competenze e l'inclusione nel mondo digitale⁷².

In particolare le Linee Guida⁷³ redatte dal Comitato Guida costituito da MIUR, dall'Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica per gli approfondimenti scientifici/tecnici e da Consip Spa per gli aspetti procedurali connessi all'utilizzo del Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione (MEPA, www.acquistinretepa.it)⁷⁴ in materia di prototipi di "edizione digitale scolastica", individuano l'acquisizione di venti prototipi, cioè esempi di "edizione digitale scolastica", vale a dire di un prodotto che sia progettato in un'ottica di trasversalità tra le diverse discipline scolastiche e che permetta di interagire efficacemente con le tecnologie digitali.

I prototipi di edizioni digitali scolastiche verranno selezionati e valutati da venti Istituzioni Scolastiche selezionate e diffuse su tutto il territorio nazio-

⁷² MIUR, Comunicato Stampa su *Nuove tecnologie, Miur lancia "Editoria Digitale Scolastica". Venti istituti scolastici selezioneranno prototipi per la didattica digitale*, Roma, 27 marzo 2012.

⁷³ MIUR, *Piano Scuola Digitale. Editoria Digitale Scolastica. Linee Guida*, luglio 2011.

⁷⁴ MIUR, Iniziativa "Editoria Digitale scolastica, linee di sviluppo" (http://www.istruzione.it/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/38b7b9be-e84c-48dc-a08e-cfb006c9ae9c/verso_le_edizioni_digitali_scolastiche.pdf)

nale, ripartite tra scuole primarie, secondarie di primo grado, licei, istituti tecnici e istituti professionali⁷⁵. Le Linee Guida dell'Azione prefigurano prodotti multimediali le cui singole componenti possano essere utilizzate dai docenti per lo sviluppo di materiali didattici personalizzati. I prodotti dovranno inoltre presentare strumenti di editing che permettano a studenti e docenti di inserire note, modifiche e integrazioni secondo le nuove logiche dell'apprendimento. A tal proposito è necessario che i nuovi strumenti didattici garantiscano lo sviluppo della didattica collaborativa: dovrà infatti essere possibile, per più studenti contemporaneamente, lavorare insieme su risorse didattiche condivise, anche attraverso l'utilizzo della Rete⁷⁶.

I contenuti di apprendimento online e gli e-book per il lavoro e lo studio di alunni e docenti dovranno essere dotati di una struttura ipertestuale o ipermediale, e permettere loro una reale interazione e rielaborazione dei contenuti sfruttando la dimensione iper-open della cultura digitale della Rete⁷⁷.

La creazione di un e-book è stata l'attività alla base di un ciclo di laboratori del progetto *Nord Sud Ovest Web. Il mistero del sito dei desideri*, questo il titolo, presenta, per quanto con un grado di complessità inferiore, proprio queste caratteristiche che favoriscono un coinvolgimento attivo e inclusivo degli studenti. La realizzazione dell'e-book è stata l'occasione per rafforzare la consapevolezza dei ragazzi sull'uso delle nuove tecnologie.

⁷⁵ MIUR, *Piano Scuola Digitale. Editoria Digitale Scolastica. Linee Guida*, luglio 2011, p. 2.

⁷⁶ MIUR, Comunicato Stampa su *Nuove tecnologie, Miur lancia "Editoria Digitale Scolastica"*. *Venti istituti scolastici selezioneranno prototipi per la didattica digitale*, Roma, 27 marzo 2012.

⁷⁷ Rotta M., Bini M., Zamperlin P., *Insegnare e apprendere con gli ebook. Dall'evoluzione della tecnologia del libro ai nuovi scenari educativi*, Garamond, Roma, 2010, p.14.

2| Nord Sud Ovest Web: un esempio di media education

Di Rossella Tirota

Da anni il Corecom Emilia-Romagna riserva particolare attenzione alla tutela dei minori nel settore radiotelevisivo promuovendo, tra l'altro, campagne di comunicazione per la diffusione del Codice di Autoregolamentazione TV e Minori e progetti di media education nelle scuole del territorio regionale, con l'obiettivo di individuare strategie educative e didattiche per lo sviluppo e l'incremento del senso critico nell'utilizzo dei media. Punto di partenza di tutti i progetti portati avanti è stata la domanda, quale spazio occupano oggi i media digitali nella vita dei giovani? Tale spazio si lascia comprendere in termini di partecipazione, di nuove modalità di accesso e definizione dello spazio pubblico.

Ito sostiene che “persino i giovani che non posseggono un computer e un accesso ad Internet a casa, partecipano di una cultura condivisa dove i nuovi media sociali, la distribuzione dei media digitali e i contenuti che con essi si possono produrre costituiscono uno spazio comune tra i loro coetanei e nei loro contesti di scuola quotidiani”⁷⁸.

I *social network* sono oramai un elemento fondamentale all'interno della vita degli adolescenti. Le loro interazioni sociali sono mediate da un monitor e da una tastiera e le relazioni faccia a faccia tendono a diminuire nel tempo. Per essere popolari è necessario gestire un profilo, essere conosciuti, avere una fitta rete di amicizie. Tutto è condiviso, tutto diviene visibile, tutto viene “messo in piazza”. Sfera pubblica e privata si fondono l'un l'altra.

Quale allora il ruolo della famiglia? Dalle nostre ricerche emerge un sostanziale spaccato tra i cosiddetti “nativi digitali” e i genitori che spesso non comprendono le pratiche dei propri figli. Si evince come questi lamentino un uso eccessivo dei media, ma in realtà siano quasi del tutto inconsapevoli di quello che effettivamente in rete fanno i propri figli. Alcuni genitori conside-

⁷⁸ Ito M., et alii, *Hanging out, Messing around, and Geeking out. Kids living and learning with new media*, MIT Press, Cambridge, 2010.

rano i media un premio o una punizione, vivono la tecnologia come un rischio, un costo o un pericolo.

Nell'era dell'*information technology*, le nuove generazioni si muovono con disinvoltura in questo ambiente, che permette loro di soddisfare i propri bisogni sociali attraverso modalità che agli adulti risulta difficile padroneggiare.

In questo ambito si inserisce il progetto *Nord Sud Ovest Web*.

Esso si è rivolto a quattro classi prime della scuola secondaria di primo grado "Il Guercino"⁷⁹ di Bologna e si è proposto di fornire agli studenti, attraverso un percorso laboratoriale, gli strumenti per comprendere la realtà del Web nelle sue principali forme e regole, affinché possano proporsi come "audience critica" e produttori/ "coautori" di contenuti. La scelta dell'istituto è caduta su "Il Guercino" in quanto facente parte del progetto del MIUR *Classi 2.0*.⁸⁰

Scopo primario è stato insegnare ai ragazzi che navigano e frequentano la rete come sfruttare le potenzialità comunicative delle *community* online senza incorrere nei rischi connessi alla privacy, al caricamento di contenuti inappropriati e all'adozione di comportamenti interpersonali scorretti.

Gli obiettivi del progetto si possono così sintetizzare:

- comprendere i meccanismi della comunicazione attraverso il web;
- fornire agli studenti gli strumenti adatti affinché diventino fruitori consapevoli delle risorse della rete;
- favorire ed incentivare la produzione responsabile di contenuti web;
- creare una rete di studenti, insegnanti, famiglie che si scambiano punti di vista personali sul mondo della comunicazione e della scuola attraverso le forme di narrazione permesse dal web 2.0;
- realizzare un sito Web del Corecom per ragazzi;
- aprire e costruire un blog didattico.

A tal fine, sono stati intrapresi due differenti percorsi che hanno coinvolto due classi ciascuno. Il primo, curato dall'associazione MediaEducation.bo⁸¹, si è sviluppato attraverso una serie di incontri-dibattito e un'attività

⁷⁹ Sito Web dell'Istituto Comprensivo 9 di Bologna del quale fa parte la scuola secondaria di primo grado "Il Guercino": <http://www.ic9bo.it/joomla/>

⁸⁰ Cfr. cap. 1.

⁸¹ L'Associazione Culturale MediaEducation.bo opera a titolo *no profit* nell'ambito della Pedagogia dei Media. Organizza corsi di aggiornamento, laboratori didattici, incontri, seminari, affrontando con insegnanti, studenti e genitori, allo scopo di fornire gli

teatrale che hanno permesso ai ragazzi di I D e I E di esprimersi e di confrontarsi sull'uso della Rete e, in particolare, dei social network; è stato inoltre creato un blog didattico⁸², che è diventato punto di riferimento e di scambio di idee per le classi e che ospiterà a breve i video prodotti nel corso delle improvvisazioni teatrali.

Il secondo, sviluppato dal Centro permanente per l'educazione ai mass media Zaffiria⁸³, ha coinvolto gli studenti delle classi I A e I C nell'elaborazione di un e-book e di un "vocabolario digitale"; in questo caso, si è cercato, attraverso il racconto e la narrazione, di far emergere le esperienze degli alunni e di farli riflettere sul tema del consumo mediatico online, oltre a stimolarli nella produzione autonoma di contenuti.

Entrambi i percorsi laboratoriali hanno costituito non solo un esempio particolarmente valido di educazione ai media per gli studenti, i genitori e gli insegnanti, ma anche un'occasione straordinaria per ascoltare i vissuti dei ragazzi rispetto all'uso della Rete, approfondirne le abitudini, comprenderne le esigenze, raccogliere osservazioni, sensazioni, dubbi.

Nell'ottica di condivisione che ha caratterizzato tutto il progetto, il 27 settembre 2012 si svolgerà presso la scuola un momento di incontro tra Corecom, famiglie, insegnanti e studenti sui temi trattati in classe. L'occasione consentirà inoltre di presentare i prodotti realizzati dagli studenti, tra i quali il blog, l'e-book e il sito Internet del Corecom per bambini e ragazzi⁸⁴.

strumenti per una lettura più consapevole e critica dei media. Sito Internet: <http://www.mediaeducationpuntobo.it/>

⁸² Blog didattico del progetto *Nord Sud Ovest Web*: www.nord-sud-ovest-web.net

⁸³ Il Centro permanente per l'educazione ai mass media Zaffiria realizza numerose attività, tra le quali laboratori nelle scuole, corsi per docenti e momenti di formazione per i genitori. A livello nazionale, ogni due anni organizza *Medi@tando*, un convegno che raduna docenti, ricercatori e educatori ai media da tutta Italia. Sito Web: www.zaffiria.it

⁸⁴ Il sito Internet del Corecom Emilia-Romagna per bambini e ragazzi: www.corecomragazziemiliaromagna.it

3| Laboratorio sulla consapevolezza dell'uso del Web per pre-adolescenti

Di Amelia Capobianco

3.1. Premessa

La conoscenza della struttura grammaticale di un media consente, a chi la possiede, di servirsi di quello stesso mezzo per esprimere le proprie idee, le proprie opinioni, la propria creatività, il proprio essere; al tempo stesso, però, veicolando modelli e valori, i mezzi di comunicazione di massa hanno una grande influenza sul pubblico, soprattutto su quello infantile e adolescenziale, che costruisce la propria identità anche sulla base delle informazioni che recupera al di fuori degli ambiti familiare e scolastico. Per questi, e altri motivi ancora, è fondamentale preparare i ragazzi a un uso consapevole e sicuro dei mass media.

Nell'ambito del progetto *Nord Sud Ovest Web*, finanziato dal Corecom Emilia-Romagna, è stato condotto nel maggio del 2012 dall'Associazione Culturale no profit MediaEducation.bo di Bologna, un laboratorio con gli alunni di due prime classi della scuola secondaria di primo grado "Il Guercino" di Bologna.

Il laboratorio si poneva come obiettivi quelli di:

- fornire ai ragazzi le basi e i primi strumenti per approcciarsi alla Rete e ai suoi contenuti in maniera critica e propositiva;
- aiutarli a utilizzare il Web in modo più consapevole e più sicuro;
- fornire le informazioni basilari per evitare i rischi connessi alla pubblicazione di dati, foto o video in cui compaiono di persona;
- aiutarli a cogliere le potenzialità comunicative della Rete;
- favorire e incentivare la produzione responsabile di contenuti Web utilizzando un blog che potesse divenire ambiente di discussione e confronto fra ragazzi, genitori e insegnanti e che rappresentasse anche una delle forme di documentazione del percorso.

I laboratori hanno previsto alcune attività offline, quali discussioni di gruppo, drammatizzazioni, interviste, realizzazioni grafiche, e una attività online di pubblicazione dei materiali prodotti, aperti alla discussione, al commento e al confronto con gli adulti di riferimento come gli insegnanti e i genitori.

Inoltre, è stato organizzato un incontro con i genitori degli allievi delle due classi che sono stati informati del progetto e degli obiettivi dello stesso. Lo scopo dell'incontro era di confrontarsi e discutere sulla maniera in cui i loro figli "stanno" nella Rete. Vedremo in seguito cosa ne è emerso.

3.2. I passi del percorso

Le due classi coinvolte nel progetto *Nord Sud Ovest Web* erano composte una di 25 l'altra di 26 alunni. Da un primo dialogo informale con questi ragazzi si è scoperto che gli studenti di entrambe le classi hanno tutti un PC in casa e lo usano collegandosi alla Rete – solo in sporadici casi con l'assistenza dei genitori. Più della metà di loro ha un profilo aperto su Facebook, social network destinato ai maggiori di 14 anni⁸⁵; ciò comporta che l'iscrizione e l'apertura di un profilo da parte di questi ragazzi che hanno 11-12 anni richieda l'inserimento di dati mendaci, almeno sulla propria data di nascita.

Diverse sono state le questioni che si sono poste a fronte di questa massiccia presenza di minori di 14 anni sul social network. Partendo dal presupposto che esiste una regola e che tale regola è in essere per motivi precisi, si è discusso con i ragazzi del loro "stare" in questo social network utilizzando esclusivamente come esempio conosciuto e praticato, valido per simili altri spazi Web che i ragazzi possono incontrare in futuro.

⁸⁵ Questo social network, vista l'affluenza numerosa degli under 14 sta modificando tale suo assetto in favore dell'apertura di profili collegati direttamente a quelli dei genitori. Per maggiori dettagli: Adnkronos, "Tutti su Facebook, anche i bambini", in La Stampa.it, 05/06/2012 (http://www.lastampa.it/cmstp/rubriche/girata.asp?ID_articolo=10485&ID_blog=30&ID_sezione=38).

Gli aspetti su cui ci si è focalizzati sono stati diversi e si possono così brevemente riassumere:

- Non si può stare qui, è vietato;
- I genitori ne sono a conoscenza?
- Come è impostata la privacy dei dati personali?
- Quali contenuti sono condivisi?
- I ragazzi sono mai stati contattati da adulti sconosciuti? In che maniera? Il contatto è ancora attivo? Con quali modalità?

Trattandosi di discussioni e confronti aperti, le varie tematiche sono emerse più o meno tutte in tutti gli incontri; sono qui suddivise in paragrafi per consentire maggiore chiarezza alla relazione delle stesse.

- *Non si può stare qui, è vietato*

Fare presente a dei pre-adolescenti che stanno commettendo una infrazione a una regola è certamente necessario e doveroso da parte di adulti che coprono un ruolo educativo nei loro confronti, ma sappiamo anche che, dal punto di vista della maturità emotiva e cognitiva, si tratta per questi ragazzi di volere attestare la propria individualità, la propria personalità e la propria volontà agli adulti, in un entrare e uscire dalle regole imposte che inizia ora e che caratterizzerà l'adolescenza.

Per questi motivi erano previste le battute e gli scherzi sul fatto che mentivano facilmente sull'età. Nessuno li controllava e nessuno li puniva, in fondo è davvero molto semplice aprire un profilo. Allo stesso tempo le risposte degli alunni si coloravano di ingenuità quando chiedevano quale male poteva esserci nell'aprirsi un profilo su Facebook. Si è quindi discusso di quali possono essere le responsabilità e le ripercussioni legali per loro e per i loro genitori, di atteggiamenti non idonei in Rete, quale, ad esempio, la pubblicazione di video o immagini di loro compagni minorenni.

Dal punto di vista strettamente pedagogico, il lavoro è stato centrato sull'accogliere l'esperienza personale che i ragazzi portavano in classe, perché questa diventasse il dato oggettivo sul quale lavorare e confrontarsi, per imparare e fare meglio. Insieme si è lavorato sui loro profili. Vedremo in seguito come.

- *I genitori ne sono a conoscenza?*

Tra i ragazzi che hanno dichiarato di aver aperto un profilo su Facebook, la maggior parte afferma che i genitori sono a conoscenza della loro iscrizione al social network. Resta da appurare se i genitori fossero a conoscenza, al momento dell'iscrizione dei figli, che questa fosse interdetta ai minori di 14 anni. In alcuni casi i ragazzi condividono il profilo con un parente, a volte coetaneo, a volte adulto (i genitori stessi, un cugino o, in un caso, uno zio).

Sono diverse le considerazioni da fare sul fatto che i genitori acconsentano all'iscrizione dei figli al social network; alcune sono emerse nel corso dell'incontro che si è svolto proprio con loro. In diversi casi il genitore afferma di preferire “permettere” e “sapere” che il figlio ha una data attività in Rete piuttosto che vietare, con il rischio che il figlio navighi comunque certi spazi senza che egli ne sia a conoscenza. Questo anche se il sito in questione è un social network vietato ai minori di 14 anni (nel corso dell'incontro questo dato è stato comunicato anche a chi non lo conosceva).

Siamo di fronte a una precisa scelta educativa, una presa di posizione chiara rispetto all'utilizzo della Rete che va trattata con il dovuto rispetto, soprattutto di fronte ai ragazzi in classe, pur facendo comprendere loro che si tratta, appunto, di una scelta, fatta specificamente dai loro genitori che diventano responsabili, anche legalmente, di un cattivo utilizzo della pagina Web da parte loro. E' un campo delicato, nel quale non si può rischiare di minare la figura genitoriale trasmettendo ai ragazzi il messaggio che i genitori stanno consentendo qualcosa di inaccettabile ma dove, comunque, occorre far comprendere profondamente quali possono essere i risvolti di questa scelta. Ricordiamo che uno degli obiettivi era la consapevolezza delle proprie azioni in Rete.

- *Come è impostata la privacy dei dati personali? Quali contenuti sono condivisi?*

Si è lavorato con i ragazzi sul “come stanno” su questo social network. Sotto la guida dell'adulto, responsabile del percorso, in un ambiente protetto e amicale come quello della classe, sono stati osservati alcuni dei profili dei ragazzi con lo scopo di verificare le impostazioni di privacy utilizzate, i dati inseriti, i contenuti pubblicati.

Le impostazioni di privacy di questo social network – che, ricordiamo, è stato utilizzato a titolo esemplificativo di altri siti simili, solo perché già frequentato e ampiamente conosciuto dalla maggioranza dei ragazzi – consentono di “aprire” la propria pagina (bacheca) con differenti gradi di possibilità di condivisione dei materiali postati: ad “amici”, ad “amici di amici”, al “pubblico”, “solo io”, oppure “personalizzata”. La prima opzione consente l’accesso solo a persone autorizzate dall’utente. La seconda, “amici di amici”, consente che un video, una foto, un commento sia visibile anche dagli amici autorizzati degli amici dell’utente. Se consideriamo cento contatti a utente, è facile capire quale numero di potenziali visitatori può avere un post pubblicato con questo criterio. L’opzione “pubblico” consente a chiunque, amico o meno, di accedere alla bacheca dell’utente (anche partendo da una ricerca su motori esterni al social network); l’opzione “solo io” chiude il singolo post con il lucchetto; l’opzione “personalizzata” consente di bloccare l’accesso a degli utenti specifici.

Una delle opzioni preferite dai ragazzi era “amici di amici”. Dal punto di vista strettamente pedagogico è importante trovare l’equilibrio fra la tutela della fiducia nell’altro, perché il ragazzo non viva nel timore del contatto con il nuovo, e una precauzione misurata che consenta di non correre inutili rischi.

Così si è aperta una discussione che è partita proprio da un calcolo matematico. “Se io ho 100 amici e ogni amico ha 100 amici, quante persone possono vedere la mia foto delle vacanze?” e “Queste persone le conosco tutte? Mi sono tutte simpatiche? Cosa succede alla mia foto? Può essere scaricata o postata altrove? Sono sicuro di volere tutto questo? Mi fa piacere?”.

