

## Reale e virtuale a scuola tra apprendimento e didattiche .3

### Il livello organizzativo: la scuola 2.0

Pier Cesare Rivoltella

(Nuova Secondaria 5/2011)

**SIAMO AL TERZO LIVELLO DELL'ANALISI: COME LE TECNOLOGIE "VIRTUALI" POSSONO ESSERE IMPIEGATE A SCUOLA, OVVERO IL LIVELLO ORGANIZZATIVO. SU DI ESSO CI SOFFERMIAMO QUI PER FORNIRE INDICAZIONI DI LETTURA E SUGGERIMENTI OPERATIVI.**

Negli ultimi anni, la diffusione degli applicativi del Web 2.0 ha suggerito alla scuola una potente metafora per reinterpretare i propri compiti alla luce delle nuove sfide proposte dalla mutata temperie socio-culturale.

"Web 2.0" è un termine che si deve a Tim O'Reilly (2005) e che serve a indicare più che una fase nello sviluppo del Web, un nuovo paradigma per concettualizzare gli usi sociali degli applicativi informatici.

Il vecchio paradigma, 1.0, era costruito sull'idea che la piattaforma fosse il software. In questa prospettiva, per accedere agli applicativi e lavorare sui contenuti è necessario installare programmi sul proprio PC. Il mondo Microsoft e il mondo dell'Open Source, per quanto lontanissimi nelle loro filosofie (per l'uno il software è proprietario e va acquistato, per l'altro viene sviluppato collaborativamente ed è free), su questo sono assolutamente d'accordo.

Con il Web 2.0 questo paradigma viene superato nella direzione di un nuovo paradigma per il quale la piattaforma è appunto il Web. E quanto succede nel mondo *Google* o nel social network: quello che mi viene richiesto è solo di possedere un browser sul mio computer o su altro dispositivo da cui possa accedere alla rete (smart-phone, tablet): gli applicativi e i contenuti sono nel Web.

I vantaggi di questa rivoluzione sono evidenti, soprattutto per la scuola. Gli applicativi 2.0, infatti, rimuovono le due obiezioni classiche che normalmente sono sempre state mosse da insegnanti e dirigenti di fronte al compito di accettare l'integrazione della tecnologia nelle classi, ovvero i costi e le competenze d'uso. Gli applicativi 2.0 non presentano normalmente dei costi, sono per lo più gratuiti; solo in alcuni casi definiscono una soglia di servizio oltre la quale occorre prevedere un canone (come nel caso di *Gmail* dopo i 7 gigabyte e mezzo di spazio utilizzati), oppure contemplano una licenza plus grazie alla quale è possibile usufruire di maggiori servizi e utilizzare a pieno tutte le possibilità offerte dallo strumento. Quanto alle competenze d'uso, la maggior parte di questi applicativi non ne richiede di più sofisticate rispetto a quelle che normalmente servono a navigare in rete con un browser e a gestire documenti come avviene in *Office*.

**Cosa può fare una scuola grazie al Web 2.0?** Diverse cose. Può, ad esempio, fornire ai propri insegnanti strumenti per aprire e gestire delle classi virtuali, come avviene in *Twieducate*<sup>1</sup> (interfaccia grafica e funzioni analoghe a quelle di *Twitter*, il famoso servizio di microblogging), *Edmodo*<sup>2</sup> (vale quanto accennato per *Twieducate* ma in questo caso l'interfaccia grafica è quella di Facebook), o *Myschoollog*<sup>3</sup> (più ambizioso dei primi due, consente all'insegnante anche di gestire un calendario delle proprie lezioni). In questo tipo di servizio, l'insegnante – senza aver bisogno di un server su cui installare e mantenere una piattaforma – ha a disposizione quello che gli serve per gestire la sua parte on line di didattica: una bacheca su cui lui e i suoi studenti possono pubblicare le loro comunicazioni, un'area di download in cui caricare materiali per renderli disponibili, in alcuni casi (come in *Edmodo*) un dispositivo per assegnare compiti e gestire il *gradebook* degli studenti.

Funzioni analoghe, insieme alla possibilità di utilizzare nel proprio lavoro professionale i diversi applicativi di *Google* (*docs*, per produrre e gestire documenti; *picasa*, per condividere

<sup>1</sup> In Internet, URL: <http://www.twieducate.com>.

<sup>2</sup> In Internet, URL: <http://www.edmodo.com>.

