



BRICKS

FOCUS SU
**Fare didattica con i progetti
Wikimedia**

ANNO NUMERO

7 4

Dicembre 2017

ISSN: 2239-6187

BRICKS

www.rivistabricks.it

www.aicanet.it

www.sie-l.it

Editori

AICA - Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

www.aicanet.it

Sle-L - Società Italiana di e-Learning

www.sie-l.it

Direttori

Antonio Fini

Pierfranco Ravotto

Redazione

Giuseppe Corsaro

Antonio Fini

Paola Limone

Mara Masseroni

Pierfranco Ravotto

Nicola Villa

Editing

Nicola Villa



This opera is licensed under a
Creative Commons Attribuzione -
Non commerciale 3.0 Italia License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/it>

©2017 AICA - Sle-L



Anno 7 - n. 4 - Dicembre 2017

L. Catalani
pag 5 In questo numero

Tema del numero: Fare didattica con i progetti Wikimedia

- E. Bighin**
pag 11 Alternanza scuola-lavoro e filologia digitale: diario di un progetto pilota di successo
- A. D'Andria**
pag 16 Per una didattica dell'italiano con Wikipedia: l'esperienza del Liceo Scientifico "Carlo Pisacane" di Padula (SA)
- A. Boccone, C. Forziati, T. Maio, R. Rivelli**
pag 21 Rilevanza, collaborazione, contenuti aperti: un laboratorio wiki al Liceo Medi di Battipaglia
- P. Vayola**
pag 27 Scrivere di storia contemporanea a scuola: un percorso su e per Wikipedia sviluppato dall'Istoreto di Torino
- G. Cantarini, M.B. Rapaccini, C. Bergantino, C. Mazzarini**
pag 36 Wikipedia, la parità non corre sul web
- T. Paiano**
pag 44 Alfabetizzazione informativa e digitale come propedeutica alla scrittura collaborativa
- P. Romano**
pag 50 Laboratorio di scrittura in matematica con MediaWiki: un'analisi delle possibili ricadute sulle competenze di comunicazione e comprensione in matematica
- R. Motta**
pag 58 Diffondere la conoscenza attraverso il riuso digitale delle collezioni di storia lucana: un progetto di Alternanza scuola-lavoro utilizzando le piattaforme wiki
- G. Curci, A. Vicario**
pag 62 La didattica wiki al Liceo delle Scienze umane "E. Gianturco" di Potenza
- M. Ruffoni, V. Framondino, P. Mauri**
pag 69 Wikidia e Wikiversità, la vera scuola dei ragazzi
- C. Storti**
pag 77 Educare alla Rete: come insegnare regole e strumenti del web attraverso Wikipedia
- M. Cassisa**
pag 83 WikiEHL: Wikipedia, Europa e apprendimento

- A. Lucianer**
pag 87 Collaborare per apprendere: un'esperienza di scrittura su Wikipedia nella scuola
- M. Stroobant, A. Marchetti**
pag 93 Prime sinergie alla Spezia per una cultura dell'apprendimento e dell'informazione con il modello Alternanza scuola-lavoro
- A. Napoli, M. Troiano**
pag 97 Wiki in translation: da fruitore a possibile autore, un'esperienza creativa e poliedrica
- R. Lopes**
pag102 Scenari didattici con Wikipedia



Competenze e Certificazioni

- G. Adorni, M. Masseroni, P. Ravotto, A. Sugliano, M. Terenghi**
pag 107 Una proposta di Formazione Certificata per il Docente nella Scuola Digitale
Dall'esperienza AICA/Fare didattica nel Web e DIBRIS-Unige/EPICIT



Progetti Europei

- P. Ravotto**
pag 116 Una proposta di formazione per progettisti di APP
Si parte dai risultati del progetto AppSkil per andare avanti



Dalla Rete

- G. Corsaro**
pag 123 Il digitale a ostacoli
- S. Calzone, N. Malloggi, R. Manna**
pag129 Media Education: un'analisi quantitativa sull'opportunità di fare didattica con i progetti PON 2007-2013 per migliorare conoscenze e competenze digitali dei giovani



Dall'estero

- A. Elia**
pag 140 La Wiki Pedagogy e la scrittura collaborativa: esperienze passate e future a confronto



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

In questo numero

Fare didattica con i progetti Wikimedia

di Luigi Catalani

Università di Salerno, Wikimedia Italia, Biblioteca Provinciale di Potenza, Gruppo di studio AIB sulla information literacy

luigi.catalani@wikimedia.it

Quando Pierfranco Ravotto mi propose di progettare e curare un fascicolo monografico di Bricks dedicato alla didattica wiki, non ebbi alcuna esitazione e accettai l'invito con entusiasmo. Era il 30 marzo scorso, eravamo entrambi ospiti del Liceo scientifico Federico II di Svevia di Melfi, da anni sede del Mediashow, bella e consolidata manifestazione presieduta da anni dal Prof. Nicola Cavallo (Università della Basilicata), al cui interno si svolgono un concorso internazionale della multimedialità e un corso di aggiornamento per docenti sulle interazioni fra didattica e nuove tecnologie. In quell'occasione, Pierfranco descrisse il contributo di AICA per la realizzazione del PNSD, mentre io provai a delineare i contorni di un curriculum digitale per lo sviluppo delle competenze informative basate sull'utilizzo didattico di Wikipedia.



<https://www.youtube.com/watch?v=UMPI6LLvCnM>

L'oggetto del mio intervento, la didattica wiki, suscitò l'interesse di molti insegnanti presenti e dello stesso Pierfranco, che lanciò immediatamente l'idea di raccogliere le esperienze didattiche più significative realizzate in questo ambito a livello nazionale. Che l'idea fosse particolarmente indovinata e tempestiva, lo dimostra la qualità e la

ricchezza dei contributi qui proposti. In effetti, i tempi sono maturi per presentare lo stato dell'arte di una pratica didattica ormai così diffusa e consolidata da non avere più i contorni della sperimentazione. Molte delle esperienze descritte hanno visto il coinvolgimento di volontari di Wikimedia Italia, l'associazione di promozione sociale che dal 2005 favorisce la diffusione di contenuti aperti e delle piattaforme collaborative del sapere libero nelle istituzioni culturali, nelle università e soprattutto nelle scuole.

Wikipedia va a scuola è il nome di un progetto con cui Wikimedia Italia – al cui interno ricopro dal gennaio 2017 il ruolo di coordinatore nazionale per i progetti nelle scuole e nelle università – si impegna a portare la celebre enciclopedia nelle classi, facendola conoscere agli studenti e ai docenti delle scuole italiane di ogni ordine e grado, proponendo strategie didattiche innovative, basate sull'utilizzo di Wikipedia e degli progetti wiki, per insegnare a condividere le proprie conoscenze, ad analizzare le fonti con spirito critico e a confrontarsi in modo costruttivo con una comunità grande quanto il mondo.



Figura 1 – Il logo del progetto di Wikimedia Italia *Wikipedia va a scuola*

Le attività raccontate in questo fascicolo hanno lo scopo di sviluppare le competenze digitali e informative degli studenti, stimolando il processo di alfabetizzazione informatica e di riduzione del *digital divide*, che è un problema culturale e non solo di natura tecnologica. Le azioni formative si soffermano su temi quali il sapere libero, le licenze aperte, il riuso dei contenuti digitali, la costruzione condivisa della conoscenza, il valore delle fonti.

Incentivando docenti e studenti all'utilizzo delle piattaforme Wikimedia a fini didattici, i corsi organizzati da Wikimedia Italia puntano a sviluppare la *digital information literacy*, in particolare il punto di vista neutrale, lo spirito critico, la capacità di orientarsi con disinvoltura in un ambiente digitale aperto e collaborativo.

La proposta formativa di Wikimedia Italia appare dunque coerente tanto con il processo di innovazione del mondo della scuola, in virtù dell'autonomia delle singole istituzioni scolastiche, quanto con la promozione dei valori della libertà digitale attraverso l'educazione e l'uso del software libero, l'adozione di applicazioni *open source* e sistemi operativi non proprietari, l'utilizzo di licenze *copyleft*.