Al termine di questa discussione, che ha messo sul tavolo relazioni amicali e contatti da parte di estranei, i ragazzi che mostravano il loro profilo hanno modificato l’opzione di privacy scegliendo fra “amici” o, addirittura, “solo io”. Altri hanno comunicato di averlo fatto all’incontro successivo, di aver operato delle modifiche facendosi aiutare dai genitori.

Ciò che si posta sulla bacheca di questo social network non è, ovviamente, solo prodotto dall’utente, come ad esempio foto personali. Molto spesso si condividono link a delle informazioni la cui fonte è esterna allo stesso social network o, ancora più spesso, si accede a dei giochi. Quando si fa ciò, si consente al creatore o al distributore del gioco di accedere ai dati personali inseriti nel profilo. Tra questi è possibile inserire: nome, cognome,

indirizzo, telefono, scuola, appartenenza politica, appartenenza religiosa, età, sesso...

Normalmente questi sono trattati dal sistema come dati statistici il cui uso è finalizzato all'invio di materiale pubblicitario su un menù specifico che compare quando si è nella home del social network. Non affrontiamo argomenti legati alla vendita dei dati personali da parte del social network ad agenzie governative, ma ragioniamo invece su quanti e, soprattutto, quali, soggetti hanno accesso a questi dati. In realtà non si cedono solo giocando ma anche, ad esempio, rispondendo positivamente alle richieste di essere inserito nei "calendari" perché si riceva una notifica il giorno del compleanno di un amico.

Un'altra questione ancora sono i siti esterni collegati al social network. E' possibile, infatti, mettere in comunicazione le pagine di più social network in modo che ciò che è pubblicato su una sia visibile anche sull'altra. E non sempre le impostazioni scelte per la prima valgono per la seconda; può, infatti, accadere che pure avendo un profilo "blindato" su uno, tutto ciò che su questo è pubblicato finisce automaticamente sul secondo che non prevede lo stesso tipo di tutela della privacy.

Anche questo argomento è stato affrontato con i ragazzi controllando insieme quali dati personali sono richiesti solo per una specie di "completezza di informazione" che è superflua, se non inutile o pericolosa, nel caso dell'utilizzo improprio da parte dei bambini. In buona parte dei profili aperti per la discussione non erano stati inseriti dati. In altri compariva la denominazione della scuola, in uno il numero di cellulare. In linea generale è stato consigliato ai ragazzi di non fornire dati a prescindere e in particolare quelli che li rendono identificabili facilmente e rintracciabili offline.

Il confronto ha riguardato anche il tema dei *tag*. Un *tag* è un'etichetta che, nel caso di questo social network, può essere posta su una foto, per identificare il soggetto, su un'immagine o nei commenti di un post per richiamare l'attenzione di quel determinato utente. Nel caso di una ricerca su un motore esterno al social network, se un utente è *taggato* in una foto e il suo profilo non è particolarmente protetto, quella foto diventa accessibile al pubblico proprio grazie al *tag*. L'argomento è stato trattato al pari della pubblicazione dei dati personali.

- *I ragazzi sono mai stati contattati da adulti sconosciuti? In che maniera? Il contatto è ancora attivo? Con quali modalità?*

Nel corso degli incontri, nel fluire del dialogo intrecciato con i ragazzi, sono emersi episodi di contatto da parte di adulti estranei o di siti pornografici. Guardiamoli nel dettaglio.

Una ragazza che condivide la sua pagina con lo zio si è vista arrivare una richiesta di amicizia da un uomo che non conosceva. Ha accettato, pensando che si trattasse di un amico dello zio. Questa persona, sapendo di avere a che fare con una pre-adolescente, ha iniziato a “infastidirla”⁸⁶ verbalmente. Lei ha chiesto allo zio se conosceva questo individuo e, alla risposta negativa di lui, lo ha cancellato dai contatti.

Un'altra studentessa ha condiviso un video che le piaceva. Da allora, lo stesso autore di quel video continua a fare arrivare sulla pagina della bambina video o immagini pornografiche.

Un ragazzo è stato contattato da un ragazzo che ha dichiarato di avere 25 anni che ha minacciato di raggiungerlo sotto casa per poi picchiarlo.

Un alunno ha accettato l'amicizia di un trentenne con il quale continua a “chiacchierare” senza problemi del più e del meno.

Altri tipi di contatti sono stati condivisi con la classe durante i laboratori ma in maniera più confusa; si trattava di contatti di tipo pubblicitario, o di giochi a quiz per vincere ricariche telefoniche, o altri di minacce che non sono state prese sul serio dai ragazzi ma che hanno suscitato ilarità nel gruppo.

I casi emersi sono diversi ma hanno posto tutti alcune medesime questioni. C'è da una parte un adulto che contatta un minore, il quale minore, per potersi iscrivere al social network, ha mentito sulla sua età fingendosi non solo maggiorenne ma 20-25-30enne, a seconda dei casi. Cosa cerca in realtà questo adulto che contatta? E chi pensa di contattare realmente? Come arriva a contattare proprio quella o quel ragazza/o? Cosa deve fare il minore che viene contattato da qualcuno che non conosce e che, per di più, lo infastidisce e/o lo minaccia? Non è facile rispondere alle prime domande che

⁸⁶ In classe, di fronte a tutti i suoi compagni e a un'adulta conosciuta solo da pochi giorni, la ragazza non si è sentita di riportare i commenti di questo adulto che le scriveva. Uso il termine “infastidita” perché qualunque fossero le parole o le intenzioni, queste hanno causato un senso di disagio forte nella bambina.

richiederebbero uno studio specifico, ma possiamo provare a rispondere all'ultima.

I ragazzi più avvezzi alla navigazione del Web, hanno semplicemente eliminato il contatto; a volte rispondendo alle minacce con insulti o ulteriori minacce. Altri sono rimasti più sconcertati e indecisi sul da farsi. Solo le due ragazze sono ricorse all'aiuto dei genitori.

Agli allievi è stata fornita una serie di indicazioni su cosa si può fare quando si è contattati e infastiditi. L'indicazione primaria è quella di informare i genitori, i quali decideranno se tenere sotto controllo o cancellare il contatto, segnalarlo al sistema o denunciarlo alla Polizia Postale e delle Comunicazioni. Queste informazioni sono state fornite agli stessi genitori nel corso dell'incontro, non solo a titolo conoscitivo ma anche per rinforzare e dare ulteriori strumenti alla loro responsabilità educativa.

La questione emersa, dell'essere infastiditi in Rete, ha condotto a un ulteriore tema, quello del cyberbullismo, subito in prima persona o da altri, o provocato. Una cosa che diverte molto diversi studenti è cercare in Rete video di scherzi, fatti a loro coetanei o organizzati in candid camera. Sia che le vittime degli scherzi fossero ragazzi sia che fossero adulti, suscitavano negli alunni la stessa ilarità. La discussione ha così intrecciato le esperienze dei ragazzi dei video con le esperienze dei compagni di classe (vissute, quindi, da alcuni in prima persona, da altre udite dagli amici) in maniera da provare ad analizzare e a comprendere gli stati d'animo delle vittime.

E' stato affrontando e dialogando su questi temi che è stato condotto, dall'attrice di teatro e docente di teatro ragazzi Vittoria De Carlo, il laboratorio di drammatizzazione teatrale previsto dal progetto; si è voluta dare ai ragazzi la possibilità di esprimere i pensieri, i timori, i sentimenti suscitati attraverso le conversazioni in classe. Nella scheda che segue si mostrano i dettagli del laboratorio, le attività e le relative finalità.

SCHEDA DI LABORATORIO

Creiamo improvvisando, laboratorio teatrale

Di Vittoria De Carlo

Attrice, Docente di teatro ragazzi

Costruiamo il nostro setting di fiducia

In una prima fase si è provveduto a costruire un setting di fiducia tra i partecipanti al fine di liberarsi dall'imbarazzo del mettersi in gioco in prima persona. La costruzione del setting si è avvalsa di una serie di esercizi e di giochi che permettessero al gruppo di riunire e sperimentare, in maniera divertente e giocosa, l'energia collettiva attorno a una proposta di lavoro che necessitasse altresì di attenzione, concentrazione e coinvolgimento.

Obiettivi

Fare teatro insieme, anche in un tempo ristretto e con una finalità ben precisa, quella di creare insieme scene con tematiche stabilite, risulta divertente e permette inoltre di raggiungere una serie di obiettivi che riguardano sia il singolo partecipante che il gruppo/i gruppi nel suo insieme. Ecco alcuni degli obiettivi:

- 1) Aiutare i gruppi ad acquisire maggiore coesione e complicità;
- 2) Aumentare la tolleranza, il rispetto e la comprensione tra i membri dei gruppi;
- 3) Aiutare la conoscenza di se stessi, delle proprie potenzialità e dei propri limiti.

Il Percorso

Durante la programmazione dei giochi e degli esercizi propedeutici alle improvvisazioni è stato fondamentale valutare il tempo a disposizione, i gruppi a cui ci si rivolgeva, le finalità da raggiungere e la necessità di spronare i ragazzi a creare, attraverso il gioco, un clima di fiducia in cui potersi aprire emozionalmente.

Descrizione e finalità degli esercizi svolti

I Samurai

Partecipanti disposti in cerchio. Un primo giocatore lancia a un altro

un suono, il tipico urlo da Samurai, accompagnando il lancio con il corpo. Quest'ultimo deve rispondere anch'esso da Samurai. La traiettoria della voce e lo sforzo fisico del lancio evidenzia la sensazione del lanciare la voce in modo sicuro e la volontà di creare un clima di allegria, fiducia e serenità.

Finalità: Il primo degli esercizi è stato proposto con la finalità di incentivare e favorire l'ascolto, la concentrazione e in particolare la ricerca di un ritmo collettivo.

Camminare insieme

I partecipanti si dispongono in fila indiana. Il capofila inventa una sua camminata seguendo il ritmo di un brano musicale e dettando il modo di camminare a chi segue. Il capofila cambierà a un segnale prestabilito e il gioco terminerà quando l'ultimo della fila avrà anch'esso guidato il gruppo.

Finalità: Prendere coscienza dello spazio intorno a noi e delle possibilità espressive del nostro corpo.

Alieno

I partecipanti vengono divisi in gruppi di 2-3 persone. Ogni gruppo inventa /crea un "Alieno" composto dai corpi di tutti i componenti. L' "Alieno" deve essere in grado di spostarsi nello spazio. Vengono ricercate tutte le possibilità di assemblare i corpi, di salire gli uni sugli altri, rendendo il più possibile espressiva la massa dei corpi ottenuta che comincerà a muoversi nello spazio emettendo suoni e/o rumori.

Finalità: Necessità di collaborare e creare un'intesa tra i componenti del gruppo affinché il lavoro collettivo sia efficace. Sperimentare l'elasticità del proprio corpo in rapporto con i corpi dei compagni, superando l'imbarazzo dell'eccessiva vicinanza e del "toccarsi".

Statua e scultore

I partecipanti si dividono a coppie. Ogni coppia sceglie un posto nello spazio. Lo spazio si trasforma e diventa il museo delle cere. A turno i ragazzi sono sia lo scultore che la cera da scolpire. Lo scultore di turno utilizza il corpo del compagno come cera da modellare per farne una statua. Il lavoro va svolto in un clima di armonia, accompagnato dalla musica. Al termine del lavoro gli scultori abbandonano le proprie statue. Il conduttore e gli insegnanti presenti diventano i visitatori del

museo controllando che le cere siano immobili e non si muovano dalla posizione in cui sono state scolpite.

Finalità: Questo esercizio permette di mantenere una posizione immobile favorendo la ricerca di spontaneità e l'esteriorizzazione di un'emozione.

Al termine degli esercizi teatrali si è passati alla fase di improvvisazione e drammatizzazione. I partecipanti sono stati divisi in gruppi di 3/4 persone. Tutti i gruppi hanno avuto a disposizione un tempo massimo di 15 minuti per creare, inventare e provare una scena a tema. Al termine del tempo concesso, a turno, tutti i gruppi si sono susseguiti nell'esibire il proprio elaborato.

Temi delle improvvisazioni su cui sono stati svolti gli sketch di teatro

Ai ragazzi sono stati assegnati tre temi da svolgere.

Il primo di questi proponeva quattro variabili di percorso. “Un adulto mi contatta su Facebook ...come reagisco?”. Quattro le possibilità da sviluppare:

- 1) Avverto i miei genitori e...
- 2) Non avverto nessuno e...
- 3) Lo confido ad uno o più amici e...
- 4) Lo confido a qualcuno che non è né amico né genitore e...

Gli altri temi erano: “Eravamo amici ma abbiamo litigato e... scopro che ha pubblicato “quel video” su Youtube. Come reagisco?” e “Su Internet è tutto vero?”

Le improvvisazioni di tutti i gruppi si sono rivelate interessanti e l'altro grado di entusiasmo e di spontaneo interesse da parte dei ragazzi durante la totalità del percorso ha rivelato l'adeguatezza dell'intero progetto alle esigenze delle due classi.

I laboratori sono stati filmati dal regista e sceneggiatore Francesco Filippi che ne ha in seguito curato il montaggio con avatar che coprono il volto degli alunni, in un gioco di ruoli che sottolinea l'esigenza di tutelare la propria persona in un ambiente vasto come la Rete.

Di seguito la scheda relativa alla realizzazione dei video dei lavori delle due classi.

SCHEDA TECNICA

Identità digitali

Di Francesco Filippi

Sceneggiatore e regista

Costruiamo i nostri avatar

Dopo aver ideato e interpretato le improvvisazioni teatrali, i ragazzi hanno realizzato, su carta o digitalmente, volti di personaggi inventati; questi sono stati sovrapposti, in sede di montaggio video, sui volti stessi dei ragazzi. Nei video finali ogni studente si presenta quindi con una sorta di maschera, un'immagine altra da sé: un avatar, appunto.

Obiettivi

Gli obiettivi di questa attività sono molteplici.

- 1) Rendere massimamente consapevoli i ragazzi di quanto le identità digitali nella Rete siano potenzialmente fittizie e, di conseguenza, foriere di pericoli.
- 2) Infondere anche un approccio positivo e creativo nei confronti delle identità in Rete. La possibilità di costruirsi una propria identità digitale può essere infatti una grande opportunità creativa: per raccontare qualcosa di sé; per superare barriere e pregiudizi sociali relativi legati a come normalmente appariamo (la bellezza, il colore della pelle, il modo di vestire, lo stile di vita...); per superare timidezze espressivo - comunicative.
- 3) Stimolare lo sviluppo di attività grafiche, su carta e tramite software e applicazioni grafiche.
- 4) Stimolare un approccio critico (nel senso più positivo del termine) nei confronti delle interazioni sociali. Le identità che incontriamo non sono scontate. Dietro le immagini delle persone in cui ci imbattiamo c'è tanto da scoprire, nel bene e talvolta anche nel male.
- 5) Suggestire come la costruzione delle identità non riguarda solo la Rete, ma anche la nostra vita quotidiana. Come ci vestiamo, cosa facciamo, come ci presentiamo possono essere altrettante maschere sociali.

- 6) **Mostrare** come un'ampia dose di casualità nell'accostamento personaggio-avatar e tra gli avatar stessi all'interno di ogni improvvisazione, porti a risultati narrativi inaspettati e spesso divertenti. A testimonianza di come l'incontro delle diversità sia un'occasione di arricchimento.

Il Percorso

La realizzazione di ciascun video si è sviluppata in varie fasi: realizzazione delle riprese, consegna dei lavori grafici, montaggio video e compositing.

Descrizione e finalità degli esercizi svolti

Le riprese video

Ogni improvvisazione è stata ripresa da due videocamere contemporaneamente. Una fissa a inquadrare la totalità della scena (master shot) e una a mano per seguire, con inquadrature più strette e da posizione decentrata, l'evolversi dell'improvvisazione. I ragazzi, infatti, non essendo attori professionisti (tantomeno improvvisatori), hanno finito inevitabilmente per compiere “errori” di regia, come dare le spalle al pubblico (cioè alla videocamera fissa), o coprire altri attori. L'utilizzo della doppia videocamera ha consentito, in altre parole, di ovviare in buona parte a questi errori.

Importante, in ogni caso, l'utilizzo di almeno un paio di luci professionali, per evitare riprese buie, poco leggibili o appesantite da eccessivo rumore video (dovuto a livelli di *guadagno* troppo alto). Nel nostro caso sono state utilizzate due quarze da 800W, con relativi stativi e gelatine per il bilanciamento del bianco con la luce disponibile. Si raccomanda anche l'utilizzo di prolunghe e adattatori di corrente per poter attingere a qualsiasi tipo di allacciamento elettrico disponibile nelle aule.

I lavori grafici

Alcuni studenti si sono presentati in classe con disegni già realizzati. Altri li hanno inviati via e-mail in un secondo momento. Non trattandosi di un laboratorio finalizzato alla manualità grafica, abbiamo lasciato che i ragazzi scegliessero di esprimersi attraverso un tradizionale disegno su carta o invece uno strumento digitale a loro disposizione.

Tutti i disegni sono stati poi scansionati, e in ogni caso scontornati

(ovvero trasformati in immagini .psd o .png dotati di canale alfa) per poter essere successivamente sovrapposti ai volti dei ragazzi.

Per le successive fasi di lavorazione non è stato possibile coinvolgere i ragazzi, trattandosi di interventi tecnici professionali e specialistici.

Montaggio video

Realizzate le riprese, si è passati alla fase di montaggio. L'alternanza tra le inquadrature totali (master shot) e quelle ravvicinate ha reso più accattivante la narrazione filmica, ottimizzato i tempi drammaturgici e, come già accennato, ha limitato una serie di inevitabili problemi registico-attoriali. C'è stata anche una ottimizzazione della banda sonora, pur nei limiti tecnici del materiale sonoro disponibile.

Compositing

Viene chiamato "compositing" il lavoro di sovrapposizione di video e altri elementi grafici (statici e dinamici), nonché della loro manipolazione. È grazie al compositing video che è possibile "incollare" sul volto di ogni attore/studente il disegno da lui realizzato.

Si tratta di un intervento tecnico molto laborioso (circa 14 ore di lavoro per un' improvvisazione di due minuti con una media di 2-3 personaggi in scena).

In questo caso è stato utilizzato il software professionale Adobe After Effect. In particolare è stata usata la funzione del *motion tracking*. Si tratta di uno strumento che consente, con un buon automatismo, di riconoscere lo spostamento di un dettaglio (come una testa, un orecchio, una bocca) all'interno di una inquadratura e di attribuire, a un dato disegno, lo stesso tipo di movimento. Purtroppo l'efficacia di questo automatismo dipende da molte variabili. In altre parole, per ottenere un buon risultato, è necessario in ogni caso molto lavoro manuale.

Oltre al *motion tracking*, è stato necessario anche intervenire con un minuzioso lavoro di maschere (ovvero aree di ritaglio) animate fotogramma per fotogramma, per far sì che un determinato avatar passasse credibilmente dietro il corpo di un altro attore in tutti i casi di sovrapposizione tra gli attori o tra gli attori e la videocamera.

Sono stati anche aggiunti alcuni *effetti speciali* di sfocatura di movimento, di correzione del colore e della luminosità, per amalgamare il più possibile i disegni all'interno delle immagini video, come se i volti

disegnati fossero stati davvero dentro l'aula, sui visi dei ragazzi.

Infine, per rispettare tutte le norme della privacy, sono state aggiunte delle sfocature sui volti di tutte le persone (insegnanti e ragazzi spettatori) accidentalmente inquadrati durante le riprese.

Completati questi effetti speciali, tutti i video sono stati poi accorpati (con l'aggiunta dei titoli) e renderizzati nei due video finali, uno per ogni classe. Ciascuno di essi è stato renderizzato anche a bassa risoluzione (file sotto i 30Mb) per la pubblicazione sul blog.

3.3. I video

Come abbiamo già spiegato nei paragrafi precedenti, nel corso degli incontri è emerso che, nonostante l'età, un buon numero di ragazze e di ragazzi è già attivo su spazi Web ai quali non potrebbero accedere per motivi anagrafici. A ciò, inoltre, si accompagna la quasi totale mancanza di consapevolezza circa le importanti e necessarie impostazioni di privacy da adottare nella frequentazione di tali spazi.

Per questi motivi, la drammatizzazione e la successiva realizzazione di video sugli usi della Rete hanno avuto come focus la presenza dei ragazzi e delle ragazze nei social network.