<sup>3</sup> In Internet, URL: <http://www.myschoollog.com>.

fotografie; *blogger*, per realizzare e gestire un blog; ecc.), vengono garantite alla scuola dalla creazione di un suo account in *Google Apps*. Si tratta del servizio che Google garantisce agli utenti *corporate*: sempre in maniera gratuita (almeno fino a un certo spazio e a un certo numero di utenti registrati) viene data la possibilità alle piccole aziende e anche alle scuole di aprire un proprio account e, attraverso di esso, amministrarne il profilo. In virtù di questa registrazione la scuola ottiene da Google la possibilità di generare e gestire account di posta elettronica per i suoi insegnanti e i suoi allievi (nome.cognome@nomedellascuola.gmail.com) consentendo loro di usufruire di tutti i servizi che un account di Google mette a disposizione dell'utente. Nello specifico, per la didattica, particolarmente interessante (e corrispondente a quanto gli applicativi cui sopra facevamo riferimento consentono di fare) è la possibilità di impiegare in maniera coordinata Google Gruppi e Google Documents: nel primo è possibile gestire la comunicazione prodotta dalla classe nella modalità del forum di discussione, nel secondo si possono generare e modificare documenti in modalità collaborativa.

**Ma molte altre sono le possibilità che il Web 2.0 offre alla didattica.** È possibile pensare alla condivisione di documenti in *Dropbox*<sup>4</sup>, un applicativo che consente di conservare i propri documenti in un proprio hard disk remoto nel web, condividerli con altri utenti e tenerli sincronizzati con quelli che si conservano sui diversi computer che si hanno in uso. Ma una scuola nel Web 2.0 può anche gestire i profili professionali degli studenti in uscita verso il mercato del lavoro generando una job bank in *Linkedin*<sup>5</sup>, un applicativo 2.0 che serve al collocamento professionale consentendo a chi vi apre un profilo di diffondere il proprio CV, condividerlo con altri, approfittare delle referenze che nel social network si possono ricevere o garantire. O, ancora, una scuola può trarre profitto dalla organizzazione della propria pagina ufficiale degli alunni (gli ex-allievi) in *Facebook*<sup>6</sup>, un uso finalizzato del noto social network che serve a costruire senso di appartenenza e magari a organizzare un piccolo dispositivo di finanziamento.

A questi usi, molti dei quali più "istituzionali", il Web 2.0 affianca la possibilità di indicare agli insegnanti applicativi utili alla gestione della loro didattica. Tra quest'ultimi si possono annoverare strumenti per creare presentazioni di contenuti (come *Prezi*<sup>7</sup>, un'alternativa al classico Powerpoint, che non lavora sulla metafora della slide, ma del poster), per pubblicare e condividere documenti (*Scribd*<sup>8</sup>) e presentazioni di powerpoint (*Slideshare*<sup>9</sup>), per generare mappe concettuali (*Mindmomo*<sup>10</sup>, *Mindmeister*<sup>11</sup>), per costruire un giornale scolastico on line (*Protopage*<sup>12</sup>), per creare fumetti (*Toondo*<sup>13</sup>)<sup>14</sup>.

La caratteristica comune a tutti questi applicativi è di essere autoriali e aperti alla condivisione. Questo significa che lì si può impiegare in forme di didattica laboratoriale in cui gli studenti divengano protagonisti nella creazione di contenuti e che tutte le loro produzioni possono essere pubblicate sul Web in modo tale da essere condivise. Le possibilità della condivisione sono le stesse che gli studenti ben conoscono dalle pratiche libere che essi intrattengono nel social network: il commento, il tagging<sup>15</sup>, il grouping<sup>16</sup>. Pratiche di etichettatura e catalogazione dal basso attraverso le quali è possibile far passare l'insegnamento della

---

<sup>4</sup> In Internet, URL: <http://www.dropbox.com>.

<sup>5</sup> In Internet, URL: <http://www.linkedin.com>.

<sup>6</sup> In Internet, URL: <http://www.facebook.com>.

<sup>7</sup> In Internet, URL: <http://www.prezi.com>.

<sup>8</sup> In Internet, URL: <http://www.scribd.com>.

<sup>9</sup> In Internet, URL: <http://www.slideshare.com>.

<sup>10</sup> In Internet, URL: <http://www.mindmomo.com>.

<sup>11</sup> In Internet, URL: <http://www.mindmeister.com>.

<sup>12</sup> In Internet, URL: <http://www.protopage.com>.

<sup>13</sup> In Internet, URL: <http://www.toondo.com>.

<sup>14</sup> Per un'analisi diffusa degli usi didattici del web 2.0 cfr. Rivoltella, Ferrari (2010).