Se il processo di documentazione, riconoscimento della qualità delle fonti e rielaborazione dei contenuti appare come la fase più importante dal punto di vista formativo, non va sottovalutata la produzione, a valle di questa attività, di risorse didattiche aperte (OER) ossia di contenuti di qualità: voci enciclopediche, libri elettronici, dispense, contenuti fotografici e multimediali condivisi e liberi di essere riutilizzati da altre comunità scolastiche.

La validità di questa proposta formativa trova riscontro anche nell'interesse crescente da parte del MIUR e degli Uffici Scolastici Regionali. In particolare, segnalo che sono in dirittura d'arrivo la stipula di un protocollo d'intesa tra il MIUR e Wikimedia Italia per la promozione e lo sviluppo di risorse educative aperte, e la messa a punto di una serie di *schoolkit* basati sull'utilizzo didattico del vasto ecosistema informativo dei progetti Wikimedia (Wikipedia, Wikisource, Wikibooks, Commons, OpenStreetMap ecc.), da inserire nel Curriculum di Educazione Civica Digitale.

Ma di questo, magari, avremo modo di parlare nei prossimi mesi. Passo ora brevemente in rassegna i tanti articoli contenuti in questo fascicolo, che restituiscono un panorama variegato sia per la copertura geografica (sono rappresentate ben nove regioni) sia per il numero di piattaforme wiki utilizzate (anch'esse nove).

Matteo Ruffoni, Valeria Framondino e Paolo Mauri descrivono la loro esperienza didattica in Trentino e in Lombardia, basata sull'utilizzo di due piattaforme, Vikidia e Wikiversità, particolarmente adatte nel contesto della scuola superiore di primo grado, tanto che nell'I.C Valle di Ledro i lavori pubblicati dagli studenti sono stati oggetto di discussione nel corso dell'Esame conclusivo di Primo Ciclo.

Chiara Storti, bibliotecaria presso la Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, racconta, sulla base di alcuni incontri con le classi delle scuole secondarie di primo e secondo grado dell'Emilia-Romagna, come sia possibile educare alla Rete, insegnare le regole e gli strumenti del web, fare insomma *media literacy*, attraverso la celebre enciclopedia libera.

Grazia Curci e Annalisa Vicario presentano i lavori realizzati in maniera collaborativa su diverse piattaforme (Wikipedia, Wikibooks, Wikivoyage, Commons) da alcune classi del Liceo delle scienze umane "E. Gianturco" di Potenza: non solo voci enciclopediche, ma anche guide turistiche, reportages fotografici e due veri e propri ebook, dedicati rispettivamente al cyberbullismo e al metodo di studio.

Antonio D'Andria, dal suo punto di vista privilegiato di wikipediano, docente scolastico e universitario, illustra gli esiti di un'attività condotta presso il Liceo scientifico "C. Pisacane" di Padula nell'ambito della didattica dell'italiano, in particolare della letteratura novecentesca.

Alessandra Boccone, Claudio Forziati, Tania Maio e Remo Rivelli, bibliotecari e promotori di un gruppo di lavoro wiki presso il Centro bibliotecario di ateneo dell'Università di Salerno, riportano i risultati di un laboratorio pratico di scrittura wiki condotto presso il Liceo "E. Medi" di Battipaglia, in collaborazione con Wikimedia Italia, in un segmento di alternanza scuola-lavoro.

Patrizia Vayola descrive un percorso sviluppato dall'Istituto piemontese per la storia della Resistenza e della società contemporanea "G. Agosti" di Torino, basato sull'utilizzo di Wikipedia intesa come opportunità e non come problema, in un contesto di *public history* e di didattica della storia contemporanea, come ben sintetizzato nella mappa mentale.

Gabriella Cantarini, Maria Beatrice Rapaccini, Chiara Bergantino e Corrado Mazzarini, docenti dell'Istituto Tecnico Economico Tecnologico "P. Cuppari" di Jesi, raccontano la loro esperienza con Wikipedia, condotta in collaborazione con il progetto Wikidonne e finalizzata a combattere il pregiudizio di genere attraverso la redazione collaborativa di biografie di donne che si sono distinte nelle discipline STEM.

Tommaso Paiano, bibliotecario wikimediano, presenta ben tre progetti realizzati nelle Marche, basati sulla *digital information literacy* come propedeutica alla scrittura collaborativa, organizzati in collaborazione con la sezione regionale dell'Associazione italiana biblioteche, la CGIL e il Sistema bibliotecario di Fano e che hanno visto il coinvolgimento degli studenti del Liceo "T. Mamiani" di Pesaro e del Liceo classico "G. Nolfi" di Fano e dei docenti della Rete di Ambito 9 "Vallata del Foglia"/Pesaro-Urbino.

Piera Romano, docente presso il Liceo scientifico "Mons. B. Mangino" di Pagani, analizza le possibili ricadute sulle competenze di comunicazione e comprensione in matematica del laboratorio di scrittura in matematica condotto su MediaWiki, esito di una sperimentazione avviata nell'ambito del progetto Vivarium - Wiki at school, una buona pratica realizzata con il supporto del Centro interdipartimentale di Filosofia tardo-antica, medievale e umanistica (FiTMU) dell'Università di Salerno.

Rocchina Motta, docente presso il Liceo scientifico "G. Galilei" di Potenza, illustra le varie fasi del progetto di alternanza scuola-lavoro, finalizzato alla diffusione della conoscenza attraverso il riuso digitale delle collezioni di storia lucana conservate presso la Biblioteca Provinciale di Potenza, che vede da due anni gli studenti impegnati su Wikipedia e su Wikisource.

Edoardo Bighin, wikipediano e docente presso il Liceo Ginnasio "S. Maffei" di Verona, riporta un'altra riuscita esperienza di alternanza scuola-lavoro (la prima ad essere realizzata sulla base di una convenzione con Wikimedia Italia) che ha visto gli studenti impegnati prima nella composizione di un versionario su MediaWiki e poi nella trascrizione su Wikisource di un'importante opera storica dedicata alla propria città.

Marco Cassisa descrive l'attività condotta dai suoi studenti del Liceo scientifico "A. Maffei" di Riva del Garda nell'ambito del concorso WikiEHL (European Heritage Label), promosso dalla Fondazione Alcide De Gasperi e da Wikimedia Italia, con l'obiettivo di contribuire alla redazione di contenuti enciclopedici legati al patrimonio europeo.

Alessandra Lucianer, responsabile della Biblioteca Fondazione Edmund Mach di S. Michele all'Adige, racconta due diverse esperienze di scrittura collaborativa nell'istituto di istruzione secondaria che fa capo alla stessa Fondazione, con ricadute positive sull'apprendimento e sull'alfabetizzazione informativa, come testimoniato dagli stessi studenti.

Mascha Stroobant e **Alessandro Marchetti**, presentano le prime sinergie alla Spezia per una cultura dell'apprendimento e dell'informazione con il modello Alternanza scuola-lavoro, che hanno coinvolto gli studenti dell'Istituto Tecnico Commerciale e Tecnologico "A. Fossati – M. Da Passano" e del Liceo scientifico "A. Pacinotti" soprattutto su OpenStreetMap, il progetto collaborativo finalizzato a creare mappe a contenuto libero.

Marinella Troiano, docente presso l'Istituto di istruzione superiore "Leonardo da Vinci" di Potenza, illustra il progetto Wiki in translation, che ha visto impegnati gli studenti del Liceo linguistico nella redazione di voci dedicate al proprio territorio nelle versioni di Wikipedia in lingua straniera: una buona pratica riconosciuta come tale anche dall'Agenzia di Promozione Territoriale della Basilicata e confluita anch'essa in un'attività di alternanza.

Riccardo Lopes (Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata) riporta la sua esperienza di didattica wiki condotta con gli studenti dell'Istituto di istruzione superiore di Rionero in Vulture, intersecando i protocolli metodologici della Didattica per Scenari – un'idea delle avanguardie educative contenute nell'Open Book of Educational Innovation – con le politiche di innovazione culturale e digitale proposte da Wikimedia Italia.