Il primo tema trattato nelle improvvisazioni è stato quello del contatto in Rete da parte di un estraneo, che è stato messo in scena ponendo l'accento su alcune delle diverse possibilità di reazione, con le relative conseguenze, da parte dei ragazzi e delle ragazze: *“Un estraneo mi contatta in Rete: lo dico ai miei genitori, lo dico agli amici, lo dico a un estraneo, non lo dico a nessuno”*.

Un altro argomento è stato quello della veridicità e correttezza delle informazioni presenti in Rete; mentre con l'ultimo si è voluto stimolare la riflessione dei ragazzi circa le conseguenze della pubblicazione di un video in Rete da parte di qualcuno all'insaputa dei protagonisti.

La drammatizzazione è stata affrontata in modo creativo, giocoso e divertente, ma non sono mancati molti spunti di riflessione da parte dei ragazzi.

Affrontando il primo tema, vediamo che dagli sketch emerge, per la maggior parte, che il primo approccio da parte di un estraneo che provasse a

contattarli in Rete è immaginato di tipo fraudolento o, addirittura, violento, benché visto in chiave ironica. Per altri, il tentativo di approccio è semplicemente accolto come occasione per incontrare un nuovo amico. In realtà, dal confronto in classe sui medesimi temi, è emerso che chi è stato contattato realmente da un adulto estraneo si è trovato in imbarazzo e non ha saputo cosa fare.

Alcune battute degli sketch sono divertenti e al tempo stesso interessanti e potrebbero rappresentare ulteriori spunti di riflessione per nuovi incontri con gli adulti di riferimento (genitori e insegnanti) sul rapporto ragazzi-adulti e sul peso di una identità sociale dei ragazzi mediata dal Web (avere quanti più “amici” possibili sulla propria bacheca come forma di riconoscimento sociale):

“Ciao, sono un adulto... come tutti gli altri!”,

“Preferisci essere ucciso o dire ai tuoi che sei su Facebook? – Veramente non lo so!”,

“Un estraneo mi ha chiesto l’amicizia, che faccio? – Digli di sì, così hai un amico in più su Facebook!”.

Il problema della veridicità dei contenuti presenti nella Rete è stato rappresentato sia nei termini del reperimento di nozioni totalmente errate, come: *“La luna è un pianeta, Marte ha un nucleo fatto di Coca-Cola e ci sono extraterrestri verdi”*; sia in termini di possibili truffe ai danni di navigatori incauti, come nel caso pacchetti viaggio spacciati per gratuiti che si rivelano costosissimi.

Da ultimo, l’improvvisazione relativa alla pubblicazione di un video privato ha messo in scena la gestione delle relazioni nel gruppo dei pari: *“Come hai potuto?”*, *“Eravamo amiche”*, *“Lui era mio!”*, *“Ora smettete di litigare!”*. La Rete, anche quando non necessariamente utilizzata a fini di bullismo, ma solo in modo superficiale e disinvolto (per scherzo o per piccola vendetta), può rivelarsi un mezzo pericoloso e in grado di procurare turbamento in chi rimane vittima di una pubblicazione non desiderata.

I ragazzi a volte sembrano muoversi con dimestichezza e semplicità in spazi non pensati per loro, come può essere un sito che vieta l’accesso ai minori di 14 anni, ma questa dimestichezza e questa semplicità rischiano di essere solo apparenti perché mancano la maturità e la consapevolezza di un uso adeguato e sicuro degli strumenti a loro disposizione. Si fa fondamentale

la presenza dei genitori e degli adulti di riferimento accanto ai ragazzi, che ricoprono il ruolo di guida in questi luoghi affascinanti e accattivanti della Rete.

3.4. Le interviste

Il percorso prevedeva anche il gioco delle interviste. Ai ragazzi è stato chiesto di dividersi in gruppi e di vestire reciprocamente i panni dell'intervistatore e dell'intervistato per indagare le abitudini dei compagni relativamente alla navigazione nel Web. Lo scopo era di fargli avere maggiore coscienza della propria attività in Rete e confrontarla con quella dei compagni.

Nel corso delle interviste i ragazzi hanno sostanzialmente “scoperto” ciò che in diversi incontri era già emerso sull'utilizzo di social network, siti di giochi, piattaforme di broadcasting. Al termine del lavoro di gruppo ai ragazzi è stato chiesto di spostarsi in aula informatica per pubblicare sul blog i risultati del loro lavoro. In questa maniera si è voluto garantire che tutti gli allievi avessero le informazioni di base per accedere, scrivere e pubblicare sul blog.

Di seguito, una scheda sulla realizzazione del blog con riferimento al sistema utilizzato.

SCHEDA TECNICA

Wordpress, usabilità e blog

E' spesso vero che fra il sistema informatico che si usa e le esigenze che si intendono risolvere si instaura un rapporto bi-direzionale. Non esistono infatti strumenti per tutte le esigenze, allo stesso modo in cui ogni strumento risponde a un set ben definito di problemi.

E' un rapporto dinamico nel quale l'abilità di colui che gestisce il progetto sta nel definire una area di “interconnessione” nella quale lo strumento e le esigenze si incontrano e costruiscono dei nuovi flussi di lavoro efficienti ed efficaci, legati all'utenza con costi di apprendimento ragionevoli e adeguati alla situazione. Questi sono i presupposti dell'adozione della piattaforma di blogging che è stata utilizzata sul progetto *Nord Sud Ovest Web*.

Nel “mare magnum” delle piattaforme di blogging abbiamo selezionato WordPress per due ragioni portanti:

Usabilità: le ultime *release* della piattaforma sono state oggetto di test di usabilità. Questo ha reso la piattaforma, in particolar modo lato amministrazione, particolarmente semplice da apprendere o per lo meno più semplice di altre. Ovviamente la semplicità è la misura del rapporto fra la condizione di partenza dell’utente e il sistema che si appresta ad utilizzare. Diciamo quindi che, per un utente mediamente alfabetizzato, Wordpress rappresenta una valida alternativa al blogging, sia come tempi di apprendimento che come semplicità d’uso.

Ambiente “culturale” Web: c’è una visione dei sistemi informatici che non si limita al rapporto solipsistico utente-sistema ma che allarga/estende questo rapporto anche all’ambiente “culturale” nel quale l’utenza viene a collocarsi. In sostanza si verifica che, nell’utilizzo da parte dei ragazzi di Wordpress, entrino in maniera indiretta meccanismi Web che essi stessi mutuano da esperienze precedenti. In questo senso, WordPress ha molte micro-interazioni (compilare dei campi, inviare schiacciando un pulsante, gestire un post) che sono simili a quelle più comunemente diffuse in Rete. Ciò consente ai ragazzi di trovare un ambiente quasi familiare, permettendo loro di poter riutilizzare meccanismi cognitivi e aspettative che hanno già costruito e che non devono costruire nuovamente.

Emerge da queste prime righe che la nostra preoccupazione, condivisa dal committente, è stata *mettere i ragazzi al centro del sistema informatico*, creando un oggetto che li rendesse partecipi nel modo corretto, che li aiutasse a sviluppare meccanismi cognitivi come base esperienziale per maturare una visione critica del mezzo che si apprestavano a utilizzare.

Questa possibilità ha consentito la creazione di uno spazio tra i ragazzi e il conduttore nel quale discutere delle informazioni e degli articoli che venivano proposti e successivamente pubblicati. La funzionalità informatica di proporre alla pubblicazione piuttosto che pubblicare direttamente sul blog consente quindi di attivare una mediazione positiva che diventa per i ragazzi momento di crescita e consapevolezza.

Wordpress ha evidenziato da subito anche un requisito fondamentale: la possibilità di approcciare alla pubblicazione di contenuti su Web attraverso un meccanismo redazionale che prevede che ogni articolo/commento scritto da ragazzi venga pubblicato solo attraverso l’autorizzazione del conduttore del laboratorio.

Questa possibilità ha consentito la creazione di uno spazio tra i ragazzi e il conduttore nel quale discutere delle informazioni e degli articoli che venivano proposti e successivamente pubblicati. La funzionalità informatica di proporre per la pubblicazione, piuttosto che pubblicare direttamente sul blog, consente quindi di attivare una mediazione positiva che diventa per i ragazzi momento di crescita e consapevolezza.

Ogni ragazzo mantiene quindi la possibilità di produrre contenuti in autonomia, inserendo anche materiali multimediali quali immagini, ad esempio. Questo dà modo di sviluppare una piccola dose di creatività. Non vi sono maschere “preformate” che bloccano il ragazzo nella realizzazione di un articolo, ma lo stesso oggetto articolo si propone come uno spazio bianco all'interno del quale costruire con l'aiuto del conduttore la propria idea.

L'oggetto articolo diventa un momento di mediazione fondamentale all'interno del sistema di blogging, in quanto punto di snodo tra l'intenzione comunicativa del ragazzo e la sua realizzazione. Ogni ragazzo diventa responsabile della pubblicazione, poiché tutti accedono alla piattaforma con un proprio account e di conseguenza sugli articoli viene indicato l'autore. Questo sistema che fornisce identità all'autore diviene potenzialmente anche un meccanismo di costruzione della *community*. I ragazzi diventano consapevoli di essere parte di un soggetto più ampio e alcuni articoli iniziano a muoversi nella direzione di fornire indicazioni e condividere scoperte con gli altri.

L'identificazione fornita dal sistema diventa momento fondante della costruzione comunitaria e tende a veicolare rapporti interpersonali già esistenti, riuscendo allo stesso tempo a fornire lo spunto per la creazione di nuovi.

Diventa evidente come il ruolo di WordPress sia a questo punto quello di mediatore delle informazioni e delle relazioni del mondo reale. Esso assume, in definitiva, nel quadro del laboratorio il ruolo di:

- *Mediatore verso l'esperienza Web*: introduce i ragazzi all'esperienza sul Web partendo dalle esperienze cognitive del Web che hanno già realizzato.
- *Costruttore di nuove relazioni*: consente ai ragazzi di esplorare nuove reti di relazioni fra di loro, bypassando i vincoli fisici dell'ora e adesso e introducendo una prospettiva di sviluppo asincrona della relazione interpersonale.
- *Fluidificatore delle esperienze esistenti*: consente ai ragazzi di sfruttare la piattaforma per diffondere informazioni utili alla comunità che su di essa si è creata.

Da un punto di vista tecnico-informatico, l'esperienza si è rivelata molto interessante e l'alto grado di partecipazione che i ragazzi hanno sviluppato spontaneamente è sicuramente testimonianza dell'adeguatezza della piattaforma alle esigenze del progetto.

3.5. Il blog

Il blog del progetto *Nord Sud Ovest Web* (all'indirizzo <http://nord-sud-ovest-Web.net> o dal sito del Corecom Emilia-Romagna) ha una triplice valenza.

La prima è quella di rappresentare uno spazio di comunicazione e scambio tra i ragazzi e gli adulti coinvolti nel progetto. Un luogo che può ospitare produzioni, testi, link, pensieri, scambi, racconti di esperienze e rappresentare così uno spazio di condivisione. Un luogo dove gli iscritti possono esprimersi comunicando agli altri idee e opinioni, creando a loro volta una “rete”.

La seconda è di tipo didattico: un blog usabile, facile, che fa leva su esperienze già acquisite e su logiche semplici di condivisione rappresenta una buona scuola per la prima alfabetizzazione a questo mezzo. La scelta stessa del blog come strumento – che nel caso specifico è vincolato da un tutoraggio da parte del conduttore del laboratorio – consente di fare propri quegli strumenti con cui il ragazzo potrà creare una propria pagina di contenuti e avere un luogo dove esprimere se stesso.

Il terzo valore è quello della documentazione poiché il blog ripercorre il cammino fatto con e dai ragazzi nel corso degli incontri.

3.6. L'incontro con i genitori

E' stato organizzato un incontro di due ore con i genitori dei ragazzi nella fase iniziale del progetto, dopo il primo appuntamento con le classi. Lo scopo era di fornire i dettagli del percorso e comunicare le prime informazioni emerse dagli incontri con i loro figli.

Su un totale di 51 alunni, solo 16 su 102 genitori si sono presentati alla riunione. Impedimenti di lavoro o familiari non hanno consentito agli altri

di essere presenti. Di questi 16 genitori, solo due hanno dichiarato di avere dimestichezza con la Rete (escludendo l'uso di indirizzi e-mail al lavoro) e hanno un profilo aperto su un social network. Uno solo si è iscritto al blog, così come un solo insegnante di quelli coinvolti nel progetto; nessuno dei due ha postato materiale. Per loro stessa ammissione, questi adulti si sentono privi di strumenti rispetto alla evoluzione continua e veloce del Web e fanno esplicita richiesta di un progetto pensato per loro, per la loro alfabetizzazione.

Si tratta di una delle problematicità più diffuse, non solo nel nostro paese ma in tutta Europa. I genitori lamentano un gap linguistico e culturale con i figli relativamente a tutto ciò che concerne l'informatica. Anche con loro si è lavorato sui social network e i siti frequentati dai figli, discutendo con loro di privacy e immissione di dati e riportando alcune delle esperienze dei ragazzi, mostrando in che maniera è possibile stare accanto ai figli e aiutarli a navigare cercando di non correre inutili rischi.

3.7. Conclusioni

*I miei genitori non vogliono
che io vada su Facebook
perché dicono che sono piccola!
E tu che ne pensi?
Sono d'accordo,
ci sono un sacco di cose che ancora non conosco.
(Un'allieva della scuola Il Guercino)*

Il progetto *Nord Sud Ovest Web* affidato dal Corecom Emilia-Romagna vede emergere fondamentalmente due questioni chiave della relazione tra i ragazzi e il Web. La prima riguarda proprio l'uso che i ragazzi fanno della Rete. Questi, infatti, iniziano a navigare e sono entusiasti dei mondi che si aprono loro, blog relativi ai loro eroi a cartoon preferiti o ai loro cantanti/attori del cuore, giochi, video, social network che li mettono in continua comunicazione con gli amici, siano essi vicini o lontani (nelle classi che hanno usufruito del percorso ci sono alunni stranieri che con il social network mantengono i contatti con gli amici del paese di origine). Questo loro navigare spensierati va a incrociarsi e a scontrarsi con la seconda questione chiave, l'ammessa incompetenza in materia da parte dei loro genitori. Il risultato visi-

bile è che i ragazzi si muovono in ambienti di cui hanno solo una conoscenza superficiale di tipo pratico (postare, condividere, contattare, chattare...) ma di cui ignorano quelle nozioni base che possano consentire loro di muoversi in maniera sicura; consapevoli di quali sono le potenzialità del mezzo ma allo stesso tempo anche di quali possono essere i rischi. Rischi che spesso corrono inutilmente, condividendo dati personali anche quando non richiesto per l'apertura di profili o rischi che fanno correre agli amici postando loro immagini e video o, ancora, rischi che fanno correre ai loro genitori, responsabili di fronte alla legge delle azioni dei minori.

Tutto questo porta alla necessità di continuare a lavorare su entrambi i filoni di alfabetizzazione, quella rivolta ai ragazzi e, soprattutto, quella destinata agli adulti che ne hanno la responsabilità educativa, in particolare in questo momento storico che vede un grosso gap fra le esperienze e i linguaggi di genitori e figli sulle tecnologie, dato dal rapido sviluppo informatico degli ultimissimi anni.

Il blog che ha documentato il percorso ha rappresentato un territorio protetto, come un giardino dell'infanzia, nel quale iniziare a sperimentare la scrittura e la condivisione di pensieri, esperienze e materiali; il tutoraggio da parte dei conduttori del laboratorio ha consentito di evitare la pubblicazione di dati sensibili e allo stesso tempo di portare nella classe gli "errori" commessi (inserimento di dati personali non utili, propri o altrui) al fine di dividerli e discuterli per raggiungere una maggiore cognizione e dimestichezza. E' auspicabile un lavoro di approfondimento sia con gli alunni sia con la famiglia (e gli insegnanti) che possa ridurre il gap esistente e mettere in condizione i genitori di stare vicino ai ragazzi, e i ragazzi di rendersi sempre più autonomi e prudenti da una parte, e attivi e creativi dall'altra.

4| The e-book is on the tablet

di Alessandra Falconi e Alessandro Soriani

*“Innumerevoli sono i racconti del mondo. In primo luogo una varietà prodigiosa di generi, distribuiti a loro volta secondo differenti sostanze come se per l'uomo ogni materia fosse adatta a ricevere i suoi racconti. Il Racconto è presente nel mito, nelle leggende, nelle favole, nella novella, nell'epopea, nella storia, la tragedia, il dramma, la commedia, la pantomima, il quadro, le vetrine, il cinema, i fumetti, i fatti di cronaca, la conversazione [...] non esiste, non è mai esistito in alcun luogo un popolo senza racconti.
Il racconto è là come la vita”
Roland Barthes*

4.1. Premessa

Perché fare un laboratorio sull'e-book?

I laboratori condotti dal Centro Zaffiria nell'ambito del progetto *Nord Sud Ovest Web* hanno proposto un percorso di educazione ai media che ha avuto nello *storytelling* la sua strategia didattica principale.

Si può educare ai media attraverso una storia?

“Ogni età della comunicazione ha creato e narrato, nelle forme espressive e nei media storicamente disponibili, le proprie storie di fiction”, scriveva Milly Buonanno già qualche anno fa. Le storie non ci lasciano indifferenti: ci regalano mondi e identità possibili, permettono di guardare, sentire, ascoltare da altri punti di vista. Paul Ricoeur ci richiama alla potenza delle storie: “La narrativa è magia. I desideri più inconfessabili vi possono trovare soddisfazione, le paure più profonde possono venire affrontate, per le domande più segrete c'è spazio”.

Ecco allora che partire da una storia ci ha permesso di raggiungere due obiettivi:

- 1) Dare la parola ai ragazzi e alle ragazze per esplorare le loro idee, i loro vissuti, le loro interpretazioni. Le relazioni con le tecnologie, quelli che vengono percepiti come rischi o come opportunità potevano emergere attorcigliandosi a storie e personaggi.

- 2) Trasformare la parola dei ragazzi: idee, conoscenze, passioni, vissuti sono diventati parte costitutiva dell'e-book e del sito, sono stati meditati e condivisi, offerti a coetanei e alla sfera pubblica.

Le storie sono state l'occasione per parlare di loro e con loro. La modalità del racconto doveva facilitare gli studenti in alcune operazioni cognitive: selezionare, rielaborare, discutere e commentare a partire da temi e situazioni della loro vita personale e sociale. L'obiettivo di produzione non era lo step finale ma la modalità di lavoro: gli adolescenti amano fare cose con le tecnologie, i software sono come mani virtuali che permettono loro di giocare con immagini, testi, suoni. E' bello giocare con i videogiochi, ma è altrettanto bello provare a costruirsi uno proprio.

Produrre un e-book, nel nostro caso, era un obiettivo concreto che i ragazzi hanno perseguito sia riflettendo sui media, sia traducendo le riflessioni in una narrazione e producendo una narrazione adatta al Web 2.0.

Obiettivi dei laboratori

- 1) Comprendere i meccanismi della comunicazione e socializzazione nel Web 2.0.
- 2) Costruire insieme un approccio riflessivo rispetto alle pratiche e ai consumi online.
- 3) Favorire la produzione responsabile di contenuti.
- 4) Realizzare un sito Corecom per bambini e ragazzi.

Classi coinvolte

Si è trattato di due classi (1° A e 1° C) dell'Istituto Comprensivo 9 di Bologna. Le classi hanno sviluppato due temi complementari ma diversi: una classe ha lavorato sull'e-book; l'altra ha prodotto un approfondimento, sempre in chiave narrativa, di un alfabeto virtuale lavorando anche sui narratori, degli avatar progettati dagli studenti.

I laboratori sono stati progettati tenendo sempre in mente la voglia di fare degli adolescenti: il fare facilita il racconto, soprattutto nel caso del racconto autobiografico. Si è ridotto al massimo il tempo dedicato alla lezione frontale, si è cercata invece un'interazione a piccolo gruppo nella quale gli

studenti potessero aiutarsi, mettersi in discussione, condividere. Gli educatori si sono posti come facilitatori sia rispetto all'uso della tecnologia sia come sentinelle sui contenuti: contribuivano attraverso il fare domande al dibattito della classe o del piccolo gruppo.

4.2. Gli incontri nelle classi

Primo incontro

- Presentazione della classe e discussione sull'uso del computer, di Internet e dei videogiochi.
- Sessione di gioco col videogioco online "Hamelin 2.0".