<sup>15</sup> Nel linguaggio informatico, il tag è un'etichetta, un "marcatore" attraverso il quale l'informatico attribuisce un determinato valore a una stringa di testo. Negli applicativi 2.0 io "taggo" qualcosa (un testo scritto, una fotografia) quando le attribuisco un'etichetta che può essere un marcatore di gradimento (mi piace, non mi piace), una parola-chiave, ecc

<sup>16</sup> Nella logica 2.0 io posso decidere di rendere visibile ed editabile una risorsa (testo, fotografia, video, ecc.) solo ad alcuni dei miei contatti, allestendo di fatto un gruppo, una piccola comunità, attorno a questa risorsa.

consapevolezza riflessiva o del giudizio critico intrecciando insospettabilmente i valori classici della scuola con l'aggiornamento dei formati.

Quando il MIUR per dar corpo al suo programma "Scuola digitale" adotta la metafora del 2.0 (come nelle azioni Cl@ssi 2.0 e "Scuola 2.0"), l'idea soggiacente è che una scuola siffatta non sia solo una scuola degli applicativi 2.0, ma anche una scuola che si propone come nuova versione, aggiornata e più efficace, della scuola 1.0. La virtualizzazione, qui, riguarda l'intero dispositivo organizzativo e si lascia intendere come liberazione di un dinamismo che porti la scuola ad attualizzare le sue potenzialità ancora non espresse. Virtualizzazione diviene sinonimo di innovazione, di apertura al futuro, implicitamente lasciando intendere che la scuola attuale, erede della tradizione, va lasciata alle spalle.

### **LA RICEZIONE DEL VIRTUALE: PEDAGOGIE IN CONFLITTO**

La traiettoria che abbiamo sinteticamente descritto nel paragrafo precedente è stata accompagnata storicamente da un importante apparato di discorsivizzazione sociale e professionale. Questo apparato è stato (ed è) popolato dai discorsi dei produttori di hardware e di software, degli attori istituzionali (il Ministero), dei ricercatori, degli insegnanti, delle famiglie, dei media. Si tratta di discorsi che interagiscono gli uni con gli altri, rinforzandosi tra loro. Se uno studioso scrive da qualche parte che in virtù della teoria della plasticità del cervello l'uso di certi media favorisce lo svilupparsi di certe competenze a livello neuronale, i media rimbalzano la notizia, le danno enfasi, i genitori chiedono alla scuola di adottare quei media, gli insegnanti si difendono prendendo posizione contraria o (meno di frequente) accolgono con entusiasmo la nuova teoria. Se subito dopo, un altro studioso dice che dalle sue ricerche risulta che nulla di tutto ciò è vero, i media amplificano anche questa notizia, gli insegnanti dicono che avevano ragione ad opporvisi, i genitori chiederanno alla scuola di escludere quei media dall'insegnamento.

In questa sede a noi non interessa seguire il meccanismo attraverso il quale questi discorsi si producono e orientano i quadri mentali delle persone (Breton, 1996, 2001; Rivoltella, 2003; Thompson, 1998). Quel che ci interessa sinteticamente verificare è quali atteggiamenti la virtualizzazione abbia prodotto nella riflessione pedagogica. La nostra convinzione è che due siano i grandi racconti che la pedagogia recente ha costruito attorno al virtuale (nell'accezione estesa con cui abbiamo trattato il termine nei numeri precedenti), ciascuno con le sue ragioni incontestabili, ma entrambi probabilmente non completamente ricevibili per la loro unilateralità. Potremmo nominare questi racconti "istruzione per il profitto" e "istruzione per la democrazia" ricorrendo alle categorie di un recente libro di Martha Nussbaum (2011), anche se, come vedremo, nessuno dei due "racconti" si riconosce pienamente entro i limiti di questa categorizzazione.

### **Bibliografia**

**P. Breton**, *L'utopia della comunicazione*, UTET, Torino 1996.

**P. Breton**, *Il culto di Internet. L'interconnessione globale e la fine del legame sociale*, Marsilio, Venezia 2001.

**M. Nussbaum**, *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*, il Mulino, Bologna 2011.

**T. O'Reilly**, (2005). *What is Web 2.0?*, In Internet, URL: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>.

**P.C. Rivoltella**, *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione on line*, Erickson, Trento 2003.

**P.C. Rivoltella, S. Ferrari** (eds.), *A scuola con i media digitali*, Vita e Pensiero, Milano 2010.

**K. Thompson**, *Moral panics*, Routledge, London 1998.