La rubrica **Competenze e certificazioni** contiene la presentazione – a cura di **Giovanni Adorni, Mara Masseroni, Pierfranco Ravotto, Angela Sugliano e Monica Terenghi** – di una proposta congiunta di AICA e Dibris/Università di Genova: a partire dalle esperienze dei corsi EPICT e Fare didattica nel web, la proposta di formazione certificata per il docente della scuola digitale è inaugurata dal corso "Fare didattica attiva nella classe digitale".

Per la rubrica **Progetti europei**, **Pierfranco Ravotto** illustra i risultati del progetto AppSkill che si è occupato delle competenze richieste agli sviluppatori di app. Nel corso del progetto è stato sviluppato un MOOC liberamente accessibile in cinque lingue, tra cui l'italiano.

Giuseppe Corsaro, nella rubrica **Dalla rete**, propone al gruppo di lavoro ministeriale sul BYOD – di cui fa parte il nostro condirettore Antonio Fini – una sorta di *cahier de doléances* di un ipotetico insegnante che prova ad attuare il PNSD in una scuola come tante nella realtà italiana.

Samuele Calzone, Nicola Malloggi e Rosalba Manna di Indire, hanno fatto un'indagine sui progetti PON 2007-2013 centrati sul migliorare le conoscenze e competenze digitali dei giovani. Ne emerge che le scuole hanno privilegiato la componente funzionale della media literacy, tralasciando tanto le competenze relazionali quanto quelle critiche. Ci fa piacere pubblicare quest'indagine in un numero in cui mostriamo tanti casi concreti che dimostrano che è invece possibile sviluppare la competenza digitale con al centro le competenze critiche e relazionali.

Infine, la rubrica **Dall'estero** torna sul tema di questo numero con un articolo di **Antonella Elia**, che dopo aver indicato le potenzialità del software wiki nella didattica delle lingue e la filosofia alla base della cosiddetta *Wiki Pedagogy*, descrive ben quattro sperimentazioni, tra cui assume particolare rilevanza quella condotta con gli studenti turchi di italiano del Dipartimento di Lingua e letteratura italiana della Facoltà di Lettere dell'Università di Istanbul, considerato che il 29 aprile 2017 le autorità turche hanno bloccato l'accesso a tutte le versioni linguistiche di Wikipedia, ledendo il diritto di milioni di persone di accedere a informazioni storiche, culturali e scientifiche neutrali e munite di fonti verificabili.

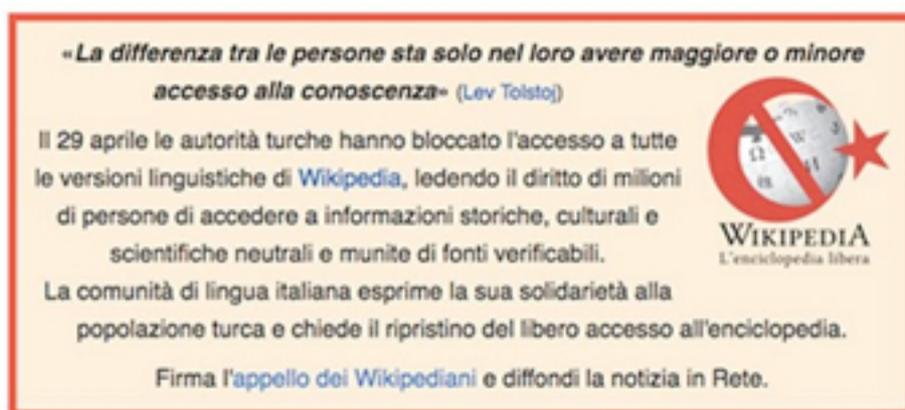


Figura 2 – Il banner con cui la comunità wikipediana di lingua italiana ha espresso la sua solidarietà alla popolazione turca, chiedendo il ripristino del libero accesso all'enciclopedia

Chiudo con un ringraziamento doveroso a Pierfranco Ravotto e Antonio Fini per avermi concesso l'opportunità di curare e introdurre questo fascicolo, a Nicola Villa per la paziente cura editoriale e tutti gli autori dei contributi. L'auspicio è che il confronto di idee e di pratiche didattiche avviato in questa sede possa proseguire nelle scuole, nelle biblioteche e negli spazi della conversazione digitale, con il coinvolgimento non solo dei docenti ma anche degli studenti, i veri protagonisti di queste attività.



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Alternanza scuola-lavoro e filologia digitale: diario di un progetto pilota di successo

Edoardo Bighin

Liceo Ginnasio Statale "Scipione Maffei", Verona

edoardo.bighin@liceomaffeivr.gov.it

keywords: *alternanza scuola-lavoro, MediaWiki, Wikisource, filologia digitale*

Premesse

"Nelle disposizioni sull'Alternanza scuola-lavoro¹ – D.Lgs. 77/2005 e L. 107/2015, art. 1, comma 33 ssgg. – grande rilevanza, in particolare per i periodi di apprendimento esterno, è attribuita all'aspetto fondamentale della tutela dello studente, il quale, equiparato al lavoratore per quanto riguarda la sicurezza, in contesto lavorativo mantiene lo status di studente²".

Simili premesse derivano dall'emergere di una serie di incertezze nell'attuazione pratica delle indicazioni di legge, che possono riassumersi in tre punti:

- la ragionevole proporzione del tempo impiegato dallo studente nell'attività ASL rispetto a quello impiegato nella normale attività di studio;
- la garanzia dello *status* di studente e non solo di manodopera sfruttata gratuitamente;
- la garanzia nella determinazione degli agenti responsabili delle attività ASL.

¹ Nel corso dell'articolo la locuzione "Alternanza scuola-lavoro" verrà abbreviata nell'acronimo "ASL".

² MIUR.AOODGOSV.REGISTRO UFFICIALE(U).0003355.28-03-2017

Il primo anno di attuazione della legge ha suscitato un moto di sconcerto nel determinare attività coerenti con il percorso del Liceo classico, i cui diplomati sono specificamente preparati per un ventaglio diversificato di scelte universitarie (come dimostra periodicamente *Eduscopio*, l'osservatorio della Fondazione Agnelli³) anziché per uno sbocco lavorativo post diploma.

L'anno scolastico 2015-2016 è stato caratterizzato dall'incontro a volte ben organizzato, a volte frettoloso e caotico tra offerte disparate di enti esterni e richieste da parte della scuola, preoccupata di fornire percorsi coerenti con il corso di studi a studenti a cui veniva chiesto di documentare 200 ore di attività ASL entro tre anni scolastici.

Il successivo anno scolastico fu chiaro che, per quanto possibile, l'offerta di attività ASL si sarebbe dovuta svolgere *usando la scuola come sede e i consigli di classe come agenti decisori delle attività*. Questa istanza ha fomentato alcuni progetti che erano *in nuce* già da tempo ma che attendevano una miccia per accendersi.

Già dall'anno scolastico 2013-2014 il Liceo Ginnasio Statale "Scipione Maffei" di Verona aveva implementato un Wiki di istituto su piattaforma MediaWiki⁴, con lo scopo di sviluppare dei *books in progress* e sperimentare iniziative di collaborazione online. Nella scuola inoltre si trovano studenti e docenti con esperienza di utenti attivi da anni su Wikipedia. Tra il 2014 e il 2015, nell'ambito delle assemblee studentesche autogestite, studenti e docenti invitano rappresentanti della associazione Wikimedia Italia⁵ per far conoscere la missione dei progetti Wikimedia alla comunità scolastica. In uno di tali incontri si propone a docenti e studenti l'idea di una collaborazione operativa.

Progetti in azione

Queste provocazioni sarebbero potute rimanere sogni nel cassetto o utopie avulse dalla realtà, ma nel corso dell'estate 2016 prendono forma alcuni progetti che si attuano su più livelli.