Prima di poter approfondire la progettazione di un laboratorio occorre conoscere i ragazzi e le ragazze che si avranno davanti. Il racconto dell'insegnante aiuta a mettere a fuoco alcune macro-dinamiche, ma sappiamo anche che la passione per la tecnologia a volte porta a belle scoperte: ragazzi che spesso partecipano meno vengono alla ribalta; conoscenze solitamente non valorizzate diventano invece importanti. Ecco allora che il primo incontro deve permettere al conduttore del laboratorio (quando si tratta di persona esterna alla classe o alla scuola) di stare in ascolto degli studenti per poter poi meglio individuare le attività più funzionali al raggiungimento degli obiettivi.

In questo primo incontro è stato usato uno strumento che ha avuto la funzione di stimolo del dibattito: Hamelin 2.0. Realizzato dal Centro Zaffiria su committenza del Corecom, Hamelin 2.0 prevede che il bambino affronti nove livelli di gioco che gli permettono di riflettere, porsi domande, mettersi in discussione sorridendo, testare competenze informatiche. Il gioco è attivabile dai siti del Centro Zaffiria e del Corecom.

Hamelin 2.0 prende spunto dalla storia del Pifferaio Magico: il pronipote non ha ancora perdonato il Sindaco di Hamelin per non aver dato la giusta ricompensa al bisnonno... occorre allora trovare un altro stratagemma per incantare i bambini. Il flauto non funziona più, ma i monitor verdognoli e azzurrognoli delle tecnologie sembrano avere un certo fascino.

Dopo un breve cartone animato introduttivo, al bambino videogiocatore viene chiesta la disponibilità a collaborare per liberare i bambini impri-

gionati nella torre: prima però occorre scegliere un avatar (tutti rigorosamente disegnati dai ragazzi e dalle ragazze coinvolti nel progetto).

I nove livelli, nati dal lavoro di nove classi della Regione Emilia-Romagna, propongono degli spunti per pensare: sono gli stessi adolescenti ad aver individuato situazioni, aneddoti, conoscenze che valeva la pena condividere.

L'obiettivo è quello di attivare la riflessione: cosa pubblichi on line? Come fai a capire se un videogioco è adatto alla tua età?



Osservazioni

Entrambe le classi hanno risposto in maniera davvero positiva. Il giro di presentazioni non è stato superficiale, ma ha visto i ragazzi coinvolti e presenti. La sessione di gioco è stata accolta con entusiasmo e partecipazione, inoltre è stata arricchita da racconti di esperienze personali e discussioni, soprattutto nel livello inerente ai social network.

Il momento di discussione ha avuto un valore davvero positivo, ed è stato incoraggiato anche dall'insegnante che ha saputo cogliere aspetti diversi per la discussione.

La discussione si è accesa nel livello della gestione delle foto nei social network.

Dato che molti alunni, nonostante l'età non glielo permetta, avevano un account di Facebook, la discussione su che tipo di foto è lecito caricare e quali no è stata davvero molto partecipata.

Un caso in particolare da segnalare: una ragazza, non iscritta a Facebook, sapendo che un suo compagno aveva caricato alcune foto di classe è rimasta molto colpita dal fatto di "essere in Facebook" senza però "non essere su Facebook". La studentessa è stata poi tranquillizzata anche dall'insegnante stessa e il ragazzo autore dell'upload della foto ha compreso che il fatto di caricare foto altrui senza il relativo permesso può non fare piacere a tutti.



Secondo incontro

Classe 1

- Presentazione dell'oggetto e-book.
- Spiegazione del piano d'azione degli appuntamenti successivi.
- Divisione della classe in quattro gruppi.
- Creazione di una storia da parte di ciascun gruppo.
- Messa in comune della storia e creazione di una storia unica a bivi.

Osservazioni

Gli alunni hanno accolto la proposta di buon grado e si sono rivelati davvero efficienti ed interessati.

L'insegnante aveva già precedentemente toccato l'argomento e-book e quindi la classe è riuscita a seguire il momento di esposizione dell'e-book con maggior interesse, contribuendo in maniera attiva alla discussione.

Insieme alla classe, si è cercato di capire cos'è un e-book (in particolare come sono strutturati i file, che estensioni hanno...), quali sono i supporti sui quali poterli leggere (computer, dispositivi e-reader come Kindle, Ipad o tablet Android), e dove poterli acquistare. Un aspetto degno di nota è che solamente qualche ragazzo aveva avuto modo di leggere un e-book prima: di fatto, si stava parlando di uno strumento a loro quasi completamente sconosciuto.

Le storie create sono state integrate in maniera costruita e collaborativa e gli studenti hanno contribuito con partecipazione ed interesse. Per stimolare i ragazzi sono stati loro proposti alcuni personaggi e oggetti che avrebbero potuto usare nella storia da inventare. Si trattava ad esempio di due bambini, un sito magico, un vecchio bibliotecario... presi in prestito dal simpatico libro francese *Interdit!* scritto da Florence Jenner Metz⁸⁷. Questo libro è una lettura divertente, che propone una riflessione usando però leggerezza e ironia. Ci è sembrato un buon modo per cominciare: era importante, infatti, che i ragazzi e le ragazze non sentissero di dover scrivere una storia nella quale i media "facessero male".

⁸⁷ Jenner Metz F., *Interdit!*, 'Alice Editions, Bruxelles, 2011.

Una storia divertente, che per prima aveva divertito loro nel pensarla e nello scriverla, poteva più facilmente far emergere gli elementi di piacevolezza e i vissuti che solitamente gli adolescenti hanno con le tecnologie. I personaggi e gli oggetti proposti dovevano il più possibile lasciare aperta la comunicazione con la classe: in un sito magico può succedere di tutto, agli studenti scegliere se farlo diventare un elemento positivo o negativo della storia.

I gruppi sono sempre stati formati in collaborazione con l'insegnante che conosceva più approfonditamente i ragazzi. Ragazze e ragazzi sembrano ugualmente coinvolti e partecipi, il clima è collaborativo. Questa la restituzione delle osservazioni effettuate dal Corecom per monitorare il progetto.

THE E-Book is ON THE TABLET

PERSONAGGI

Due ragazzi appassionati

di tecnologia

Genitori: mamma usa e conosce meglio le tecnologie. Papà vorrebbe limitare l'uso.

uno strano ed inquietante figuro che gestisce il sito magico

un bibliotecario

"magico" che gestisce una biblioteca in cui è possibile trovare tutte le risposte.

Sito internet magico che permette di esaudire tutti i desideri e fare magie.

Classe 2

- Presentazione dell'oggetto e-book.
- Spiegazione del piano d'azione degli appuntamenti successivi.
- Suddivisione della classe in gruppi di lavoro.
- Ogni gruppo è stato chiamato a collaborare alla scrittura di un vocabolario digitale, scegliendo una lettera dell'alfabeto e declinandola secondo un tema inerente aspetti diversi delle nuove tecnologie.
- Messa in comune dell'alfabeto e creazione del dizionario.

Osservazioni:

L'idea del "vocabolario digitale" nasce per far emergere le conoscenze, le storie e i vissuti degli studenti. Si tratta di un vero e proprio "approfondimento" di vocaboli che possono essere interessanti per chi si trova a leggere la storia contenuta nell'e-book. Anche in questo caso, però, si è cercato di evitare una spiegazione esclusivamente tecnica: l'obiettivo era di valorizzare le competenze dei ragazzi attingendo e attivando la narrazione anche autobiografica.

In questa classe era presente un alunno con bisogni speciali seguito da un'insegnante di sostegno, che nonostante le difficoltà è riuscito a partecipare al processo di creazione dell'alfabeto. Questo studente ha infatti prodotto una sorta di diario digitale delle attività che aveva svolto insieme all'insegnante di sostegno. Il diario conteneva una raccolta di materiale, foto, testi facilitati, inseriti in un unico PDF.

L'insegnante, contrariamente a quanto fatto nell'altra classe, non aveva introdotto in nessun modo l'argomento e-book, ma questo non ha influito sull'attenzione della classe, che comunque è intervenuta testimoniando le proprie esperienze precedenti con il mondo dell'editoria digitale.

Il processo di selezione delle parole corrispondenti alle lettere dell'alfabeto è stato interessante: in una sorta di gioco in stile "Passaparola", è stato chiesto loro di trovare un termine che avesse a che fare con i nuovi media, Internet, gli e-book e la tecnologia ed associarlo ad ogni lettera.

Gli studenti hanno usato le lettere dell'alfabeto come pretesto per raccontare il loro rapporto con la tecnologia e per condividere le loro conoscenze e competenze informatiche.

Nella fase conclusiva, in un momento che ha vista impegnata tutta la classe in un processo di mediazione, sono state votate le parole più significative.

In questo modo ogni alunno è stato parte in prima persona del processo di scelta, ed è stato stimolato nella ricerca di termini che non fossero scontati.

Terzo incontro

Classe 1

- Suddivisione della storia in sequenze.
- Decisione del design dei protagonisti.
- Divisione della classe in due gruppi: uno composto da quattro persone (gli scrittori) e il resto della classe (i disegnatori).
- Inizio della fase di scrittura del racconto.
- Inizio della fase di disegno.

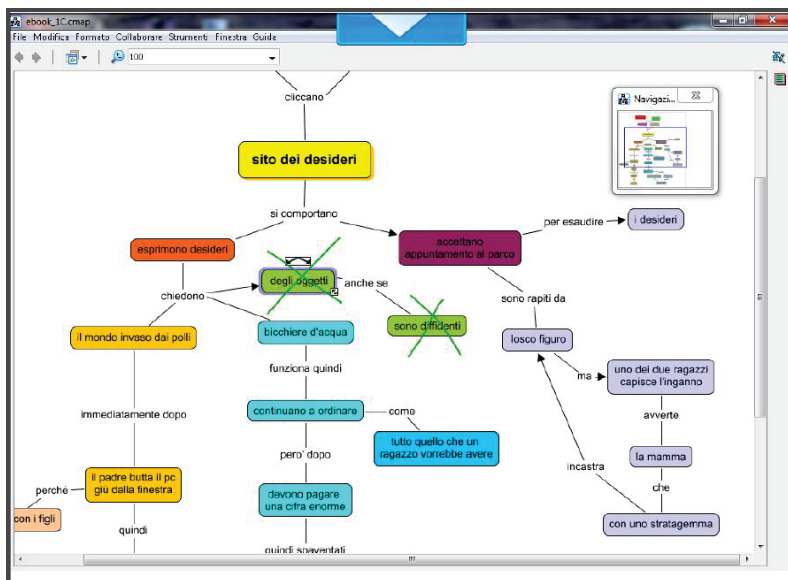
Osservazioni

Vista la natura molto operativa di questo terzo incontro, si può certamente segnalare un ottimo livello di impegno sia da parte dei disegnatori sia e degli scrittori, che hanno trasformato le sequenze narrative in veri e propri mini-racconti testuali. Il forte impegno da parte di questi ragazzi è stato testimoniato anche dal lavoro prodotto a casa per completare il materiale necessario al progetto.

Il fatto di aver condiviso insieme come disegnare i personaggi, votando insieme che fisionomia avessero (corporatura, età, colore dei capelli...) e quali vestiti disegnare, ha permesso ai ragazzi di fare disegni in maniera autonoma mantenendo sempre una coerenza di base.

Anche il fatto di aver costruito insieme la storia e averla suddivisa con l'ausilio di CMAPS⁸⁸ (un software per la creazione di mappe concettuali) ha fatto sì che ogni ragazzo avesse bene in mente cosa disegnare e come il flusso della storia si evolve.

⁸⁸ CMAPS è un software per la creazione di mappe concettuali. Permette di costruire in maniera dinamica complessi diagrammi. Per l'attività è stato utilizzato come strumento per strutturare e dividere la storia in sequenze.



Classe 2

- Suddivisione dell'alfabeto in modo che ogni ragazzo avesse una lettera.
- Sessione di ricerca su Internet di informazioni per creare una definizione del vocabolo associato alla lettera.
- Spiegazione del funzionamento del sito Voki⁸⁹ e breve sessione di esplorazione dello strumento per la creazione dell'avatar.
- Inizio delle prime registrazioni.

Osservazioni

Anche in questo caso, vista la natura prettamente operativa dell'esperienza, il clima generale è stato piuttosto produttivo.

Si è cercato di prestare massima attenzione affinché i due percorsi fossero ugualmente stimolanti per evitare che l'esperienza di una classe ve-

⁸⁹ Voki (www.voki.com) è un servizio online per la creazione di avatar animati in Flash in grado di leggere del testo proprio come se parlassero. Oltre alla funzione di lettura di testo, è possibile caricare dei file mp3, come è stato fatto con le registrazioni delle definizioni delle lettere dell'alfabeto ad opera dei ragazzi.

nisse percepita come più interessante dell'altra. A questo fine, nella fase di progettazione, è stata fatta un'analisi dei software che potevano meglio permettere agli studenti di produrre: software gratuiti, facili da usare, che consentissero di personalizzare il percorso.

I ragazzi hanno ripreso l'attività della volta precedente (creare un alfabeto dove ad ogni lettera corrisponde una parola o concetto tecnologico), nel laboratorio di informatica, dove per ogni alunno era a disposizione un computer. Ad ognuno è stata affidata una parola o un concetto, condividendo le scelte con l'insegnante. Agli studenti è stato chiesto di attribuire ad ogni parola/concetto una definizione personalizzata, non un "copia-incolla" da Wikipedia. Questa definizione è stata poi usata per la seconda fase consistente nella creazione di avatar parlanti.

La sessione di prova sul sito Voki, per scoprire come creare il proprio avatar, ha infatti fortemente motivato i ragazzi che hanno subito dimostrato interesse.

Stesso entusiasmo per la registrazione delle esperienze: in piccoli gruppi da tre persone, gli alunni hanno potuto registrare tramite microfono il testo della loro definizione e questo li ha visti attenti, silenziosi, efficienti e soprattutto incuriositi dal processo.

Quarto incontro

Classe 1

- Proseguimento dei lavori.
- Realizzazione di due micro-animazioni in stop-motion⁹⁰.
- Feedback dell'esperienza.

⁹⁰ Il "passo uno", altrimenti conosciuta come "stop motion", è una tecnica di animazione che consiste nello scattare una lunga serie di fotografie ad un elemento che viene poi spostato molto lentamente ad ogni scatto. Una volta che si visionano tutte le fotografie scattate in sequenza, montandole in un filmato, prenderà vita l'animazione. Tramite lo stop-motion è molto facile creare effetti davvero belli, con il minimo impiego tecnologico: basta infatti un treppiedi, una macchina fotografica e un po' di pazienza mista a precisione. Nel nostro caso, l'animazione in stop-motion è stata realizzata con l'ausilio di una macchina digitale, montata su un cavalletto treppiedi.

Osservazioni

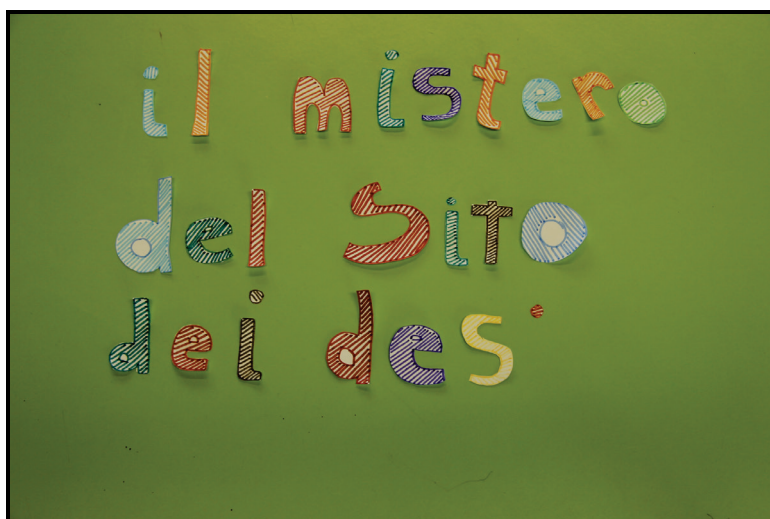
L'armonia della classe è stata davvero alta e ciò si è tradotto in un'efficienza che ha stupito gli educatori tanto quanto gli osservatori del Co-recom. Sia il gruppo dei disegnatori, sia quello degli scrittori, sia quello degli animatori in stop-motion hanno svolto un lavoro davvero ben fatto, curato e armonizzato con quello degli altri gruppi.

E' interessante sottolineare che il filmato di animazione secondo la tecnica detta "a passo uno" è stato realizzato in totale autonomia da due alunni, un ragazzo ed una ragazza, che dopo aver compreso il processo di creazione hanno proseguito senza nemmeno chiedere un aiuto.

Gli scrittori hanno saputo tradurre in testo le brevi descrizioni delle sequenze, arricchendo la storia con dettagli davvero creativi e comunque sempre in linea con le scelte della classe, senza imporre le loro.

È stato bello osservare la classe durante lo svolgimento dell'esperienza: i tre macro-gruppo lavoravano con impegno e in completa autonomia. Si confrontavano tra di loro per avere riscontri sull'efficacia dei testi o dei disegni, e gli educatori sono state solamente figure di supporto e coordinamento.

Il feedback da parte della classe è stato positivo, si sono divertiti e hanno compreso il processo di costruzione di una storia a bivi e di un e-book.



Classe 2

- Proseguimento della stesura delle definizioni.
- Proseguimento della creazione degli avatar digitali con Voki.
- Proseguimento delle registrazioni delle definizioni.

Osservazioni

Alcuni ragazzi sono riusciti facilmente a scrivere le proprie definizioni, dimostrando una certa disinvoltura con il lessico tecnologico, altri invece hanno faticato maggiormente. Nella fase di creazione dell'avatar i ragazzi si sono mostrati entusiasti.

I tempi sono stati ben calcolati e la classe ha saputo lavorare nei tempi e nelle modalità negoziate e stabilite. Tutti i ragazzi sono riusciti a registrare la propria sequenza e a realizzare i propri avatar, senza emersione di nessuna difficoltà particolare, nemmeno per il ragazzo con deficit cognitivi: anche lui ha letto una parte del suo lavoro ed è stato entusiasta di poter partecipare alla registrazione audio come i compagni.

L'osservatore Corecom ha segnalato una dinamica inclusiva: i ragazzi che hanno terminato prima il proprio lavoro hanno poi aiutato i compagni soprattutto nella fase di costruzione dell'avatar, fase che li ha visti protagonisti coinvolti.

4.3. I prodotti dei laboratori

4.3.1. L'incipit dell'e-book

THE E-BOOK IS ON THE TABLET

Il mistero del sito dei desideri

Un po' di tempo fa, non lontano da qui, c'erano due fratelli di nome Tommaso e Giulia. Quando non erano a scuola stavano perennemente davanti al computer. Erano davvero due piccoli geni! Pensate che avevano addirittura inventato un programma per fare i compiti senza sforzarsi... bravi eh? La loro mamma era davvero fiera delle loro competenze e incoraggiava molto i due ragazzi regalando loro sempre dei nuovi pezzi per fare loro costruire delle nuove apparecchiature.

“Non capisco perché dovete sprecare tutti i nostri soldi in stupide apparecchiature!” diceva sempre il loro papà, convinto che le tecnologie fossero un brutto male.

“Ma papà”, ripetevano in coro i ragazzi, “dobbiamo finire il nostro super-computer!!!”.

Tutti i giorni era una lite e quindi molto spesso, per evitare discussioni, i ragazzi se ne stavano in camera progettando nuovi fantastici programmi e cercando nuove idee su internet...

Uno di questi pomeriggi, mentre stavano navigando in rete, i due fratelli si imbatterono in un banner dall'aspetto intrigante che li informava dell'esistenza di un sito per esprimere i desideri...

4.3.2. Alcuni esempi dai materiali prodotti

❖ Il vocabolario digitale

Antivirus

E' un programma che protegge il computer da virus che si possono trovare navigando in Internet. Io navigando in Internet mentre facevo una ricerca ho preso un virus e tutto quello che avevo fatto è stato cancellato, poi ho scaricato un antivirus ed ora sono salvo dai virus.