Due di essi hanno una particolare rilevanza e costituiscono un importante precedente: il Liceo Classico "Scipione Maffei" di Verona, infatti, è stato il primo istituto a stabilire una convenzione di ASL con l'associazione Wikimedia Italia. Wikimedia Italia nel corso degli anni era già entrata in contatto con diverse scuole, ma le iniziative di collaborazione sono sempre state all'insegna della momentaneità di singoli incontri o della buona volontà di singoli docenti o studenti. L'idea vincente connessa all'ASL consiste nell'invertirne il verso di domanda e offerta dato che, per ovvie ragioni, sarebbero stati gli esperti di Wikimedia Italia a raggiungere Verona per formare gli studenti, laddove nelle normali attività di ASL sono gli studenti a doversi spostare in sedi diverse dalla propria scuola.

Un primo progetto è consistito in 25 ore di ASL in cui gli studenti, formati da un esperto di Wikimedia Italia, hanno elaborato sul Wiki di istituto un vero e proprio

³ <https://eduscopio.it/il-progetto>. Da questo sito è possibile verificare per provincia e per indirizzo scolastico le scelte universitarie dei diplomati.

⁴ Si tratta della medesima piattaforma Open Source sviluppata su <http://mediawiki.org>, su cui è basata Wikipedia.

⁵ Wikimedia Italia (<http://www.wikimedia.it>) è il capitolo nazionale riconosciuto di Wikimedia Foundation, la Fondazione che sostiene Wikipedia in tutto il mondo.

versionario, una serie di brani d'autore (266 in greco e 306 in latino) tratti da siti autorevoli e categorizzati per autore, per difficoltà, per strutture grammaticali presenti, per tema, pensati per gli ultimi tre anni di liceo. Il *book in progress* così ottenuto è destinato a evolversi nel corso degli anni fino a coprire le esigenze normalmente assolute dai libri di versioni attualmente in commercio in formato cartaceo. Il progetto ha coinvolto nel suo primo anno di attività una ventina di studenti e una decina di docenti che, fornendo i rispettivi *know-how*, hanno portato l'iniziativa a un buon grado di sviluppo. Nell'attuale anno scolastico il lavoro sta proseguendo alacremente e uno studente diplomatosi nel Liceo Maffei, socio di Wikimedia Italia, sta tutorando il lavoro iniziato l'anno precedente⁶.

The screenshot shows a web page titled "Versioni" on the Wiki Maffei site. The page is part of the "Libri" category. It features a navigation menu on the left with options like "Pagina principale", "Portale comunità", and "Strumenti". The main content area includes a search bar, a list of links for "Versioni di greco" and "Versioni di latino", and a section for "Template:Versione" and "Manuale di stile".

Figura 1 - Il versionario realizzato dagli studenti sul Wiki di istituto

Un secondo progetto è consistito in 15 ore di ASL incentrate sulla trascrizione di un testo su Wikisource. *Verona illustrata* è una monumentale silloge erudita di storia, letteratura e arte relativa a Verona, composta da Scipione Maffei tra il 1731 e il 1732: di essa si trovano edizioni digitalizzate sia su Google Books che su Internet Archive, ma nessuna trascrizione stampabile o citabile. Il progetto ha coinvolto una decina di studenti e un docente su un progetto, <http://it.wikisource.org>, che a differenza di Wiki-Maffei è totalmente aperto. Il tutoraggio comune ai due progetti tramite Wikimedia Italia ha permesso ai docenti del liceo di concentrarsi sulle questioni più vicine alla loro professionalità. Gli studenti tramite il progetto Wikisource hanno avuto a disposizione un ambiente di trascrizione pagina per pagina, con le immagini di ogni

⁶ Si noti che attualmente il Wiki di istituto, chiamato Wiki-Maffei (<http://95.110.231.234/wikimaffei>), è accessibile solo agli studenti e docenti registrati ma, dato che in esso i contenuti sono creati con licenza d'uso CC-BY-SA 4.0, in futuro saranno destinati a una pubblicazione aperta e sfruttabile liberamente anche dai progetti della Wikimedia Foundation.

pagina affiancate da una prima trascrizione OCR da correggere e dotate di elementi di formattazione comuni (come corsivi o link ad autori citati).

Nel primo progetto studenti e docenti hanno affrontato la scelta delle fonti, la logica di catalogazione dei brani e le convenzioni da mantenere per dare coerenza al libro *on line* che stavano scrivendo; nel secondo progetto studenti e docenti hanno affrontato le traversie della pubblicazione moderna di un testo antico, imparando a riconoscere cosa mantenere uguale alla stampa originale e cosa adattare al *medium* digitale, il tutto con risultati immediatamente pubblicati su internet secondo la logica wiki: in quindici ore nell'arco di tre mesi sono state trascritte 180 pagine⁷ e il progetto è in corso di realizzazione anche per l'anno 2017-18.

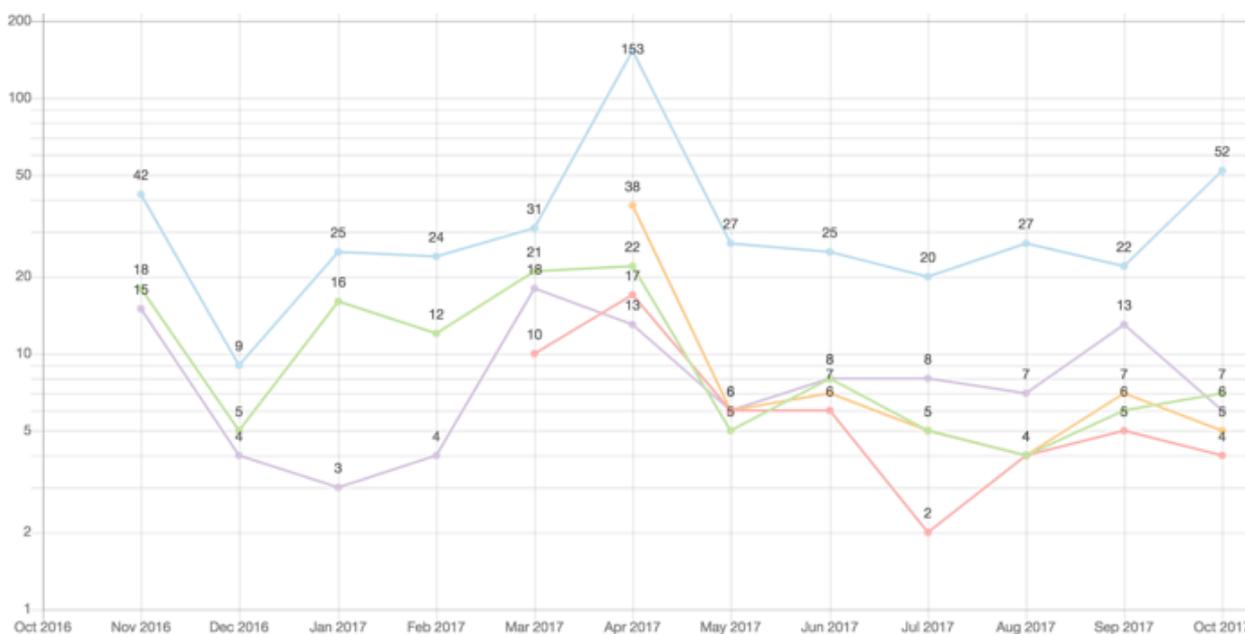


Figura 2 - Il grafico di pageview per i capitoli più letti

Conclusioni

Partita grazie ad una fortunata serie di coincidenze, l'attività ha rischiato di essere penalizzata dallo scetticismo che i licei classici hanno normalmente nei riguardi delle attività ASL, vanificando così un'intuizione vincente. Grazie alla lungimiranza del dirigente scolastico nel favorire la collaborazione con Wikimedia Italia e alla disponibilità dei docenti all'autoformazione per collaborare con l'associazione e gli studenti, il risultato ha ampiamente superato il pessimismo degli scettici.

Alla fine di un percorso come quello descritto, si può affermare che

1. gli studenti sono seguiti sia da esperti esterni sia da docenti della scuola;
2. le attività, pur attinenti al loro percorso scolastico, li hanno abituati alle dinamiche della collaborazione online orientata agli obiettivi, tipica del mondo del lavoro;

⁷ https://it.wikisource.org/wiki/Wikisource:Bar/Archivio/2017.04#Resoconto_della_collaborazione_Wiki-Maffei.