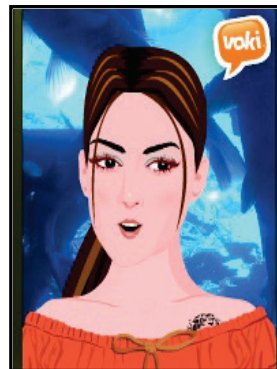
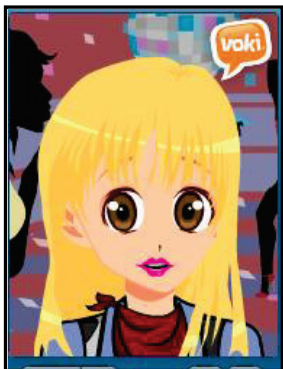
E-book

Gli e-book sono libri elettronici o digitali, che si possono scaricare o acquistare e visualizzare su telefoni di ultima generazione, su computer o appositi lettori digitali. Il termine deriva dalle parole inglesi "electronic book", in italiano, libro elettronico. Non ho mai potuto leggere un e-book, ma mi piacerebbe molto provare. Sono sicura che leggerei meglio con un e-book rispetto ad un libro di carta.

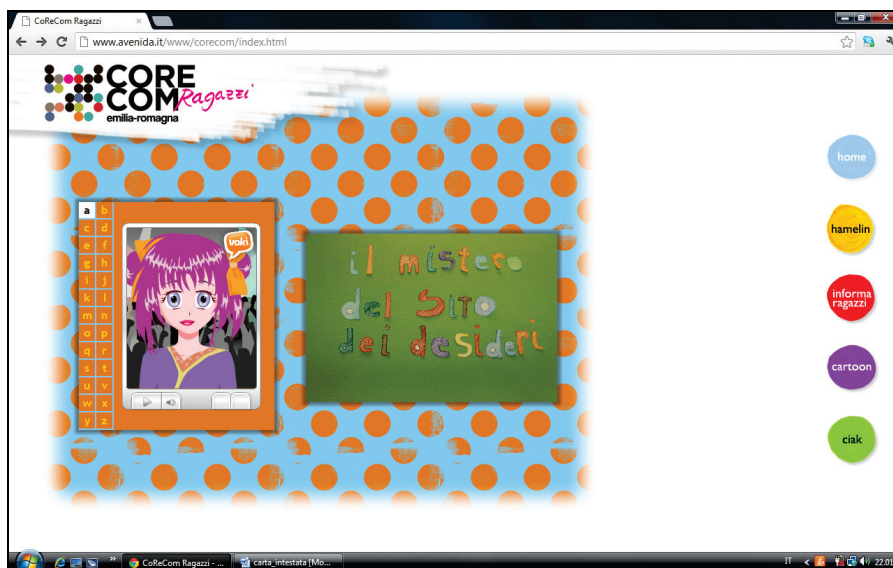
Z=Ctrl+Z

Il ctrl+z serve a cancellare l'ultima azione fatta. Se il mondo avesse un ctrl+z sarebbe tutto più semplice per esempio: se una macchina fa un incidente, premendo il ctrl+z, possiamo tornare indietro ed evitarlo.

❖ Gli avatar



- ❖ Il sito Corecom per bambini e ragazzi
(www.corecomragazziemiliaromagna.it)



SCHEDA SINTETICA DEL LABORATORIO

The e-book is on the tablet

Centro permanente per l'educazione ai media Zaffiria

Materiale occorrente:

- Collegamento ad Internet per giocare con Hamelin 2.0 e per raccogliere definizioni finalizzate alla stesura del vocabolario digitale.
- Personaggi e oggetti chiave: sito magico, due amici, un vecchio bibliotecario e altri personaggi o oggetti proposti dall'insegnante e/o dai ragazzi.
- Aula informatica.

Percorso:

- Il laboratorio prevede una prima fase di ascolto dei ragazzi e delle ragazze attraverso il videogioco Hamelin 2.0, prodotto dal Corecom Emilia-Romagna.
- Presentazione dedicata all'e-book e alle conoscenze ed esperienze pregresse degli alunni.
- Proposta dei personaggi e oggetti per poter cominciare a lavorare sulla storia, suddividendo in gruppi la classe.
- Definizione dei compiti: finalizzazione della scrittura e realizzazione delle immagini. Dibattito sulle parole da inserire nel dizionario e scrittura delle definizioni personalizzate.
- Realizzazione dell'animazione introduttiva e finale.
- Realizzazione degli avatar con Voki e delle registrazioni audio con Audacity.

Conclusione:

L'e-book e il dizionario sono entrati a far parte del sito Internet www.corecomragazziemiliaromagna.it.

4.4. Conclusioni

Il percorso proposto ai ragazzi ha permesso di raggiungere gli obiettivi concordati con il Corecom e ha portato alla realizzazione di un nuovo strumento per poter favorire l'educazione ai media nelle scuole. Da settembre, infatti, sarà attivo il sito <http://www.corecomragazziemiliaromagna.it> che permetterà di dare visibilità sia all'e-book sia al vocabolario digitale.

Entrambi questi strumenti, insieme a quelli realizzati negli scorsi anni, intendono proporsi come attivatori di percorsi di media education nelle scuole. Creati con i ragazzi e con le ragazze delle scuole secondarie di primo grado della regione, permettono di avvicinarsi alle nuove tecnologie proprio partendo dalle idee, dalle competenze e conoscenze che questi studenti hanno saputo condividere tra loro e con le istituzioni.

Sono elementi progettati e realizzati “dal basso”, responsabilizzando gli adolescenti: a partire dalla loro esperienza, ma mettendosi nei panni dell'altro: cosa vorresti dirgli, raccontargli, fargli capire? Piccole esperienze in cui gli schermi tecnologici e gli studenti si incontrano in modo nuovo: senza perderne il piacere che solitamente provano nell'extra-scuola, ma ponendosi un obiettivo di cittadinanza e di produzione culturale per la comunità alla quale appartengono.

5| Studenti e tecnologia: quale rapporto?

Di Sara Bellini, Alessandra Donattini, Marco Guiati, Rossella Tirota

5.1. L'esperimento qualitativo

Il metodo scelto per il trattamento dei dati è quello della costruzione di frasi chiave. Si tratta di una tecnica applicabile su materiale qualitativo che non si propone di codificare l'intero *corpus* testuale di cui si dispone, ma di sintetizzarlo in parti significative ai fini della ricerca. Il primo passaggio da effettuare riguarda la definizione dei piani di analisi che può essere condotta in base alle ipotesi della ricerca e dalla lettura di tutto il materiale raccolto.

Ogni piano di analisi comprende delle specifiche frasi chiave che possono riferirsi esclusivamente a quel piano e che vengono costruite dal ricercatore in relazione alle ipotesi dell'indagine ed alle risposte ottenute. Le singole risposte verranno poi ricondotte a una sola di queste frasi chiave, cioè a quella che la rappresenta in modo migliore. Le frasi chiave, inoltre, devono essere costruite in modo da mantenere un riferimento al dato empirico: per questo motivo devono disporre di un proprio codice numerico che consenta al ricercatore di poter ritornare al testo originale. Una volta individuate le frasi chiave, è opportuno operare un aggiustamento per essere certi che non vi siano frasi troppo simili tra loro, che venga compreso tutto lo spazio concettuale a cui si riferisce il piano d'analisi, che il numero di frasi non sia eccessivo e che ciascuna di esse esprima un concetto chiaro. In tal modo verrà realizzata la lista definitiva delle frasi chiave stesse.

Dopo aver completato la collocazione dei frammenti di testo dentro le frasi, si deve procedere con la formulazione di commenti riguardanti le informazioni utili ai fini della ricerca, che si sono ottenute dall'opera di sintesi dell'intero *corpus* testuale.

Durante i laboratori in classe sono stati raccolti diversi materiali, molto eterogenei tra loro: le storie scritte o interpretate dai ragazzi, le definizioni elaborate per la costruzione dell'alfabeto, le conversazioni estrapolate attraverso l'osservazione partecipante all'interno dei gruppi di lavoro. Sull'intero *corpus testuale* così composto è stata successivamente condotta un'analisi

qualitativa, attraverso la costruzione di piani d'analisi e frasi chiave⁹¹, dove per "piano d'analisi" si intende la direttrice teorica che si vuole seguire nella lettura dei dati, mentre con l'espressione "frase chiave" si intende l'unità di riferimento per l'analisi.

Sono stati definiti dei piani d'analisi individuati sia deduttivamente, ovvero partendo dalle ipotesi di ricerca alla base dell'indagine, sia induttivamente, ricavandoli cioè dalla lettura dei dati a disposizione.

Inoltre, nella collocazione del *corpus testuale* all'interno delle frasi chiave si è optato per il modello rigido, il quale prevede che i frammenti di testo vengano presi nella loro formulazione letterale. Questa metodologia si differenzia dal modello flessibile che, al contrario, cerca di sintetizzare la porzione di testo in esame in un singolo concetto, da collocare successivamente all'interno della frase chiave.

⁹¹ Il metodo utilizzato per l'analisi è descritto in Giudicini P., Castrignano M., *L'utilizzo del dato qualitativo nella ricerca sociologica*, Franco Angeli, Milano, 1999, pp. 191-208.

5.2. Analisi sui materiali raccolti durante il laboratorio di Zaffiria

Primo piano d'analisi: rapporto con la tecnologia / uso del computer

Frase chiave 1: utilizzo in ambito didattico

Google è un motore di ricerca [...]. Di solito lo uso per cercare immagini per le ricerche che ci danno a scuola, [...] per andare sul sito della scuola.

I come Ic9bo. Ic9bo é una piattaforma e-learning da cui si può accedere al sito di Moodle, cioè un sito che serve per consultare il materiale scolastico e aiuta gli studenti della scuola “Il Guercino” di Bologna nello studio. Ogni classe ha la sua pagina per ogni materia. Io lo uso per guardare le lezioni o i file fatti in classe, per fare i compiti, per parlare con i professori nei forum o con i compagni. È molto bello usarlo perché sviluppa la nostra informazione sulla tecnologia.

L come Lim. É una lavagna interattiva multimediale, è usata frequentemente anche in tutto l'istituto comprensivo Ic9bo. Si tratta di una specie di schermo touch screen grande come una lavagna tradizionale. Serve per interagire durante le lezioni, ad attirare le nostre attenzioni. Se durante la lezione la prof usa la LIM, la lezione è molto più interessante e mi annoio di meno!

Uso PowerPoint ed Excel a scuola; con PowerPoint faccio delle presentazioni e invece Excel lo uso nell'ora di tecnologia per costruire delle tabelle.

Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione vengono impiegate efficacemente dai ragazzi nello svolgimento dell'attività didattica quotidiana. “Il Guercino” è, infatti, una scuola all'avanguardia nella promozione in classe dell'educazione informatica. I ragazzi dimostrano di conoscere e saper utilizzare in ambito didattico una pluralità di risorse informatiche che vengono messe a disposizione attraverso strumenti come la lavagna interattiva multimediale e la piattaforma di formazione a distanza Moodle.

Frase chiave 2: utilizzo per giocare

Michele e Giulia [...] ogni giorno giocano insieme al computer o all'XBOX, alla Wii o alla Play3.

Io devo andare su gioco.it.

[...] ho giocato troppo.

R come Ritorno a casa per giocare al PC.

U come Uffa, devo smettere di giocare.

J come Joypad. Il joypad o joystick è un dispositivo, una specie di telecomando, che si può attaccare al computer o ad una console e che permette di muovere il personaggio del gioco sullo schermo. Una volta mi è capitato che mio fratello stava giocando con l'Xbox. Visto che volevo giocarci anch'io ad certo punto ci siamo messi a litigare. Il joystick è caduto dal letto e nostra madre ci ha sgridato! È sempre meglio decidere chi gioca senza litigare!

P come PEGI. PEGI vuole dire "Pan European Game Information". Serve per classificare i videogiochi in base all'età e in base ai contenuti. Una volta mio fratello voleva comprare un gioco vietato ai minori di 18 anni. Abbiamo guardato sul retro della confezione e abbiamo visto dei simboli. Quegli strani disegni erano proprio il codice PEGI: osservandoli abbiamo scoperto che quel gioco era violento, conteneva parolacce e riferimenti a droghe. Alla fine abbiamo deciso di non comprarlo.

Una delle funzioni principali che gli studenti attribuiscono ai nuovi media è quella del gioco. La componente ludica ricopre un ruolo di primo piano tra le attività svolte maggiormente dai ragazzi, i quali non vedono l'ora di avere un po' di tempo libero per dedicarsi ai videogame preferiti.

Frase chiave 3: utilizzo per relazionarsi

“Io devo andare su [...] Twitter e lui su Facebook e su Messenger”.

C come Chattare.

V come Vorrei stare sempre su Facebook.

F come Facebook. È un servizio di rete sociale [...]. Io quando sto su Facebook guardo le richieste oppure vedo dei link che hanno pubblicato dei miei amici. Io ci sto solo mezz'ora ma quando c'è un mio amico allora ci sto di più.

S come social network. I social network sono dei siti come Facebook, Skype, Messenger, Twitter. Questi siti servono per mettersi in contatto con altre persone e comunicare con loro.

V di videochiamata. La videochiamata permette di vedere la persona con cui stai chattando. Alcuni programmi permettono di usare la videochiamata tipo Skype, Facebook, Msn. Uso la videochiamata per vedere le persone più lontane che non vedo da tanto. Dato che mio cugino vive fuori Bologna aproffito della videochiamata su Skype per parlarci e scherzarci.

W di Web 2.0. È una rete in cui si socializza e si comunica. È l'evoluzione del Web normale con la differenza che ci sono i social network come Twitter e Facebook.

Un'altra delle finalità per la quale i ragazzi utilizzano la Rete è quella di sviluppare e mantenere relazioni con i coetanei. Grazie all'avvento dei social network è possibile, al giorno d'oggi, rimanere in collegamento con chiunque sia in possesso di un computer, ovunque si trovi nel mondo. La gestione delle relazioni amicali passa anche attraverso l'interazione online che si affianca all'interazione faccia a faccia. Gli adolescenti sviluppano la loro rete sociale di amicizie all'interno del Web e misurano la propria popolarità in proporzione al numero di contatti effettuati.

Frase chiave 4: utilizzo eccessivo

1) “Vorrei stare sempre al PC”:

- ❖ Non stare troppo tempo al PC.
- ❖ Papà mi sgrida se sto molto al PC.
- ❖ Quando avrò 14 anni starò sempre davanti al monitor.
- ❖ Studio con il PC acceso.
- ❖ Uso Internet 24 ore su 24.
- ❖ Un'intera serata passata davanti al PC.
- ❖ Di solito il lunedì pomeriggio, dopo la scuola, gioco per più di cinque ore al computer, alla Play Station, all'Xbox e alla Wii.

2) Viene sottratto tempo ad altre attività:

- ❖ In quel momento entrò il padre che sbraitò: “Ragazzi, spegnete subito il computer e fate i compiti!”.
- ❖ H come Ho passato troppo tempo davanti alla console e non ho fatto i compiti. L'insegnante, il giorno successivo, mi riprende e mi dà una o più note. Quando torno a casa mia madre è in cucina a preparare il pranzo e mi chiede come è andata a scuola. Io, che non so dire le bugie, le dico che ho preso una nota per non aver fatto i compiti. Lei incomincia ad alzare la voce contro di me e mi mette in punizione, non potrò giocare ai videogiochi per tre settimane. Non trascorrere tante ore davanti ai videogiochi.

La seconda e la terza frase chiave illustravano i principali utilizzi della Rete da parte dei ragazzi. Il bisogno sociale di mantenere relazioni o quello di trascorrere il proprio tempo libero giocando online possono, tuttavia, degenerare nell'eccesso. Sono molti, infatti, i frammenti del *corpus testuale* che mostrano un utilizzo spasmodico della Rete da parte dei ragazzi, talmente impellente da non poter fare a meno di correre a casa e passare al computer intere serate. Questo però ha una conseguenza negativa: viene sottratto tempo prezioso che i ragazzi potrebbero dedicare ad altre attività (ad esempio attività scolastiche come studiare o fare i compiti).

Frase chiave 5: competenze informatiche

B come Bluetooth. Il Bluetooth permette lo scambio di informazioni fra dispositivi elettronici. [...] Io lo uso per scambiare le canzoni in mp3 e le immagini con le mie amiche attraverso il cellulare.

C come Cloud. Cloud vuole dire nuvola. In termini di informatica, è un posto dove si salvano i file online. Questi file li posso salvare dal mio computer e ritrovarli ogni volta che mi collego a Internet, per esempio anche da un computer di un amico oppure da un cellulare, tablet, iPhone, iPad e molte altre cose elettroniche connesse alla Rete. È davvero molto utile perché mi permette di poter girare senza nessuna chiavetta!

Kindle è un dispositivo elettronico che serve per leggere documenti ed e-book. [...] Permette di scaricare libri elettronici con una connessione wireless. Leggere libri su un Kindle o su un qualunque altro tablet è molto semplice, è proprio come se fosse un libro vero! Mi è capitato di leggere un e-book su un cellulare ed è stato veramente bello!

Z come ctrl+Z. Il ctrl+z serve a cancellare l'ultima azione fatta.

I ragazzi coinvolti nei laboratori dimostrano una certa dimestichezza e naturalezza con le tecnologie informatiche. Le definizioni create per “l’alfabeto tecnologico” rivelano un uso quotidiano dei più svariati dispositivi informatici sia nell’ambiente domestico, sia in ambito scolastico, come peraltro ribadito nelle precedenti frasi chiave. Inoltre, le loro conoscenze e competenze risultano piuttosto elevate, come si può osservare dal lessico utilizzato, composto da una terminologia settoriale sempre appropriata e precisa.

Da un’attenta analisi dei materiali raccolti durante l’attività laboratoriale è emerso che i giovani partecipanti fanno un ampio uso dei cosiddetti *new media*. Ciò avviene sia a scuola che nel tempo libero. In classe vengono impiegati strumenti interattivi e multimediali che rendono l’attività didattica più interessante e stimolante. Una volta a casa, l’utilizzo di Internet rimane preponderante e si esplicita nella fruizione di giochi online e social network.

I ragazzi, dunque, dimostrano di avere familiarità con la Rete e passano la maggior parte del loro tempo all’interno del Web 2.0 sfiorando, talvolta, nell’eccesso. Ore e ore trascorse davanti a un monitor, chattando con gli

amici o sfidando un giocatore che si trova in un'altra parte del mondo e sottraendo tempo, necessariamente, ad altre attività.

Immersi all'interno di un mondo digitale, quindi, con una vasta gamma di strumenti a loro disposizione, verso i quali si mostrano estremamente curiosi e propensi a sfruttarne il potenziale.

Secondo piano d'analisi: gli strumenti di comunicazione

Frase chiave 1: visione positiva (A)

a) I ragazzi come “geni” del computer:

- ❖ Due ragazzi molto amici ed esperti di tecnologia stavano navigando sulla Rete [...]
- ❖ Gianluca e Giorgio erano due fratelli appassionati di tecnologia [...]
- ❖ [...] c'erano due fratelli di nome Tommaso e Giulia. Quando non erano a scuola stavano perennemente davanti al computer. Erano davvero due piccoli geni! Pensate che avevano addirittura inventato un programma per fare i compiti senza sforzarsi... [...]

La principale caratteristica dei protagonisti delle storie inventate dai partecipanti ai laboratori del progetto *Nord Sud Ovest Web* è la loro ampia competenza informatica. I due ragazzi sono dei “geni del computer” e questa loro qualità è considerata dai coetanei un vero e proprio pregio che ha anche dei risvolti pratici come la possibilità di fare i compiti con facilità.

Frase chiave 1: visione positiva (B)

b) I ragazzi si salvano sfruttando la tecnologia:

- ❖ [...] la mamma chiama lo stregone per mezzo di Internet e lo stregone si distrae.
- ❖ “Mamma aspetta, siamo stati rapiti! [...] Ti invio un segnale GPS così ci puoi individuare...” La mamma non perse tempo e si recò immediatamente dalla polizia, dove fornì la posizione esatta della macchina grazie al suo cellulare.

All'interno delle storie, le tecnologie hanno un ruolo centrale e permettono anche di salvare la vita dei due protagonisti. È infatti la madre che, grazie alla sua conoscenza dell'uso di Internet e del GPS, riesce a mettere in salvo i due ragazzi caduti nelle grinfie dell'antagonista della storia rappresentato come un losco figuro. È interessante notare come Internet abbia una duplice valenza come luogo dove fare brutti incontri e come utile strumento che permette di risolvere in modo positivo la vicenda.

Frase chiave 1: visione positiva (C)

c) madre integrata⁹²:

- ❖ Mamma che usa e conosce meglio le tecnologie [...].
- ❖ La loro mamma era davvero fiera delle loro competenze e incoraggiava molto i due ragazzi regalando loro sempre nuovi pezzi per fare loro costruire delle nuove apparecchiature.

Il personaggio della mamma fa parte dei cosiddetti “*immigrati digitali*”, cioè coloro che non sono nati e cresciuti con le nuove tecnologie informatiche, bensì hanno imparato a utilizzarle già da adulti. Non presentano, inoltre, la naturale disinvoltura propria invece dei loro figli, abituati a vivere all'interno di un mondo digitale sin da piccoli. In particolare, la madre del racconto ritiene indispensabile la capacità dei propri figli di saper padroneggiare gli strumenti informatici ed è particolarmente orgogliosa delle loro competenze.

⁹² Umberto Eco, nel suo saggio dal titolo *Apocalittici e Integrati – Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa* del 1964, definisce con il termine “*apocalittici*” coloro i quali sono preoccupati per la diffusione di una cultura di massa, omogenea e scarsamente originale, che deve sottostare a regole di tipo commerciale. A questi si contrappongono i cosiddetti “*integrati*”, i quali attribuiscono ai *mass media* il compito di innovare e sensibilizzare i linguaggi, contribuendo alla formazione della cultura popolare. Nella nostra analisi, con l'espressione “*apocalittici*” si intende chi è contrario all'avvento delle nuove tecnologie, mentre con “*integrati*” si identifica, invece, chi è favorevole. Per approfondire l'argomento si veda Eco U., *Apocalittici e Integrati – Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 1964.

Frase chiave 2: visione negativa (A)

a) pericoli della Rete:

❖ Pubblicità ingannevole o fastidiosa

- Una volta ho aperto un sito tramite Google e mi sono apparse tre finestre con la pubblicità.
- [...] apparve sullo schermo la pubblicità di un sito Internet magico che esaudiva tutti i desideri. I ragazzi però non vedono una piccola scritta in fondo all'annuncio.
- [...] i due fratelli si imbatterono in un banner dall'aspetto intrigante che li informava dell'esistenza di un sito per esprimere i desideri...

❖ Truffe online

- Per registrarsi era necessaria una lunga procedura che prevedeva leggere tante, anzi tantissime pagine noiosissime tutte scritte in minuscolo. [...] diedero l'ok accettando tutti i termini del contratto senza nemmeno leggerlo.
- "Se entro due giorni non versi sul mio conto corrente 12342 € ti succederà una cosa molto brutta".
- [...] nella casella di posta elettronica c'era un'e-mail [...]. La aprirono e [...] copiarono l'indirizzo della lettera in una pagina di Internet e scoprirono che corrispondeva [...] alla pagina dei pagamenti, che chiedeva di immettere il numero e il pin della carta di credito di un genitore per pagare con 1'000'000'000'000 € tutti gli oggetti fino a quel momento ordinati.

❖ Furto di identità, file e dati personali

- [...] videro che tutti i file erano stati rubati e le foto erano state pubblicate sulla pagina di Facebook di un losco signore che gestiva il sito.
- Alla mia amica è capitato un giorno, mentre lei era a scuola, che qualcuno le abbia rubato la password e sia riuscito a entrare sul profilo. In quel momento suo fratello era connesso su Facebook e ha visto il pallino verde sul nome di sua sorella che indicava il suo stato in linea disponibile alla chat. Nel pomeriggio, appena rientrata a casa, il fratello le ha chiesto se in mattinata si fosse connessa o meno e subito è incominciata la caccia al "ladro"... Chi era il ladro di identità? Il ragazzo che le piaceva tanto e a cui lei stessa aveva svelato la sua password.

❖ Incontro con persone conosciute online

- Losco figuro vuole incontrare i due ragazzi a mezzanotte nel parco.
- "Un appuntamento con uno sconosciuto, nel cuore della notte, e

senza nessuno che sappia dove siamo!!!”

❖ Virus

Una volta mentre navigavo in Internet ho preso un virus e tutto quello che avevo fatto è stato cancellato [...].

Navigando in Rete è possibile vivere numerose esperienze che potrebbero dare origine a situazioni di pericolo. Furti d'identità o della password, truffe informatiche, pubblicità ingannevole e banner fastidiosi, possibilità di imbattersi in malintenzionati sono all'ordine del giorno. I ragazzi, tuttavia, sembrano essere abbastanza consapevoli delle criticità e delle problematiche legate a un utilizzo sconsiderato della Rete.

Frase chiave 2: visione negativa (B)

b) padre apocalittico:

- ❖ [...] papà che invece vorrebbe limitarne l'uso.
- ❖ In quel momento entrò il padre che sbraitò: “Ragazzi, spegnete subito il computer e fate i compiti!”.
- ❖ [...] entrò il papà che prese il computer e lo buttò giù dalla finestra.
- ❖ “Non capisco perché dovete sprecare tutti i nostri soldi in stupide apparecchiature!” diceva sempre il loro papà, convinto che le tecnologie fossero un brutto male.
- ❖ [...] “lui odia le tecnologie, ed è un grande imbranato...”

La figura del padre che rifugge dalle nuove tecnologie rappresenta quella parte dell'universo genitoriale che, non essendo nata e cresciuta con questi innovativi strumenti, non è in grado di apprezzarli e di utilizzarli. Questa incapacità di sfruttare il pieno potenziale dei nuovi media, unita all'immagine di pericolosità loro attribuita, contribuisce ad aumentare il gap generazionale che separa genitori e figli.

Al termine dell'analisi per frasi chiave i nuovi strumenti d'informazione e comunicazione mostrano le due facce della medaglia. Da un lato, il loro uti-

lizzo è visto in modo positivo ed è ampiamente sfruttato dai ragazzi per le loro attività quotidiane. C'è anche una buona parte di adulti che, nonostante non sia vissuta a stretto contatto con la Rete e le tecnologie collegate, ha imparato a usarle, ad apprezzarne il valore, a sfruttarne le potenzialità. Proprio perché conscie dell'importanza di avere un alto grado di alfabetizzazione informatica, queste persone incoraggiano i figli ad acquisire conoscenze e competenze molteplici.

Dall'altro lato, invece, navigando in Internet senza i dovuti accorgimenti può capitare di incorrere in situazioni potenzialmente pericolose. L'alfabetizzazione informatica deve quindi passare anche attraverso una progressiva acquisizione di consapevolezza su come utilizzare in modo corretto e sicuro le potenzialità che la Rete mette a disposizione. Oltre a questo aspetto, dall'analisi emerge come oggi non tutti gli adulti siano in possesso delle capacità per approcciarsi al Web 2.0 e alle nuove tecnologie digitali. Ciò contribuisce ad aumentare sempre più il divario con una generazione perennemente online.

Terzo piano d'analisi: le storie, la storia

Il terzo piano d'analisi proposto, a differenza dei precedenti che coprivano l'intero *corpus testuale* raccolto col metodo dell'osservazione partecipante durante i laboratori nelle classi, interessa solamente un singolo laboratorio. Nello specifico, si intende analizzare quanto realizzato dalla classe I C dell'Istituto Comprensivo 9 di Bologna la quale, per circa un mese, è stata coinvolta nella realizzazione di un e-book. Sono state prese in esame, infatti, solamente le storie create dai ragazzi nei vari gruppi in cui erano stati suddivisi, nonché la storia finale scelta combinando gli elementi più interessanti tra quelli proposti. Dato che i racconti presentavano diversi spunti avvincenti, è sembrato opportuno costituire l'e-book sulla modalità del libro-game, in cui è possibile far compiere scelte diverse ai protagonisti, in grado di determinare un differente corso degli eventi con possibili finali alternativi. I materiali analizzati comprendono, dunque, le quattro storie ideate dai singoli gruppi e la storia finale, risultata dall'intreccio delle precedenti e intitolata *Il mistero del sito dei desideri*, per un totale di cinque elementi esaminati.

❖ Frase chiave 1: la trama

Prima di analizzare gli elementi del *corpus testuale* catalogati all'interno della prima frase chiave, è opportuno fare una precisazione. Il *media educator* che ha curato il laboratorio, prima di dare il via alla stesura delle storie, ha assegnato ai ragazzi alcuni paletti attorno ai quali sviluppare la trama, in modo che i racconti realizzati affrontassero tutti lo stesso tema, svolgendosi all'incirca nello stesso modo. Questo ha permesso che le storie seguissero un filo conduttore comune e omogeneo, senza pregiudicare o limitare la fantasia dei piccoli scrittori.

Gli elementi comuni attorno ai quali ruotano le storie sono:

- a. due ragazzi appassionati di tecnologia come protagonisti;
- b. genitori: mamma che usa e conosce meglio le tecnologie, papà che invece vorrebbe limitarne l'uso;
- c. uno strano e inquietante figuro che gestisce il sito magico;
- d. un bibliotecario "magico" che gestisce una biblioteca in cui è possibile trovare tutte le risposte;
- e. sito Internet magico che permette di esaudire tutti i desideri e fare magie.

Questa prima frase chiave, dunque, prende in esame tutti gli elementi legati ai vincoli imposti per la costruzione della trama, suddivisi nelle cinque sottocategorie appena elencate.

Frase chiave 1: la trama

a) i due ragazzi protagonisti appassionati di tecnologia:

- ❖ Due ragazzi molto amici ed esperti di tecnologia stavano navigando sulla Rete [...]
- ❖ Io devo andare su gioco.it, su Twitter e lui su Facebook e su Messenger"
- ❖ Gianluca e Giorgio erano due fratelli appassionati di tecnologia [...]
- ❖ [...] c'erano due fratelli di nome Tommaso e Giulia. Quando non erano a scuola stavano perennemente davanti al computer. Erano davvero due piccoli geni! Pensate che avevano addirittura inventato un programma per fare i compiti senza sforzarsi [...]

b) i genitori:

- ❖ In quel momento entrò il padre che sbraitò: “Ragazzi, spegnete subito il computer e fate i compiti!”
- ❖ [...] entrò il papà che prese il computer e lo buttò giù dalla finestra.
- ❖ [...] con la madre programmatrice di videogiochi e il padre completamente inesperto.
- ❖ La loro mamma era davvero fiera delle loro competenze e incoraggiava molto i due ragazzi regalando loro sempre nuovi pezzi per fare loro costruire delle nuove apparecchiature.
- ❖ “Non capisco perché dovete sprecare tutti i nostri soldi in stupide apparecchiature!” diceva sempre il loro papà, convinto che le tecnologie fossero un brutto male.
- ❖ [...] “lui odia le tecnologie, ed è un grande imbranato...”
- ❖ “Basta! Siete tutti e due in punizione per un mese senza computer!” e per confermare le sue parole buttò il pc giù dalla finestra.

c) lo strano figuro che gestisce il sito magico:

- ❖ [...] andarono dal losco figuro che aveva inventato il sito.
- ❖ [...] videro che [...] le foto erano state pubblicate sulla pagina di Facebook di un losco signore che gestiva il sito.
- ❖ Home page = faccina disegnata di un losco figuro che si muove e dice: “Benvenuti in questo sito”.
- ❖ “Quello non mi piace per nulla... è una figura così losca e sospetta... [...]”
- ❖ [...] incuteva davvero timore... era alto e tutto coperto da una lunga veste viola che gli copriva anche il viso.

d) il bibliotecario:

- ❖ Chiesero al bibliotecario [...] Diede loro un grosso libro con la risposta.
- ❖ Corsero subito in biblioteca chiedendo al bibliotecario se:
opzione1: libro sulle tecnologie per risolvere il problema
opzione2: libro per acciuffare i truffatori sul Web.
- ❖ Il bibliotecario [...] diede loro alcuni libri.
- ❖ Io ho aperto questa biblioteca e scritto questi libri per riuscire a smascherarlo... [...]
- ❖ Tommaso guardò i titoli dei libri: “Come creare siti per esaudire desideri”; “Tutto su il phishing”; “Il più famoso sito dei desideri”, ed infine, “I più famosi creatori di siti abusivi ricercati”.
- ❖ Decisero allora di andare in biblioteca [...]. Là avrebbero sicuramente trovato il modo di contattarlo [...].
- ❖ “Deve avere un libro che fa per noi!” [...] ogni volta il loro amico bibliotecario spariva dietro il bancone e riemergeva con il libro esatto per la loro esigenza. E, come al solito, anche questa volta fu così: “Tenete ragazzi, questo è I più famosi creatori di siti abusivi ricercati. Se cercate il losco creatore del sito, qui lo troverete di sicuro!”

e) il sito Internet magico:

- ❖ [...] apparve su uno schermo la pubblicità di un sito Internet magico che esaudiva tutti i desideri.
- ❖ [...] un sito che gli chiedeva di esprimere un desiderio [...]
- ❖ [...] un sito che esaudisce ogni suo desiderio [...]
- ❖ Entrano nel sito magico. [...] Il sito esaudisce i desideri.
- ❖ [...] li informava dell'esistenza di un sito per esprimere i desideri...
- ❖ Il sito era qualcosa di straordinario! Prometteva di realizzare tutti i desideri che l'utente esprimesse semplicemente registrandosi e fornendo i propri dati.

I ragazzi hanno seguito alla lettera le tracce assegnate dal *media educator* riportando, nelle proprie storie, tutti gli elementi che erano stati loro forniti. È interessante notare come, per ciascuno dei punti indicati, siano state elaborate differenti versioni all'interno dei racconti. Ogni studente ha seguito in maniera personale le indicazioni proposte, interpretandole ogni volta in modo diverso e dando vita a racconti, sebbene così simili tra loro, allo stesso tempo del tutto differenti. Se in un caso sono i due piccoli protagonisti a imbattersi nel sito dei desideri, in un altro è il padre. Se il volto del "losco figuro" appare all'apertura dell'home page del sito, in un'altra storia i ragazzi si recano direttamente a casa sua. Come emerge da questi pochi esempi i racconti ideati, se pur con elementi in comune, propongono una serie molto ampia di possibili soluzioni allo sviluppo narrativo.

❖ Frase chiave 2: gli stereotipi

Come si evince chiaramente dai primi due punti descritti all'interno della frase chiave precedente, il primo stereotipo che risulta subito evidente riguarda il gap generazionale tra genitori e figli. I primi, nello specifico la figura del padre, o non possiedono le competenze per utilizzare la tecnologia, oppure la considerano in termini negativi. Al contrario, i figli utilizzano dalla nascita numerosi strumenti elettronici, dimostrando una notevole dimestichezza e confermando l'etichetta loro attribuita di nativi digitali. Gli stereotipi utilizzati dai ragazzi all'interno delle loro storie riguardano soprattutto i personaggi coinvolti.

Frase chiave 2: gli stereotipi

[...] dopo aver bussato alla porta, aprì un signore vestito come un becchino dall'aria inquietante [...].

Losco figuro = stregone. [...] castello dove ha intrappolato altri bambini.

[...] era alto e tutto coperto da una lunga veste viola che gli copriva anche il viso.

Questo è riscontrabile anche osservando la descrizione delle fattezze e dell'abbigliamento dei protagonisti concordato in fase di animazione della storia, che presentato tratti estetici e somatici molto ricorrenti.

Frase chiave 2: gli stereotipi

Bambina: bionda con la coda di cavallo, maglietta azzurra e pantaloni pi-nocchietti di jeans e ballerine nere.

Bambino: capelli marroni a spazzola, maglietta arancione con pantaloncini verde scuro e scarpe da tennis bianche.

Padre: capelli marroni con ciuffo, con occhiali, veste camicia bianca con cravatta, pantaloni grigi e scarpe nere.

Madre: bionda con capelli lisci, con la gonna di jeans e una camicia verde.

Losco figuro: con vestito viola lungo (ad esempio Silente), non si vede la faccia.

Bibliotecario: pelato con pizzetto, con occhiali scuri, veste una polo con manica lunga gialla e pantaloni. Deve essere raffigurato sempre seduto dietro a una scrivania.

Su tutte spicca la figura del losco gestore del sito, immaginato sempre con il volto coperto da un cappuccio e una lunga tunica. L'aspetto è un po' tetro e misterioso, come veicolato dall'immagine del becchino presente

all'interno di uno dei racconti. Il modello è Albus Silente, preside di Hogwarts, la scuola di magia frequentata da Harry Potter nella celebre saga scritta da J. K. Rowling. L'accostamento al mondo magico risulta subito evidente, così come confermato dall'immagine ricorrente dei bambini rapiti e tenuti prigionieri all'interno di un castello dal malvagio stregone.

Anche i protagonisti presentano diversi elementi piuttosto comuni nell'immaginario dei ragazzi. La bambina bionda con la coda di cavallo, il bambino con i capelli a spazzola e le scarpe da tennis, il padre con gli occhiali, la camicia e la cravatta. Inoltre, anche nella figura del bibliotecario è possibile riscontrare alcuni tratti distintivi come, ad esempio, gli occhiali (che indicano di solito una persona studiosa che ha a che fare con i libri).

Oltre a questi modelli precostituiti riguardanti i personaggi, analizzando il *corpus testuale* a disposizione è possibile riscontrare un'altra forma di stereotipo riguardante il genere. A esso possiamo attribuire due casi specifici.

Frase chiave 2: gli stereotipi

Tommaso ci rimase malissimo, sgridò sua sorella e la minacciò che se non le avesse ridato immediatamente la tastiera le avrebbe decapitato le bambole [...].

Giulia disse: “[...] Sono una calciatrice semi-professionista”.

Tommaso, per spaventare la sorella, minaccia di rovinare tutte le sue bambole tagliando loro la testa. Da quanto si può capire leggendo la storia, è altamente improbabile che una ragazza come la protagonista del racconto, esperta di informatica e perennemente collegata alla Rete, giochi ancora con le bambole. Queste ultime, infatti, sono un accessorio ludico da sempre accostato all'universo femminile e Tommaso le usa come argomento di ricatto nei confronti della sorella.

Il secondo caso, invece, riguarda Giulia, la quale afferma di essere una giocatrice di calcio ad alti livelli. In un paese come l'Italia, in cui il calcio riveste un ruolo di primo piano non solo dal punto di vista sportivo ma anche sociale, è più che normale trovare persone che pratichino questo sport. È in-

interessante notare come, contrariamente a quanto si possa immaginare, non è il protagonista maschile a giocare a calcio, bensì quello femminile.

Frase chiave 3: filone investigativo vs. filone misterioso

1) filone giallo investigativo:

- I ragazzi iniziarono a indagare e [...] scoprirono molto. Seguirono una complicata pista e trovarono che il padre è il losco figuro [...] che precedentemente era stato ricercato [...]. Il bibliotecario [...] disse tutto ai ragazzi che informarono la polizia.
- [...] libro per acciuffare i truffatori sul Web.
- [...] il malintenzionato viene catturato dalla polizia.
- Grazie al libro catturano il malintenzionato [...].
- Provarono a ricavare il mittente dall'email, ma era scomparso.
- Corsero subito nella loro amata biblioteca per vedere se riuscivano a trovare informazioni [...].
- [...] prendendo appunti su un block-notes. Passarono tutto il pomeriggio a scartabellare i volumi [...] era un pericoloso criminale, aveva il vizio di rapire le vittime che non potevano pagare, aveva più di 50000 denunce in tutto il mondo [...].
- Per evitare azioni coraggiose da parte del vero padre lo aveva minacciato che se avesse detto qualcosa alla polizia lo avrebbe ammazzato... Scoperto tutto, i ragazzi, insieme al bibliotecario, andarono dalla polizia che in men che non si dica localizzò e mise in manette il losco figuro.
- [...] i ragazzi corsero dalla polizia a denunciare il sito e il suo creatore che finì in manette.
- Ti invio un segnale GPS così ci puoi individuare...
- La mamma non perse tempo e si recò immediatamente dalla polizia, dove fornì la posizione esatta della macchina grazie al suo cellulare. [...] tutte le volanti della polizia si lanciavano all'inseguimento del sospetto, grazie al segnale GPS fornito dal telefono di Giulia [...].
- [...] la polizia fu più veloce, circondò l'auto e lo costrinse alla resa. In men che non si dica fu in manette e lo portarono in prigione, dove passò il resto dei suoi giorni condannato per pirateria informatica e sequestro di persona.