3. il prodotto delle diverse attività svolte finora è destinato a permanere oltre il periodo di ASL, ad essere implementato da altri studenti e ad essere realmente utilizzato come strumento di lavoro⁸;
4. gli studenti hanno acquisito un *know-how* di filologia del testo digitale che diversamente non avrebbero nemmeno immaginato, il che nella società liquida attuale è di grande valore.

L'esperienza di ASL tra Wikimedia Italia e il Liceo Classico "Scipione Maffei" dimostra insomma che antico e contemporaneo, digitale e cartaceo, possono incontrarsi e rendere proficua il loro rapporto di continuità.

⁸ Il *versionario* online è già adottato in alcune classi del Liceo Maffei come libro di testo ufficiale. Le parti della *Verona illustrata* finora trascritte hanno una media di visite ridotta ma costante fin dalla pubblicazione delle prime pagine.

**TEMA**

Per una didattica dell'italiano con Wikipedia: l'esperienza del Liceo Scientifico "Carlo Pisacane" di Padula (SA)

Antonio D'Andria

Università degli Studi della Basilicata

dandriaantonio@libero.it**Keywords:** *Wikipedia, letteratura italiana, Luigi Pirandello, Natalia Ginzburg*

Ormai la *demonizzazione* di Wikipedia appartiene a un ristrettissimo gruppo di italiani che, per snobismo culturale, si ostinano a definire l'enciclopedia libera come un ricettacolo di false informazioni. In effetti, oggi questa modalità di vera e propria disinformazione sta veramente cadendo nel dimenticatoio.

Utilizzare Wikipedia è, infatti, ormai parte del nostro quotidiano, dalla ricerca di informazioni spicciole a quella per ricerche più o meno importanti: si pensi, ad esempio, ai dati demografici sui vari centri abitati dall'Unità ad oggi, alle schede biografiche (molte delle quali di rilevante valore scientifico), alle voci di carattere tecnico-scientifico. Questa enciclopedia libera può davvero aiutare i docenti di ogni ordine e grado, proprio perché in continua evoluzione e suscettibile di controllo di autorità immediato - cosa che i docenti universitari dovrebbero tenere in conto, vista la garanzia di scientificità richiesta agli autori di pubblicazioni in riviste tramite *referee*.

È questo il senso dell'esperienza che, nel primo quadrimestre dell'anno scolastico 2016/2017, mi ha spinto a dedicare due ore settimanali (delle 4 previste dal monte ore per l'ultimo anno dei licei scientifici) dell'insegnamento di Letteratura Italiana alla didattica tramite Wikipedia.

La mia esperienza pregressa come wikipediano e l'utilizzo sempre più ampio dell'enciclopedia libera che docenti e studenti fanno per il reperimento rapido delle informazioni mi ha convinto che Wikipedia fosse un utile strumento per preparare gli studenti dell'ultimo anno alla ricerca per la redazione del percorso multidisciplinare e per la scrittura di tipo espositivo ed argomentativo.

Su queste premesse, come docente del Liceo scientifico "Carlo Pisacane" di Padula (SA), rientrante nell'Istituto omnicomprensivo della cittadina campana, ho progettato un percorso che, a cavaliere tra primo e secondo quadrimestre, consentisse agli studenti della classe 5C dell'indirizzo di Scienze applicate di misurarsi con la creazione e/o il miglioramento di voci legate ad autori italiani contemporanei, inseriti nel programma o di loro peculiare interesse. La classe, composta da 16 studenti, consentiva, in effetti, un'attività lineare e non caotica e una costante supervisione. L'indirizzo di Scienze applicate, inoltre, poiché già in possesso di una discreta competenza di base nei linguaggi di programmazione e nell'*editing*, consentiva di lavorare sull'uso di Wikipedia con competenze didattiche e applicative già abbastanza sviluppate (uso del linguaggio HTML, ricerca bibliografica su Google Books e SBN, utilizzo delle citazioni).

Le prime due settimane del progetto *Wikischool*, così intitolato dagli stessi ragazzi, sono state più specificamente di tipo laboratoriale: infatti, tra ottobre e novembre 2016, ci si è ampiamente dedicati a lezioni propedeutiche sull'ambiente di Wikipedia, creando utenze apposite a partire dalla mia personale esperienza, che è seguita ai ragazzi come filo conduttore per apprendere l'utilizzo dei comandi, dell'*editor* visuale, delle pagine di discussione e delle pagine utenti. In seguito, come necessario complemento, vista la presenza di un'ampia biblioteca di istituto, fondamentale per la redazione di voci documentate, si è passati, nel corso di altre due lezioni, ad occuparsi degli strumenti (cartacei e multimediali) per la ricerca bibliografica e dei criteri di citazione delle fonti.

Le opere di Luigi Pirandello e Natalia Ginzburg in Wikipedia

Dopo questo lavoro propedeutico, si è, dunque, partiti dall'individuazione di autori di interesse degli alunni, scegliendo in primo luogo Luigi Pirandello, che i ragazzi conoscevano già per aver iniziato a leggere, come lavoro di gruppo, *Il fu Mattia Pascal*: nel caso dell'autore siciliano, comunque, dopo un attento esame delle voci a lui rinvianti, i ragazzi hanno deciso di creare una voce sulla raccolta di poesie *Mal giocondo* e di implementare quella su *Pasqua di Gea*, oltre ad incentrarsi su due raccolte di novelle meno studiate, quali le *Novelle estravaganti* e *Berecche e la guerra*. Altri due gruppi di studenti si sono concentrati, a partire da un interesse comune per Alessandro Manzoni, su *La famiglia Manzoni* di Natalia Ginzburg e, da qui, su *Ti ho sposato per allegria* della stessa autrice.

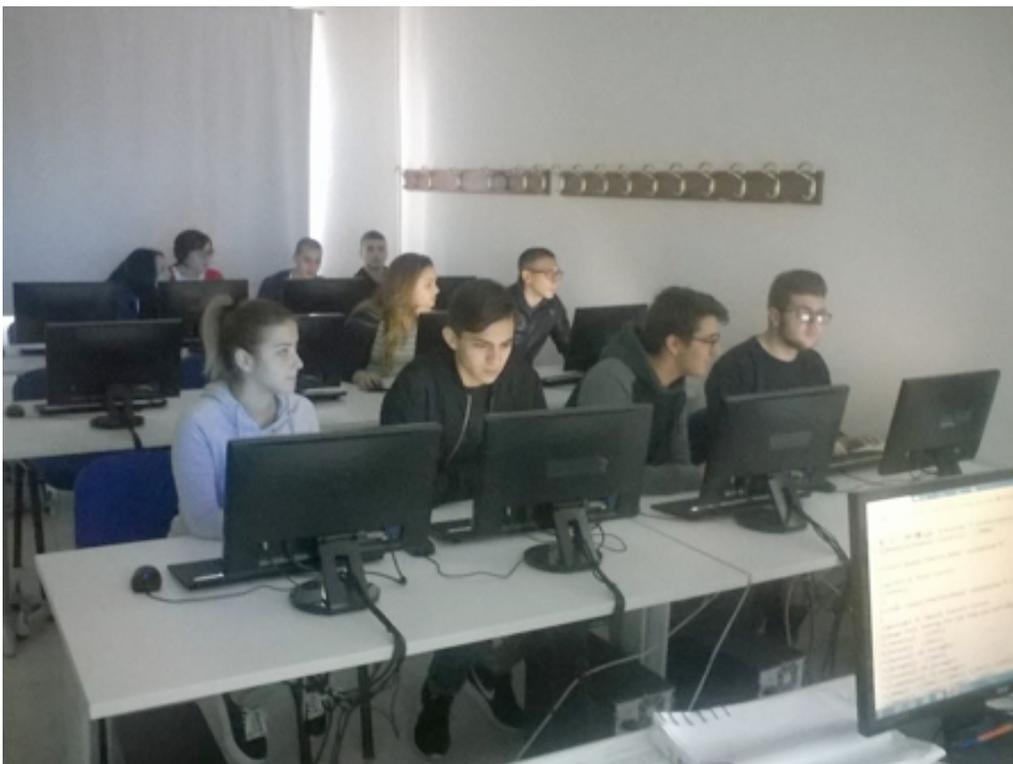


Figura 1 - Gli studenti del Liceo "Pisacane" al lavoro su Wikipedia

Per quanto riguarda le opere di Natalia Ginzburg, la voce [La famiglia Manzoni](#) è stata creata e implementata tra novembre 2016 e febbraio 2017 da due studenti, mentre altri due allievi si sono occupati di leggere e riassumere [Ti ho sposato per allegria](#) nel corso del febbraio 2017, con un'ampia sinossi e l'analisi dei personaggi ad implementare una voce già esistente, ma abbastanza scarna. Il lavoro sulle opere della Ginzburg ha messo gli studenti dei due gruppi di fronte a un tipico lavoro di riscrittura di voci wikipediane, ponendoli di fronte alle difficoltà di documentare le proprie ricerche e inserire citazioni puntuali laddove altri utenti che seguivano le pagine avessero fatto esplicita richiesta, chiedendo di non *copiare* informazioni editoriali. Si è, così, avviato a una mancanza endemica degli studenti delle scuole secondarie di secondo grado, ossia la non comprensione che il riportare citazioni da altre opere come proprie costituisce un vero e proprio plagio, soprattutto sul web.

Il lavoro su Pirandello, invece, è stato abbastanza lungo e, in alcuni aspetti, più complesso e più soggetto a supervisione dello scrivente. Poche, in effetti, le revisioni sulle pagine dedicate alle novelle pirandelliane: se la voce [Novelle stravaganti](#), tra l'altro non completata, è stata creata da un singolo studente interessato tra febbraio e marzo 2017, il complesso lavoro di lettura e sintesi su [Berecche e la guerra](#), sempre condotto tra febbraio e marzo, ha richiesto l'ampio uso della *sandbox*, del resto didatticamente essenziale per questi lavori più soggetti a revisioni continue prima della pubblicazione.



Figura 2 - Gli studenti del Liceo "Pisacane" al lavoro su Wikipedia

Altrettanto complesso il discorso sulla creazione e implementazione delle pagine dedicate all'opera poetica pirandelliana, di non facile lettura, stanti anche i pochissimi contributi su essa. Così, la voce [Pasqua di Gea](#) è stata ampliata da due studentesse tra febbraio e marzo 2017 con l'inserimento della dedica, il cui testo integrale in tedesco è stato tradotto dagli studenti, oltre a un riassunto-sinossi di tutti i 22 componimenti, letti personalmente dalle due studentesse autrici del lavoro; l'analisi della struttura e dei temi è stata condotta non solo in base alla lettura da parte delle allieve, ma anche, con l'opportuna supervisione del docente, su testi critici affermati presenti nella biblioteca dell'istituto. Per quanto concerne [Mal giocondo](#), l'ampiezza e difficoltà della raccolta ha stimolato ben quattro studenti, che hanno ampliato la voce tra novembre 2016 e febbraio 2017, con interessanti aggiunte di tabelle strutturate concernenti schema metrico e rimico e contenuto, oltre, ovviamente, ad occuparsi di ricercare informazioni editoriali, sui temi e su stile e struttura. L'ambizioso progetto, comunque, ancorché condotto con attenzione, è stato limitato, come da progetto iniziale, a soli quattro mesi, che non hanno permesso di completare la voce come desiderato dagli studenti che, comunque, hanno lasciato uno *specimen* di tutto rilievo.

L'esperienza wikipediana nel Liceo Scientifico "Carlo Pisacane" non è stata senza seguito, né, in effetti, limitata alla semplice *curiosità* della classe 5C. Dopo i positivi riscontri nel profitto degli studenti e nel miglioramento della loro scrittura, il gruppo di docenti legato ai progetti scolastici ha pensato di presentare, per quanto riguarda le candidature ai progetti PON per il triennio 2017-2019, un progetto denominato *Wikilearning* che partirà all'inizio del 2018.

Dunque per i docenti della scuola, specie di quella secondaria di secondo grado, Wikipedia offre l'opportunità, più unica che rara, di insegnare ai ragazzi come fare una ricerca e come pubblicarla con criteri di affidabilità e scientificità; come cercare testi anche rari per fare letture e citazioni anche in istituti sprovvisti di biblioteche rilevanti o distanti dai grandi poli bibliotecari; infine, come editare testi da voci di rilevanza. Ci sarebbe da discutere, nelle sedi apposite della ricerca *alta*, della validità effettiva di questa didattica multimediale a tutti i livelli, che prepara i ragazzi, tramite Wikipedia, a saper sviluppare una ricerca con senso critico e responsabilità. La cosiddetta Buona Scuola passa soprattutto per l'innovazione digitale, sostenuta e, per così dire, misurata da una supervisione docente che deve imparare, una volta per tutte, a mettersi in gioco e lavorare con gli studenti senza essere cattedratica.



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TEMA

Rilevanza, collaborazione, contenuti aperti: un laboratorio wiki al Liceo Medi di Battipaglia

**Alessandra Boccone, Claudio Forziati, Tania
Maio, Remo Rivelli**

Centro Bibliotecario di Ateneo, Università degli Studi di Salerno

aboccone@unisa.it - cforziati@unisa.it - tmaio@unisa.it -
rrivelli@unisa.it

keywords: *open content, information literacy, digital literacy, Creative Commons, Wikimedia*

Introduzione

La *digital literacy* è un insieme di abilità trasversali che costituiscono i "saperi per la vita" cui oggi viene attribuito un importante ruolo anche in ambito sociale ed educativo. Il web è un ecosistema informativo e un riflesso della società umana che richiede di certo tali abilità digitali, ma soprattutto l'uso del pensiero critico: nel *mare magnum* del web, un progetto in cui la *digital literacy* si può declinare in una concezione plurale è Wikipedia. Da anni il sito dell'enciclopedia collaborativa è fra il quinto e il sesto più visitato al mondo, un dato che ci invita a riflettere sulla sua centralità nell'approvvigionamento informativo quotidiano, trasversalmente a ogni generazione e livello culturale. La riflessione su diffusione e centralità di Wikipedia non basta però a tracciarne un quadro completo, tantomeno a comunicarlo efficacemente, soprattutto se non si analizzano i meccanismi propri del progetto. Relativamente all'obiettivo di rendere un gruppo di studenti consapevole di come agire rispetto ai contenuti e alla comunità dei wikipediani, è necessario far comprendere che bisogna operare in coerenza con le regole che la comunità stessa costruisce sulla base della conversazione tra utenti.

Wikipedia e i progetti fratelli si prestano bene alle iniziative integrative dell'offerta didattica, proprio perché consentono agli studenti di acquisire competenze informative in ambiente digitale, stimolando in loro il processo di alfabetizzazione, imparando a utilizzare media digitali in maniera creativa, non solo più come *consumer*, ma come *producer*.

Wikipedia al Medi: *crowdsourcing* e conoscenza in rete

Wikipedia e i progetti della galassia Wikimedia sono gli strumenti utilizzati per un laboratorio che si è svolto tra aprile e maggio 2017 presso il Liceo scientifico e linguistico statale "E. Medi" di Battipaglia (provincia di Salerno), in collaborazione con Wikimedia Italia. Nello specifico segmento di alternanza scuola-lavoro, la dott.ssa Silvana Rocco, dirigente dell'istituto, ha scelto un progetto che avesse spiccate caratteristiche di innovazione e concretezza, per favorire l'acquisizione di abilità digitali professionalizzanti.

Diversi e ambiziosi gli obiettivi dell'iniziativa concordati con la dirigente e i docenti del liceo in fase di progettazione:

- abituare gli studenti ad interagire *online* in un ambiente collaborativo, confrontandosi con strumenti che richiedono la creazione di contenuti sulla base di regole definite dalla comunità di riferimento (modelli di voce, criteri di rilevanza, stile enciclopedico, ecc.);
- imparare ad analizzare e valutare le fonti per sviluppare senso critico;
- acquisire competenze su significato e uso delle licenze Creative Commons e sul concetto di *open content*;
- organizzare le attività del laboratorio in gruppi di lavoro con compiti definiti (ricerca delle fonti, ricerca delle immagini *online*, uso dei dizionari per le traduzioni, ecc.);
- interagire con diverse versioni linguistiche di Wikipedia e se possibile con diversi progetti wiki, creando anche contenuti relativi al territorio.