2) filone magico-misterioso:

- [...] uno di voi resti qui con me per darmi la sua energia. [...] il losco figuro muore, ma Michele avendo dato la sua energia a lui era legato a quel signore e quindi morì anche lui.
- Losco figuro = stregone. [...] Il losco figuro vuole incontrare i due ragazzi a mezzanotte nel parco. [...] Il ragazzo 1 intrappola lo stregone con una corda. Lo ricatta per farli andare al castello dove ha intrappolato altri bambini. Li salva.
- Perché non chiediamo che il mondo venga invaso dai polli?

- [...] incuteva davvero timore... era alto e tutto coperto da una lunga veste viola che gli copriva anche il viso.
- “Arrostirli tutti ci vuole troppa energia... posso farli sparire... [...] ma richiede comunque molta energia. Uno di voi due dovrà darmi la sua...” [...]
- Il losco incappucciato continuò: “... dovrà darmi la sua, sacrificando la sua vita...”
- [...] il figuro era distratto a fare le sue magie [...].

Le quattro storie si dipanano seguendo principalmente due filoni, un primo che può essere definito giallo-investigativo, mentre un secondo magico-misterioso. La storia finale, risultata dalla fusione delle precedenti, li sviluppa entrambi a seconda delle azioni che il lettore deciderà di far compiere ai due piccoli protagonisti.

Il primo filone vede i protagonisti confrontarsi con un pericoloso criminale il quale, dopo complicate ricerche, viene assicurato alla giustizia. I due giovani protagonisti ricoprono il ruolo di detective e l'indagine per ricostruire l'identità del “cattivo” è il cardine attorno al quale si sviluppa la trama. Non mancano elementi narrativi tipici del racconto poliziesco e anche il lessico risulta semanticamente connotato in questa direzione.

Nel secondo filone, invece, è il mistero a fare da protagonista. Il focus è incentrato sulla figura del malvagio creatore del sito, il cui intento finale è quello di rapire bambini e sottrarre loro energia. Il racconto si conclude con uno scontro magico, al termine del quale i due ragazzi riescono ad avere la meglio sullo stregone ingannandolo.

Questo terzo piano d'analisi prende le mosse dalla volontà di esaminare le varie tipologie di storie ideate dai ragazzi. Sono stati presi in considerazione diversi elementi come la trama, l'utilizzo di stereotipi e il taglio dato allo sviluppo narrativo, al fine di coprire l'intero spazio concettuale nel quale si muove il piano d'analisi.

Le indicazioni assegnate dall'educatore, sono state sempre rispettate dai ragazzi, i quali le hanno reinterpretate in maniera del tutto personale, dando vita a storie originali, completamente differenti tra loro. I giovani scrittori mostrano di sentirsi a proprio agio affrontando argomenti come la tecnologia e la Rete, riuscendo a muoversi in modo naturale in un ambiente all'interno del quale sono nati e cresciuti.

Dall'esame del *corpus testuale*, inoltre, risulta molto evidente il ricorso a vari stereotipi, che riguardano soprattutto i personaggi, fortemente radicati nell'immaginario collettivo.

La trama si sviluppa secondo due direttrici principali, che contrappongono l'indagine investigativa da un lato e il mistero e la magia dall'altro. Soprattutto nel primo caso, gli studenti dimostrano di avere una notevole dimestichezza col tema, per quanto riguarda metodologie e terminologia specifica. È invece interessante notare, all'interno della seconda tipologia di racconti, come elementi tipicamente fantasy quali magie, sortilegi e stregoni, si fondano con elementi moderni, legati ai *new media* e alle tecnologie informatiche.

5.3. Analisi sui materiali raccolti durante il laboratorio di MediaEducation.bo

Tra le classi che hanno partecipato al progetto, due sono state coinvolte in un laboratorio finalizzato alla messa in scena di improvvisazioni teatrali. Ai ragazzi, suddivisi in gruppi di quattro o cinque persone, veniva fornito uno spunto narrativo a partire dal quale costruire in pochi minuti una performance da rappresentare di fronte ai compagni⁹³. I vari suggerimenti che hanno guidato la recitazione riguardavano il rapporto con la Rete e i social network.

Gli sketch realizzati dagli studenti sono stati ripresi con una videocamera. Attraverso la trascrizione delle registrazioni è stato possibile procedere ad un'analisi qualitativa dei testi, con il metodo di costruzione di piani di analisi e frase chiave precedentemente descritto⁹⁴.

Primo piano di analisi: il rapporto con i genitori

Frase chiave 1: rapporto di indifferenza o conflittuale

Madre: "Io e papà stiamo affrontando un periodo terribile."

Padre: "Terribile."

Figlio: "Ah, non me ne frega niente."

Figlia: "Papà? Non ti sei accorto di niente?"

Padre: "Cosa c'è da mangiare oggi?"

[Il ragazzo è al computer ed è appena stato contattato da un adulto sconosciuto su Facebook. Non sa cosa fare.]

Padre: [da un'altra stanza] "Mi vieni ad aiutare a preparare la cena?"

[Il ragazzo lo aiuta in silenzio.]

Padre: "Grazie, puoi andare."

[Il ragazzo torna al computer senza confidarsi.]

⁹³ Cfr. cap. 3. Laboratorio sulla consapevolezza dell'uso del Web per pre-adolescenti.

⁹⁴ Cfr. par. 5.1. L'esperimento qualitativo.

Gli sketch messi in scena dagli studenti si sono caratterizzati per una lettura per lo più ironica della traccia che gli era stata assegnata. La maggior parte delle performance riprende schemi narrativi che sembrano riecheggiare i format di generi televisivi come le sitcom e i telefilm. I dialoghi improvvisati tendono quindi a mescolare, chiaramente in modo un po' *naïf*, elementi di comicità e tratti che ricordano i thriller o i polizieschi.

Ragazze e ragazzi sembrano aver scelto in qualche modo di “sdrammatizzare” le conseguenze legate ad un uso irresponsabile della Rete, rimarcando alcuni tratti della vita quotidiana fino a renderli surreali o paradossali. Questa tendenza può essere considerata soprattutto un escamotage per accattivarsi l'attenzione e la simpatia del pubblico e provocare la risata, ricorrendo a canovacci con cui hanno dimestichezza, ma anche un sistema per nascondere dubbi e imbarazzo in relazione ai temi affrontati.

La lettura delle “sceneggiature” permette di cogliere questa caratteristica anche negli spaccati che gli studenti offrono del rapporto con gli adulti. La conflittualità nelle relazioni con i genitori, che caratterizza l'adolescenza, emerge in più momenti, con sfumature diverse: talvolta in modo abbastanza realistico (ad esempio il figlio che aiuta il padre a preparare la cena senza proferire parola), a volte attraverso la ricerca voluta dell'esagerazione (la risposta “*non me ne frega niente*” di fronte ai genitori che divorziano; o addirittura il padre talmente “distratto” e assorto dalla sua routine che non nota l'amica svenuta nel bel mezzo del soggiorno).

Frase chiave 2: mancanza di confidenza

Figlio: “E adesso come faccio, a chi lo posso confidare? Ai miei genitori no, perché non lo sanno neanche che sono iscritto su Facebook... A un estraneo, al primo che passa!”

Figlio: “Ieri sera qualcuno mi ha “messaggiato” su Facebook, dicendo che vuole uccidermi, e adesso non so cosa fare.”

Sconosciuta: “Dillo ai tuoi genitori.”

Figlio: “Eh, ma non lo sanno che sono registrato su Facebook.”

Sconosciuta: “Beh, è meglio che ti uccidano o dire loro la verità?”

Figlio: “Questo non lo so...”

Figlia: “Pronto! Sara? Mi ha contattata uno che non conosco.” [...]

Amica: “Non lo dire ai tuoi genitori, fai finta che non sia successo niente. Dai, andiamo a fare una passeggiata.”

Strettamente correlata alla conflittualità evidenziata dalla prima frase chiave, vi è la mancanza di confidenza con i genitori e la difficoltà da parte degli adolescenti di condividere aspetti della vita personale. Nel caso dell'utilizzo della Rete, questo comporta l'assenza di comunicazione sulle attività svolte online, tanto che, come emerge dai dialoghi, molti degli studenti hanno un profilo sui social network a insaputa dei genitori, pur non avendo l'età minima per accedervi. Oltre al gap nelle modalità d'uso delle tecnologie che separa le due generazioni, l'aspetto relazionale riveste un ruolo centrale, più del mezzo in sé. Nelle situazioni di dubbio o difficoltà, il gruppo dei pari diventa il principale punto di riferimento a cui rivolgersi.

Frase chiave 3: rapporto di fiducia

Madre: "Cos'è successo?"

Figlio: "Un adulto mi ha contattato su Facebook. Mi ha chiesto come mi chiamo."

Figlia: "Mamma, papà, posso andare su Facebook?"

Madre: "Va bene, però stai attenta a quelli che ti contattano."

Figlia: [al computer] "Una richiesta di amicizia. Mamma, papà! Questo signore mi ha mandato una richiesta di amicizia, ma non so chi è."

Madre: "Non lo conosco neanche io... Adesso devi eliminarlo. Ti spieghiamo io e papà come rifiutare un'amicizia su Facebook."

Padre: "Basta che clicchi sulla richiesta di amicizia e 'interrompila'. Poi se vuoi che non ti disturbi più mettilo in spam."

Madre: "Brava! Però se ti ricontatta avisaci sempre."

Figlia: "Ok, mamma."

La maggior parte degli studenti ha scelto un ritratto umoristico del rapporto genitore-figlio, che tratteggiasse in modo scanzonato e un po' paradossale le difficoltà di relazione e di comunicazione tra adulti e adolescenti. Alcuni, al contrario, hanno messo in scena una realtà diametralmente opposta, nella quale i genitori sono figure di riferimento alle quali chiedere consiglio. Madri e padri si dimostrano in questo caso autorevoli e competenti; sono disponibili all'ascolto, condividono con i ragazzi nella ricerca di soluzioni,

li responsabilizzano e li incoraggiano, sanzionando positivamente i comportamenti corretti. Emerge inoltre una certa “regolazione” dell’accesso alla Rete e ai social network, che viene consentito ai figli, ma a determinate condizioni, basate più sul rapporto di fiducia che su un rigido controllo. I dialoghi appaiono tuttavia più ingessati e artefatti rispetto ai precedenti, quasi da “manuale”, in quanto gli adulti rappresentati corrispondono ad un “idealtipo” di genitore.

Il primo piano di analisi individuato ha preso in considerazione il rapporto genitori-figli, analizzando le frasi e i termini utilizzati dagli studenti all’interno delle improvvisazioni teatrali, che hanno mescolato chiaramente spunti di vita quotidiani ed elementi narrativi che si rifanno per lo più alla finzione televisiva. Sono emersi alcuni spunti che rimandano alla conflittualità e alla mancanza di confidenza verso i genitori, tipiche dell’adolescenza; il modello valutato positivamente dai ragazzi è quello che vede l’adulto in un ruolo attento alle attività svolte dai figli online, disponibile all’aiuto, ma anche disposto a concedere autonomia e fiducia. L’utilizzo responsabile e critico della Rete dipende dall’aspetto relazionale molto più che dalle competenze tecnologiche.

Secondo piano di analisi: su Internet è tutto vero?

Frase chiave 1: la truffa

Sconosciuto: “Ho una Wii per te... diciamo a mille euro.”

Ragazzo: “Wow, che sconto!”

Ragazzo [rivolto agli amici]: “Ho trovato un viaggio gratis e ho comprato quattro biglietti.” [...]

Al termine della vacanza...

Receptionist: “Scusate... e il conto?”

Ragazzo: “Ma non era gratis?”

Receptionist: “No, questo è un albergo 5 stelle!”

Uno dei suggerimenti per l'improvvisazione riguardava l'affidabilità delle informazioni veicolate dalla Rete. Lo spunto è stato interpretato dagli studenti attraverso sketch riconducibili principalmente a due filoni. Il primo è quello delle truffe: i ragazzi dimostrano familiarità verso gli acquisti online, di cui hanno esperienza attraverso i genitori e i media, ma al tempo stesso si rendono conto della necessità di usare prudenza di fronte alle offerte che trovano sul Web.

Frase chiave 2: l'attendibilità delle fonti

Ragazzo: "Mmm, qua dice che la Luna [...] è un pianeta."

Ragazza: "Sai, le cose che sono in Internet non sono sempre vere. La Luna non è un pianeta, è un satellite."

Professoressa: "Ok, ho già deciso il vostro voto: 5! Riscrivete la ricerca e poi spiegatemi dove avete preso queste informazioni. Dovete confrontarle con i libri. Internet non dice solo cose vere."

La seconda interpretazione che è stata data ha preso spunto da una realtà molto vicina a quella degli adolescenti: l'uso della Rete per la scuola e lo studio. Per gli studenti Internet rappresenta lo strumento di ricerca per eccellenza, che consente loro di reperire e scambiarsi informazioni in modo semplice e veloce. Insieme ai vantaggi di rapidità, aggiornamento, capillarità e condivisione che caratterizzano il Web, gli insegnanti si trovano tuttavia a fronteggiare la tendenza degli alunni a utilizzare quanto trovato online senza verificarne l'attendibilità e, spesso, a copiare i contenuti.

L'educazione ai media all'interno della scuola dovrebbe servire anche per stimolare una riflessione su questo aspetto e per promuovere un uso più responsabile della Rete, apprendendo, insieme alla capacità di analisi e di rielaborazione autonoma, anche a confrontare le fonti, a valutarle e a citarle.

Sebbene molti passi avanti si stiano compiendo in questo senso, talvolta il Web viene percepito da alcuni insegnanti con preoccupazione; il suo ingresso nella didattica, ormai comune in quasi tutte le scuole e incentivato dalla presenza di strumenti come la Lim, trova a volte alcune difficoltà di introduzione poiché necessita di un rinnovamento della didattica. E' un passaggio graduale e significativo, quello che si sta verificando nelle pratiche

scolastiche, non privo di difficoltà, poiché comporta cambiamenti e reinterpretazioni nelle modalità di insegnamento e nel ruolo di strumenti tradizionali come il libro.

Non a caso, in uno degli sketch, una studentessa, interpretando il ruolo della professoressa, apostrofa i ragazzi che hanno svolto la ricerca online dicendo loro di confrontare i dati trovati con i libri – un'affermazione che sembra incarnare la diffidenza e il dualismo che talvolta vede ancora contrapposti vecchi e nuovi strumenti didattici.

La verifica dell'attendibilità delle informazioni e le abilità di ricerca online sono caratteristiche fondamentali che devono essere sviluppate in ambito scolastico, per formare adulti con adeguate competenze di valutazione critica, abilità sempre più importanti in un mondo in cui Internet è divenuto uno dei principali mezzi di informazione.

Davanti all'input che invitava gli studenti a interrogarsi sull'affidabilità dei contenuti della Rete, le improvvisazioni hanno preso due direzioni distinte: alcuni hanno scelto di affrontare il tema delle truffe online, altri hanno proposto delle scene che riguardavano l'attendibilità delle informazioni. In entrambi i casi, gli sketch si sono ispirati alla quotidianità dei ragazzi, alle attività che contraddistinguono in modo preponderante la loro navigazione sul Web, come l'uso dei videogiochi e le ricerche a fini scolastici. Due percorsi molto differenti hanno comunque evidenziato l'importanza crescente di un'educazione ai media che permetta agli studenti di essere in grado di utilizzare le potenzialità della Rete con consapevolezza e valutare in modo critico fonti e contenuti.

Terzo piano di analisi: le reazioni

Frase chiave 1: la “vendetta”

Ragazza 1: [riferendosi ad un ragazzo] “Mamma mia, guarda com’è bello...”

Ragazza 2: “Sì, è stupendo.”

Ragazza 1: “Guarda che è mio!”

Ragazza 2: “No, è mio! [...]”

Ragazza 2: [al telefono] “Pronto? Ciao! Hai presente quel video... quello che ho fatto...”

Ragazzo: “Sì sì.”

Ragazza 2: “Ecco, pubblicalo!” [...]

Ragazza 1: “Come hai potuto? Quel video era un segreto!”

Ragazza: [di fronte al computer] “Ma cos’è questo? E’ il mio video! Chi è che l’ha pubblicato? Di sicuro è stata lei...”

Il terzo piano di analisi prende in considerazione le reazioni di fronte a comportamenti che vengono subiti nella vita online ed offline. Uno dei *leitmotiv* ricorrenti delle improvvisazioni è quello della ripicca: la tecnologia e la Rete diventano uno strumento per divulgare in modo pervasivo dei contenuti compromettenti o imbarazzanti, al fine di mettere in difficoltà e colpire qualcuno. Se questa rappresenta una delle modalità più diffuse di cyberbullismo, particolare è la cornice narrativa che ha caratterizzato gli sketch: il Web come strumento di “vendetta” o di ripicca nei confronti di un avversario, di un rivale con cui si è entrati in competizione o persino di un amico o un’amica da cui si è stati feriti.

Frase chiave 2: derisione vs. popolarità

Ragazzo 1: "Mettiamo il video su Youtube. Ah ah ah, guarda questa qua...!"

Ragazzo 2: "Che brutta... Dobbiamo prenderla in giro quando la vediamo a scuola."

Ragazza: "Quelli hanno pubblicato il nostro video su Youtube!"

Ragazzo: "E di che cos'era?"

Ragazza: "Di cose private, molto!"

Ragazza 1: "Pronto, sono Ilaria. Mi sono accorta che un adulto mi ha scritto su Facebook. Mi ha chiesto se gli davo la mia amicizia. Secondo te va bene?"

Ragazza 2: "Secondo me sì, perché così conosci più gente e hai più amici su Facebook."

La ricerca di riconoscimento, la paura di essere derisi: due lati della stessa medaglia all'interno del contesto scolastico, in una fase delicata, come quella dell'adolescenza, in cui l'approvazione da parte del gruppo gioca un ruolo fondamentale per l'autostima e il benessere psicologico. La Rete e, in particolare, i social network rappresentano uno strumento importante per costruire e gestire la propria identità sociale. I contenuti che vengono condivisi online, le foto e i video "postati", il numero di contatti del proprio profilo diventano espressione di uno status all'interno del gruppo, tra il desiderio di risultare integrati, popolari, e il rischio del senso di umiliazione derivato dalla pubblicazione di contenuti intimi o imbarazzanti.

Frase chiave 3: affrontare la situazione in modo diretto

Figlio: "Un adulto mi ha contattato su Facebook. Mi ha chiesto come mi chiamo."

Madre: "Digli di venire a casa un attimo."

Figlio: "Va bene...gli dico la nostra via?"

Madre: "Sì. Digli di venire a casa."

Ragazza 1: "Perché hai pubblicato il mio video?"

Ragazza 2: "Sei stata tu che l'hai pubblicato!"

Ragazza 1: "Ma cosa hai dici? Non è vero!" [...]

Ragazzo 1: [entra in scena con un amico] "Ah ah! Sono quelle del video!"

Ragazza 1: "Siete stati voi a pubblicare il video!"

[Litigano e vengono alle mani.]

Ragazzo 1: Pronto? Vedo che hai pubblicato quel video che abbiamo fatto insieme...! Ci vediamo al parco tra un'ora."

Ragazzo 2: "Ok."

Studente: [rivolto ad una professoressa] "Mi è arrivato un messaggio strano da una persona, ma non la conosco, non so proprio chi sia."

Professoressa: "Rifiuta."

Studente: "Ok." [La professoressa se ne va.]

Studente: "Mmm, non sono sicuro, voglio andare in fondo a questa faccenda. [scrive al computer] 'Caro sconosciuto, incontriamoci al parco tra dieci minuti.'"

Come reagire di fronte ad una situazione che provoca ansia, imbarazzo o spavento? Il contatto di uno sconosciuto online, minacce ricevute in chat o tramite un social network, la divulgazione di informazioni personali o di immagini compromettenti: molti ragazzi hanno rappresentato contesti in cui chi è in difficoltà o è vittima di un sopruso sceglie di affrontare in prima persona la fonte del problema. Alcuni si rivolgono ai genitori o agli insegnanti, ma la decisione finale è sempre quella di incontrare la persona da cui si è stati contattati o minacciati, di chiarire faccia a faccia (*"digli di venire a casa"*, *"incontriamoci al parco"*), a volte anche andando incontro a rischi seri (vedere uno sconosciuto da soli o invitarlo a casa propria) o a reazioni violente (come nell'esempio dei ragazzi che si picchiano).