La prima lezione è stata di carattere teorico e dedicata a illustrare alcuni principi dei progetti Wikimedia, utili a facilitare la creazione di contributi coerenti con gli aspetti "normativi" di Wikipedia, mettendo in relazione le esigenze espresse dai docenti e l'interesse delle classi coinvolte. Dopo una veloce sintesi storica sull'evoluzione dell'enciclopedia, è sembrato utile un confronto per opposizione fra Wikipedia e Nupedia, di pochi mesi antecedente, che ha chiarito le radicali differenze fra i due modelli: da un lato una struttura gerarchica con ruoli e incarichi definiti, che non consentiva l'aggregazione di una massa critica di utenti tale da garantire un'ampia produzione di contenuti (Nupedia); dall'altro un approccio distribuito, basato sulle capacità argomentative più che sulle competenze in specifici settori disciplinari, sulla costruzione di regole condivise attraverso la pratica del consenso più che su scelte gerarchiche (Wikipedia).

Il contesto in cui si è sviluppata Wikipedia, al di là dello sviluppo informatico e della visione di una enciclopedia collaborativa, è quello che descrive efficacemente David Weinberger quando afferma che "l'autorevolezza di un'opera non è più un distintivo garantito dalla sua pubblicazione, ma viene continuamente negoziata all'interno dei sistemi di editing, lettura, recensione, discussione e revisione" (*La stanza intelligente*, Codice, 2012, p. 156). A distanza di sedici anni possiamo affermare che la capacità dialettica dei wikipediani nella creazione del sistema di regole e di tecniche, ha portato

allo sviluppo di un ecosistema informativo non perfetto ma con il pregio di essere continuamente migliorabile. Un articolo di Jim Giles dal titolo "Internet encyclopaedias go head to head", apparso su *Nature* nel 2005, già evidenziava una sostanziale parità nella qualità dei contributi tra Wikipedia e l'autorevole Encyclopaedia Britannica.

In seguito abbiamo individuato tre aspetti da porre agli studenti:

- l'enciclopedicità e, in particolare, la rilevanza dei contenuti all'interno di un progetto collaborativo;
- il punto di vista neutrale, basato su fonti terze verificabili, come pratica argomentativa;
- l'applicazione delle licenze Creative Commons e i concetti di attribuzione, riuso e distribuzione anche a fini commerciali.

Il concetto di rilevanza enciclopedica si è collocato al centro del dibattito, vista la proposta degli studenti di lavorare alla voce dell'associazione polisportiva battipagliese PB63. In questo caso è stato doveroso invitarli allo studio dei criteri di enciclopedicità delle squadre sportive e valutare se fosse opportuno o meno dedicarsi alla creazione di tale voce.

L'adozione di un punto di vista neutrale è stato un esercizio utile per ragazzi che, nell'uso del web, rischiano spesso di muoversi in una camera d'eco che spinge a radicalizzare sempre più le opinioni, esprimendosi frequentemente con toni drastici.

La scelta di proporre agli studenti, nell'ambito del progetto Wikiversità, un evento storicamente e socialmente importante per la propria comunità territoriale (la rivolta di Battipaglia del 1969) ha prodotto il risultato di metterli a confronto con fonti di diverse correnti politiche, valutando quale fosse il profilo dell'evento, cosa fosse frutto di interpretazione di parte e come sintetizzare il contenuto bilanciando le affermazioni sulla base dell'estrapolazione di dati e non di opinioni.

Molto utile, inoltre, l'approfondimento sul complesso tema della paternità intellettuale dei contenuti distribuiti in rete, che spesso si tende a considerare liberi da licenza e dunque riutilizzabili senza problemi solo perché facilmente reperibili. Rendere invece i ragazzi, *prosumer* di questi contenuti, consapevoli del tema del diritto d'autore risulta oggi fondamentale. In particolare abbiamo spiegato che le licenze Creative Commons, lungi dal legittimare il riuso indiscriminato dei contenuti, puntano invece a proteggere la paternità intellettuale dell'opera, in forme e modalità più o meno aperte a seconda della volontà dell'autore stesso.

Il laboratorio

Il laboratorio pratico di scrittura è stato preceduto dalla creazione della pagina di progetto su Wikipedia. Le pagine di questo tipo hanno la funzione di area di coordinamento per i partecipanti e di segnalazione dell'attività alla comunità, che in tal modo può monitorare lo svolgimento, segnalando criticità e supportando i nuovi wikipediani nella redazione dei contenuti. La pagina di progetto è stata strutturata in modo da fornire agli studenti il calendario degli incontri e i suggerimenti sui contenuti da creare o ampliare, la documentazione utile presente nell'enciclopedia e uno spazio per segnalare la partecipazione al progetto. Quest'ultimo punto ha lo scopo di mettere a confronto i partecipanti con le funzionalità di Wikipedia: da un lato la scelta di un nome utente conforme alle linee guida e appropriato, dall'altro la firma come atto di riconoscibilità nei confronti della comunità.

Appena iniziato il laboratorio di scrittura, ci siamo resi conto che l'indirizzo IP dell'aula multimediale era stato bloccato per vandalismo: mesi addietro erano state inserite informazioni inappropriate e offensive in voci di personaggi noti da utenti non registrati. È stato subito richiesto ad un amministratore lo sblocco, spiegando la motivazione e rassicurando sull'attenzione che sarebbe stata posta affinché tali episodi non si fossero ripetuti nel corso del laboratorio.

Il primo momento di coinvolgimento è stato la creazione degli account degli studenti, che hanno inserito nella propria pagina utente il template del progetto scolastico di riferimento affinché fosse chiaro in che contesto tali contenuti venivano elaborati.

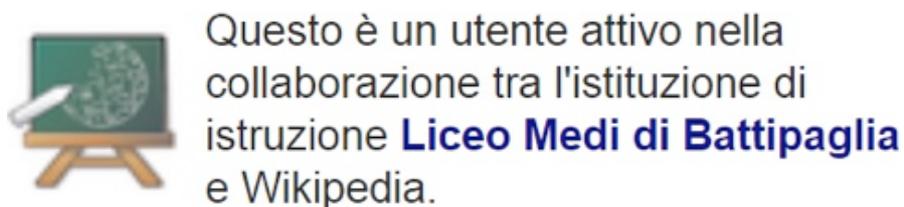


Figura 1 - Template utente Liceo Medi di Battipaglia

In seguito i nuovi utenti hanno cominciato a lavorare nelle proprie *sandbox*, dove hanno prima familiarizzato con la formattazione delle pagine wiki, utilizzandole successivamente come spazio per elaborare contenuti conformi.

Nel secondo incontro sono state sottoposte a studenti e docenti le proposte di progetti wiki a cui partecipare e varie possibilità di voci da creare, tradurre, ampliare. La scelta è avvenuta bilanciando gli interessi degli alunni e dei professori con il tema del legame al proprio territorio e alla propria storia.

Per Wikipedia, le proposte riguardavano biografie di personalità campane (principalmente artisti) e beni culturali del territorio di origini medievali (il castello di Battipaglia, detto "La Castelluccia", e il complesso monastico di San Mattia).

Per le traduzioni, si è scelto di dare spazio per lo più alle voci femminili, nell'ambito dell'impegno con WikiDonne, un progetto curato da un gruppo di utenti che mira a colmare il *gender gap* presente in Wikipedia, dove solo il 14% delle biografie pubblicate sono femminili. Le voci scelte all'interno delle liste curate dallo *user group* appartengono a due fotografe, Karimeh Abbud e Gertrude Käsebier, da tradurre dall'inglese all'italiano, e la voce di Elvira Notari da trasporre in francese. Interessante il caso di quest'ultima biografia, dove l'intervento *ex post* dei wikipediani è stato particolarmente visibile, passando dalla versione molto essenziale degli studenti, ad una [versione più ricca](#) nella presentazione e adeguatamente categorizzata.