E' opportuno sottolineare ancora una volta che si tratta di finzioni, di messe in scena che non corrispondono necessariamente al comportamento messo in pratica nella vita reale: la scelta di questo tipo di opzione risponde probabilmente alla volontà di rendere più avvincente la narrazione, anche se è degno di nota il fatto di riscontrarla nella maggior parte delle improvvisazioni realizzate.

Frase chiave 4: la prudenza

Ragazzo: "Chi sei?"

Sconosciuta: "Sono Antonella."

Ragazzo: "Beh, io ti segnalo come spam."

Sconosciuta: "Segnalami, tanto sei tu che mi hai mandato la richiesta di amicizia."

Ragazzo: "Ecco fatto."

Padre: "Basta che clicchi sulla richiesta di amicizia e 'interrompila'. Poi se vuoi che non ti disturbi più mettilo in spam."

Madre: "Brava! Però se ti ricontatta avvisaci sempre."

Figlia: "Ok, mamma."

Ragazza: "Oggi mi sono accorta accendendo il computer che uno sconosciuto mi ha contattata in Facebook, chiedendomi l'amicizia. Non so se accettare."

Amico: "Secondo me devi rifiutare, perché potrebbe essere qualcuno con cattive intenzioni."

La reazione opposta è quella che risponde a un criterio di prudenza: non accettare "amicizie" online da parte di sconosciuti, interrompere i contatti con chi minaccia e avvisare un adulto, segnalare un abuso subito da parte di altri utenti della Rete. Gli studenti riconoscono i comportamenti più corretti da mettere in atto, come emerge da diverse improvvisazioni. Tra le "raccomandazioni" offerte da genitori e insegnanti, non sono state citate alcune precauzioni molto importanti, come la lettura delle condizioni d'uso dei siti, le impostazioni della privacy nei social network, l'importanza di non fornire dati personali a sconosciuti.

L'ultimo piano di analisi si è concentrato su alcune frasi e concetti ricorrenti in merito alle reazioni degli studenti davanti a situazioni di difficoltà

legate all'uso della Rete. Tra i “problemi” che sono stati rappresentati, non solo il rischio di imbattersi in persone malintenzionate, ma anche l'utilizzo del Web e dei social network per divulgare materiali privati, imbarazzanti o compromettenti – spesso, come messo in scena dai ragazzi, per ripicca, per deridere altri compagni o per ottenere popolarità. Nonostante la consapevolezza degli atteggiamenti da assumere in queste circostanze, non sono poche le rappresentazioni che hanno mostrato comportamenti pericolosi che, pur non corrispondendo a quanto messo in atto nella realtà, evidenziano forse un po' di ammirazione verso chi ostenta sicurezza e affronta la situazione in modo diretto, senza il supporto di un adulto.

5.4. Conclusioni

Al fine di approfondire il rapporto tra i ragazzi e la Rete, è stata sviluppata un'analisi qualitativa attraverso la costruzione di piani e frasi chiave. I materiali presi in esame comprendevano le storie scritte dai ragazzi, le definizioni elaborate per la costruzione dell'alfabeto, le conversazioni all'interno dei gruppi di lavoro e le improvvisazioni teatrali a gruppi messe in scena durante i laboratori.

Dall'analisi sono emersi in particolare alcuni elementi, tra i quali le competenze informatiche degli studenti e soprattutto la tecnologia come presenza costante e pervasiva della quotidianità. L'utilizzo di Internet rappresenta per molti l'attività extra-scolastica preferita, alla quale viene dedicato molto tempo nell'arco della giornata.

Il Web si configura quindi come una parte essenziale, quasi irrinunciabile, della vita degli adolescenti. Non è soltanto un mezzo di informazione e di comunicazione: è uno strumento capace di coniugare l'attività ludica ricercata dai ragazzi (giochi online, musica, video...) con la capacità di costruire e mantenere la propria identità e le proprie reti sociali⁹⁵. Gli stralci ricavati dalle conversazioni e dai lavori di gruppo permettono di comprendere come Internet risponda a diversi bisogni dell'individuo, da quelli affettivi e di socializzazione, a quelli di espressione e realizzazione di sé.

Il modo in cui la Rete viene utilizzata e vissuta è quindi stretto in un legame indissolubile con i contesti di vita e soprattutto le relazioni con gli altri, dal gruppo dei pari agli adulti di riferimento (genitori, insegnanti, ...). Le storie, i dialoghi, le improvvisazioni degli studenti mettono in luce alcuni frammenti delle esperienze degli adolescenti: i conflitti coi genitori, che si riflettono anche nel processo di negoziazione dell'utilizzo della Rete; l'esigenza di affermare la propria indipendenza e di dimostrarsi "adulti" navigando in modo autonomo, a volte un po' sconsiderato; il desiderio, da due prospettive solo in apparenza opposte, di sfuggire al controllo e di ottenere fiducia.

La diversa concezione e definizione di Internet finisce inevitabilmente per incarnare una sorta di contrapposizione generazionale (l'esempio del padre "apocalittico" nella trama dell'e-book, gli sketch delle improvvisazioni...). Emerge anche però il rapporto con i coetanei, nel quale la Rete gioca un ruolo fondamentale, in un modo che gli adolescenti vivono con particolare inten-

⁹⁵ Riva G., *I social network*, Il Mulino, Bologna, 2010.

sità, come elemento per definire sé stessi, entrare in relazione, integrarsi, affermare il proprio status all'interno del gruppo.

Comprendere gli utilizzi e il rapporto dei giovani con la Rete è indispensabile per sviluppare attività di educazione ai media che siano realmente efficaci; come evidenziato dall'analisi, tuttavia, approfondire questo tipo di rapporto significa innanzitutto considerare Internet non come un semplice mezzo tecnologico, ma come un elemento che si inserisce all'interno della sfera relazionale, fino a divenirne parte inscindibile, e che difficilmente può essere considerato e compreso come strumento a sé stante.

Conclusioni

Di Rossella Tirotta

Dall'esperienza laboratoriale condotta presso la scuola secondaria di primo grado "Il Guercino" di Bologna emergono due ambiti su cui ricondurre le considerazioni finali. La prima incentrata sul piano culturale e la seconda sul piano della formazione.

Sul piano culturale occorre insistere sulla diffusione di una nuova cultura mediale. Ripensando ad Habermas, serve mettere in evidenza come i nuovi media stanno producendo dei cambiamenti sia a livello di società sia a livello di sistema educativo. Sono pertanto necessari nuovi strumenti da sottoporre ai giovani che ci guidano in almeno tre direzioni⁹⁶:

1. nell'ambiente scolastico con lo sviluppo di linee guida per l'implementazione di percorsi rivolti alla Digital Literacy;
2. nei contesti educativi informali con l'individuazione di strategie per le biblioteche, le ludoteche, i centri di aggregazione giovanili;
3. negli apparati produttivi dei media con processi di riflessione e sensibilizzazione che coinvolgano i produttori rispetto a queste evidenze.

Bisogna ripensare a nuovi percorsi formativi rivolti ad insegnanti ed educatori ma anche ai genitori progettati attorno a tre livelli: alfabetizzazione ai media, didattica dei media e ricadute educative.

Alla luce di quanto appena sostenuto, serve un cambio di paradigma nella media education. Lo sviluppo del senso critico, ad esempio, deve essere ora accompagnato ad un senso di responsabilità individuale perché i nuovi media non vengono solo fruiti, ma usati per produrre e pubblicare informazioni. La declinazione didattica dei media è la vera scommessa pedagogica della media education.

Alla luce dei risultati dell'esperienza di ricerca, il Corecom Emilia-Romagna intende rafforzare il proprio ruolo di stimolo e sensibilizzazione nei confronti dei diversi soggetti del sistema dei media. Attivare una sinergia tra le risorse e le competenze proprie, quelle del mondo scolastico e delle agen-

⁹⁶ Rivoltella P.C., "Uso e rappresentazioni dei nuovi media", saggio consultabile all'indirizzo: <http://www.aiart.org/ita/web/item.asp?nav=1353>.

zie educative in generale, far crescere la cultura dei diritti dei bambini e dei ragazzi anche nel mondo dei media locali, sono infatti gli obiettivi fondamentali delle campagne di sensibilizzazione portate avanti negli anni.

Gli strumenti utilizzati nelle classi, come il blog e l'e-book, rappresentano la volontà di seguire questo nuovo approccio interattivo che permette agli studenti di partecipare direttamente al processo di conoscenza, modificandolo ed arricchendolo. Costruire un e-book piuttosto che limitarsi a leggerlo, e quindi lavorare propriamente sul processo, costituisce una differenza fondamentale per lo sviluppo dell'apprendimento, come del resto partecipare all'elaborazione di un blog e all'utilizzo della relativa piattaforma, vissuta come un vero e proprio spazio di condivisione. Il fatto di lavorare in gruppo, costruendo per step l'obiettivo, concentra l'importanza del lavoro sulle modalità con cui questo viene svolto, seguendo un apprendimento non lineare che permette di sviluppare doti non solo cognitive, ma anche affettive ed emotive. La natura operativa dei laboratori, che a tal proposito hanno visto anche la formulazione di un alfabeto digitale che prende vita grazie all'apposita creazione di avatar parlanti, ha permesso di alimentare pratiche riflessive ed inclusive che favoriscono una costruzione cooperativa della conoscenza, favorendo modalità e approcci differenti rispetto a quelli solitamente impiegati all'interno delle aule scolastiche.

Pertanto, attraverso queste azioni, il Corecom ha l'ambizione di ribaltare i ruoli tradizionali nella conoscenza dei *new media* da parte dei minori: da "spettatori" a interpreti attivi. Capacità di lettura e capacità di senso critico, in questo caso, nascono dall'interazione diretta con il medium, che, nella più banale delle tautologie, è appunto mezzo (di conoscenza, di svago, di rappresentazione, ecc.) da poter smontare e comprendere per interpretare la realtà che viviamo.

Bibliografia

- Anichini A., *Il testo digitale. Leggere e scrivere nell'epoca dei nuovi media*, Apogeo, Milano, 2010.
- Bardi D., Castelli C., Cusconà S., Mora P., Morosini E., Rotta M., Testa S. e Testoni C. (a cura di), *Oltre la carta: in aula con l'iPad e gli eBook Reader. Strategie, strumenti, appunti e riflessioni per una sperimentazione sull'uso integrato di mobile device e contenuti digitali personalizzati nella scuola secondaria superiore: il caso del Liceo "F.Lussana" di Bergamo*, Nuova Multimedia Editore, Milano, 2011.
- Bertagni B., La Rosa M., Salvetti F. (a cura di), "Società della conoscenza e formazione", in *Sociologia del Lavoro* n.103, Franco Angeli, Milano, 2006.
- Campbell A.P., "Weblogs for Use with ESL Classes", *The Internet TESL Journal*, Vol. IX, n. 2, febbraio 2003.
- Cappello G., "Analisi critica vs. produzione creativa. Le nuove sfide della media education nell'era digitale", in *Form@re – Open Journal per la formazione in rete*, n. 70, settembre 2010.
- Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano, 2008.
- Celentano M.G., Colazzo S., *L'apprendimento digitale. Prospettive tecnologiche e pedagogiche dell'e-learning*, Carocci Editore, Roma, 2008.
- Commissione Europea, *Memorandum sull'istruzione permanente*, Bruxelles, 30.10.2000 SEC (2000) 1832.
- Comunicazione della Commissione Europea., *Europa 2020. Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva*, Bruxelles, 3.3.2010 COM (2010) 2020.

Eco U., *Apocalittici e Integrati – Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 1964.

Eletti V., Cecconi A., *Che cosa sono gli e-book*, Carocci, Roma, 2008.

Fasce M., Baroni P., “Tecnologie e scaffolding. Come costruire impalcature di sostegno tecnologiche.” In *Form@re – Open Journal per la formazione in Rete*, n. 35, giugno 2005.

Ferri P., “I nativi digitali, una razza in via di evoluzione”, in *Tirature*, Il Saggiatore/Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, Milano, 2011.

Ferri P., *Nativi Digitali*, Bruno Mondadori, Milano, 2011.

Fidora E., “La *mission* della Direzione Generale per gli Studi la Statistica e i Sistemi Informativi”, in *Annali della Pubblica Istruzione*, Le Monnier, Firenze, 2/2011.

Friso C., *La scuola davanti al blog. Tecnologie di rete per la didattica*. SEI – Società Editrice Internazionale, Torino, 2009.

Gapski H., “Alcune riflessioni sulla digital literacy”, in *TD – Tecnologie Didattiche*, Vol. 16, n. 1, 2008.

Giudicini P., Castrignano M., *L'utilizzo del dato qualitativo nella ricerca sociologica*, Franco Angeli, Milano, 1999.

Granieri G., *Blog Generation*. Editore Laterza, Roma-Bari, 2009.

Ito M., et alii, *Hanging out, Messing around, and Geeking out. Kids living and learning with new media*, MIT Press, Cambridge, 2010.

Istat, *Cittadini e nuove tecnologie – Anno 2011* (www.istat.it).

Jenner Metz F., *Interdit!*, 'Alice Editions, Bruxelles, 2011.

Kay A. C., "A personal computer for children of all ages" in *Proceedings of the ACM National Conference*, Boston, Aug. 1972.

Mancini I., Ligorio M.B., *Progettare scuola con i blog. Riflessioni ed esperienze per una didattica innovativa nella scuola dell'obbligo*. FrancoAngeli, Milano, 2007.

MIUR, Comunicato Stampa su *Nuove tecnologie, Miur lancia "Editoria Digitale Scolastica"*. *Venti istituti scolastici selezioneranno prototipi per la didattica digitale*, Roma, 27 marzo 2012.

MIUR, Iniziativa "Editoria Digitale scolastica, linee di sviluppo"
(http://www.istruzione.it/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/38b7b9be-e84c-48dc-a08e-cfb006c9ae9c/verso_le_edizioni_digitali_scolastiche.pdf).

MIUR, *Piano Scuola Digitale. Iniziativa Editoria Digitale Scolastica. Linee Guida*, luglio 2011.

Papazzoni B., "Apprendere e comunicare: il blog nella didattica", pubblicato sul sito Scuolab (www.scuolab.it), un servizio del Politecnico di Milano.

Piave N.A., "Educare all'apprendimento informale online: la scuola 2.0 fra paradosso e opportunità", in *Il Giornale dell'E-learning*, Anno 2, n. 5.

Prensky M., "Digital Natives, Digital Immigrants", in *On the Horizon*, MCB University Press, Bradford, vol. 9, n. 5, Ottobre 2001.

Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per l'Innovazione e le Tecnologie e il Ministero dell'Istruzione, Università e ricerca, "Insegnare con il blog", nel sito Innova Scuola (http://www.innovascuola.gov.it/pillole/UD01_LO01/dispensa/equivalente_testuale_1.htm).

Riva G., *I social network*, Il Mulino, Bologna, 2010.

Rivoltella P.C., “Uso e rappresentazioni dei nuovi media”, saggio consultabile all'indirizzo: <http://www.aiart.org/ita/web/item.asp?nav=1353>.

Roncaglia G., “Quali e-book per la didattica?” in Delle Donne R. (a cura di), *Libri elettronici. Pratiche della didattica e della ricerca*, Clipress, Napoli, 2003.

Roncaglia G., “Weblog: una introduzione”, in Calvo M., Ciotti F., Roncaglia G., Zela M.A., *Internet 2004 – Manuale per l'uso della rete*. Laterza, Bari, 2003.

Roncaglia G., *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*, Laterza, Roma-Bari, 2010.

Rotta M., Bini M., Zamperlin P., *Insegnare e apprendere con gli ebook. Dall'evoluzione della tecnologia del libro ai nuovi scenari educativi*, Garamond, Roma, 2010.

Sala V. B., *E-book*, Apogeo, Milano, 2001.

Schietroma R., “Il Piano Nazionale Scuola Digitale”, in *Annali della Pubblica Istruzione*, Le Monnier, Firenze, 2/2011.

Sechi L., *Editoria digitale*, Apogeo, Milano, 2010.

Technorati, *State of the Blogosphere 2011* (<http://technorati.com/state-of-the-blogosphere/>).

Thompson C., “A Timeline of the History of Blogging”, in *New York Magazine*, 12 febbraio 2006.

Toffler A., *The third wave*, Bantam Books, New York, 1989.

Fonti normative

Legge Regionale n. 14/2008, "Norme in materia di politiche per le giovani generazioni".

Legge n. 133/2008, "Conversione in legge, con modificazioni, del decreto-legge 25 giugno 2008, n. 112, recante disposizioni urgenti per lo sviluppo economico, la semplificazione, la competitività, la stabilizzazione della finanza pubblica e la perequazione tributaria".

Siti consultati

Associazione Aiart Onlus

www.aiart.org

Associazione Italiana Editori

www.aie.it

Blog didattici... AppassionataMente (Maria Teresa Bianchi)

www.blogdidattici.it

BlogER (Regione Emilia-Romagna)

<http://blog.scuolaer.it/>

Blogger

www.blogger.com

Centro permanente per l'educazione ai mass media Zaffiria

www.zaffiria.it

Corecom Ragazzi

www.corecomragazziemiliaromagna.it

Easel.ly

www.easel.ly

Edidablog (MIUR)

www.edidablog.it

Edublogs

www.edublogs.org

Form@re – Open Journal per la formazione in Rete

<http://formare.erickson.it/wordpress/>

eTwinning

<http://etwinning.indire.it/>

Flickr

www.flickr.com

Il Giornale dell'E-learning

www.wbt.it

Indire

Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa

www.indire.it

Innova Scuola

www.innovascuola.gov.it

Io Bloggo

www.iobloggo.com

Istat

www.istat.it

Istituto Comprensivo 9 di Bologna

www.ic9bo.it/joomla

La Stampa

www.lastampa.it

Libero

<http://liberoblog.libero.it/>

MediaEducation.bo

www.mediaeducationpuntobo.it

MediaMente

www.mediamente.rai.it

MIUR – Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca
www.istruzione.it

Moblog
<http://moblog.net/>

MoBloggging.org
www.moblogging.org

New York Magazine
<http://nymag.com/>

Nord Sud Ovest Web (Corecom Emilia-Romagna)
www.nord-sud-ovest-web.net

Peterme.com (Peter Merholz)
www.peterme.com

Portale degli acquisti della Pubblica Amministrazione
Ministero dell’Economia e delle Finanze e Consip
www.acquistinretepa.it

Robot Wisdom Weblog (Jorn Barger)
www.robotwisdom.com

Scuolab (Politecnico di Milano)
www.scuolab.it

TD – Tecnologie Didattiche
www.tdjournal.itd.cnr.it

Technorati
<http://technorati.com/>

Tiscali
www.blog.tiscali.it

Tumblr

www.tumblr.com

Twitter

<https://twitter.com/>

Unione Europea

<http://europa.eu/>

Voki

www.voki.com

Wordpress

<http://wordpress.org>

Il Comitato Regionale per le Comunicazioni dell'Emilia-Romagna (Corecom) ha funzioni di governo e controllo del sistema delle comunicazioni sul territorio della Regione e indirizza la propria attività alla comunità regionale, in particolare cittadini, associazioni e imprese, operatori delle telecomunicazioni e al sistema dei media locali.

Istituito con legge regionale n. 1/2001, il Corecom svolge funzioni per la Regione e l'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna, per l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) tramite convenzione e per conto del Ministero dello Sviluppo Economico - Dipartimento delle Comunicazioni.

Il Corecom offre servizi a supporto dell'attività dell'Ente e della società regionale, che comprendono:

- **funzioni di garanzia** per i cittadini e le imprese (conciliazione nelle controversie tra i gestori dei servizi di telecomunicazioni e gli utenti, regolazione dell'accesso alle trasmissioni televisive di RAI 3 Emilia-Romagna da parte di soggetti collettivi organizzati, diritto di rettifica sulle tv locali);
- **funzioni di controllo** sul sistema regionale della comunicazione (verifica del rispetto della parità di accesso ai mezzi di informazione nel periodo elettorale e ordinario, vigilanza sul rispetto delle norme in materia di tutela dei minori nel settore radiotelevisivo, vigilanza sulla pubblicazione e la diffusione dei sondaggi);
- **funzioni di supporto alle decisioni** (attività consultive e di studio in materia di comunicazione, gestione di specifiche banche dati sui media locali, promozione dell'educazione ai media).