Figura 2 - Logo di WikiDonne, di Maria Beatrice Wierusz Kowalska (Opera propria), CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons

Unica eccezione a questa scelta, la traduzione per en.wiki della biografia di Zerocalcare, fumettista e disegnatore italiano e personaggio noto ai ragazzi.

Tutte le voci sono state adattate ai criteri di rilevanza e allo stile redazionale della rispettiva versione linguistica, con particolare attenzione alle norme italiane, dove la comunità ha, ad esempio, parametri di rilevanza molto restrittivi per alcune tipologie di voci (vedi le biografie di artisti), rispetto a versioni più diffuse, come quella in inglese.

Per tutte le voci scelte si è attuata un'attenta valutazione delle fonti, reperite per lo più presso il Centro Bibliotecario di Ateneo dell'Università di Salerno e la biblioteca dello stesso liceo. Sono state consultate anche molte risorse presenti in biblioteche digitali: ciò ha permesso in vari casi di inserire nelle voci i link diretti alla fonte, verificabile dunque in tempo reale.

Per Wikiversità, è stato proposto un approfondimento sulla rivolta popolare di Battipaglia del 1969, evento di interesse nazionale, ma con un legame spiccato con la storia locale, tanto che alcuni familiari degli studenti sono stati testimoni oculari dei fatti.

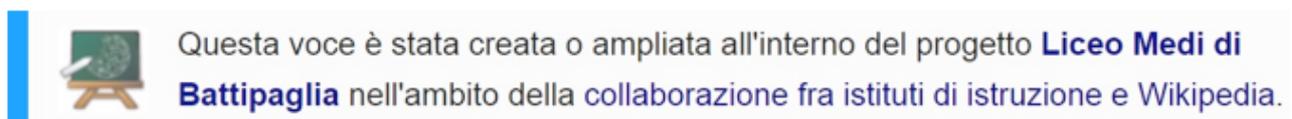


Figura 3 - Il template incorporato nelle pagine di discussione delle voci

Infine abbiamo sensibilizzato i nuovi contributori sull'importanza del cosiddetto "lavoro sporco", che consiste nell'eseguire operazioni di manutenzione sull'enciclopedia: voci da [wikificare](#) o [disorfanizzare](#), da controllare per violazione di copyright, inesattezze ortografiche, mancanza di neutralità o riferimenti bibliografici; questo è uno dei lavori maggiormente apprezzati dalla comunità di Wikipedia, dove anche piccole correzioni sono ritenute fondamentali.

Prospettive

Il laboratorio wiki ha rappresentato un esempio di coinvolgimento degli studenti in una comunità allo stesso tempo strutturata (intorno alle proprie norme) e diffusa (aperta e inclusiva), che privilegia la discussione sui contenuti propri dell'enciclopedia e sui modi di partecipare alla costruzione delle regole condivise.

Grazie all'interesse mostrato dai docenti e dal dirigente scolastico coinvolti in questa prima esperienza wiki del liceo, verrà loro sottoposta entro la fine del 2017 una nuova proposta progettuale.

Un maggiore coinvolgimento dei docenti del liceo è sicuramente auspicabile, affinché ci sia una transizione da esperimento di didattica wiki a pratica consolidata di promozione delle capacità dialettiche, creative e di ricerca degli studenti in ambiente digitale e collaborativo.

Ci sembra utile proporre una ulteriore evoluzione verso contributi sistematizzati e multiprogetto, che comprendano attività di *outreach* e mappe libere, open data e contest fotografici sul patrimonio culturale, raccogliendo in un wiki degli studenti, discussioni, immagini e documenti di lavoro utili a storicizzare l'esperienza formativa e a renderla riproducibile e migliorabile.



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TEMA

Scrivere di storia contemporanea a scuola: un percorso su e per Wikipedia sviluppato dall'Istoreto di Torino

Patrizia Vayola

Formatrice

patrizia.vayola@gmail.it

keywords: : *storia contemporanea, didattica della storia, Wikipedia, competenza digitale*

“Per quanto voi vi crediate assolti
siete per sempre coinvolti”

Fabrizio De Andrè

Difficile trattare Wikipedia con equanimità. Wikipedia può infatti presentare aspetti diversi per il mondo della cultura, inteso nella sua accezione più ampia, e suscitare differenti reazioni.

Wikipedia come problema

Certamente per alcuni rappresenta un problema. Si tratta di tutti coloro che avvertono come una perdita la consolidata certezza che le tradizionali, immense, pesanti enciclopedie di carta rappresentavano. Niente da dire. Quelle pubblicazioni offrivano una summa delle conoscenze consolidate e ci si rivolgeva loro con reverenza e con la sicurezza di trovare le risposte corrette a tutte le domande.

Certo erano per pochi: molto costose, molto ingombranti, dispensavano certezze a chi poteva permetterselo. Gli altri potevano avere dei succedanei divulgativi, più imprecisi e a costi più bassi, come le varie enciclopedie a fascicoli da edicola oppure, se molto motivati, con molto tempo a disposizione e abitanti in centri medio-grandi, potevano rivolgersi a una biblioteca e alle sue risorse.

Vero: le enciclopedie di carta avevano alle spalle studiosi e redazioni e offrivano un'affidabilità che Wikipedia non può dare, ma tagliavano fuori da questo sapere una fetta notevolissima di popolazione.

Wikipedia quindi – senza redazione, senza comitato scientifico, senza retribuzioni per chi scrive e pubblica, ma accessibile con un click, in continua crescita e consultabile ovunque e da chiunque – mette in crisi non tanto il comune fruitore quanto le accademie, perché toglie loro il diritto di prelazione sulla conoscenza o meglio le restringe nell'ambito che a loro è proprio: quello irrinunciabile dell'approfondimento scientifico, dello studio, dell'analisi, dell'argomentazione di tesi e teorie. Un aspetto che il sapere enciclopedico comunque, anche a prescindere dalle modalità in cui si presenta ai fruitori, non può che limitarsi a sfiorare, dal momento che da sempre divulgazione e trattazione scientifica vivono su due piani diversi, che adesso però vengono percepiti anche come confliggenti.

Wikipedia come soluzione

Per molti invece Wikipedia rappresenta una soluzione. Wikipedia infatti risolve dubbi e interrogativi nel giro di qualche secondo; lo stesso Umberto Eco, in un'intervista concessa ad Andrea Zanni nel 2010, disponibile su [Wikinotizie](#), sosteneva: "Sono un utente compulsivo di Wikipedia, anche per ragioni artrosiche: quanto più mi fa male la schiena, quanto più mi costa alzarmi e andare a cercare la Treccani. Quindi, se posso trovare la data di nascita di qualcuno su Wikipedia, faccio prima". Si tratta, di un'opportunità utile e immediata, sia pure magari per questioni minori – come la data da cercare nell'esempio di Eco – o per primi approcci conoscitivi, ma che, disponibile ovunque e alla portata di tutti, è divenuta ormai irrinunciabile.

Come fonte di informazione, poi, è certamente una soluzione per tutti gli studenti che, con un semplice gesto, trasferiscono voci intere nelle loro relazioni scolastiche. E da questa ricorrente attività partono moralistici giudizi sulla incapacità di ricerca, sulla necessità di proibire l'uso della rete e poi ancora sull'insipienza e l'incultura giovanile.

Il problema invece, per quanto riguarda la scuola, è completamente diverso: chiunque, messo nelle condizioni di dover cercare informazioni su un determinato argomento ricorre alla fonte più comoda a disposizione: oggi è Wikipedia, fino a 20 anni fa era, per chi la possedeva, l'enciclopedia di carta. La differenza sta, oggi rispetto ad allora, solo nella quantità di tempo occorrente alla copiatura: alle fortunate generazioni nate dopo il 2000 bastano pochi secondi, alle precedenti necessitavano ore di noiosa trascrizione, ma entrambe le attività erano e sono allo stesso modo inutili e assolutamente prive di qualsiasi valore conoscitivo. Il vero problema infatti sta non tanto nella svogliatezza degli studenti quanto nella pochezza delle questioni sulle quali in genere è articolata la ricerca. Se la domanda alla sua base corrisponde a un argomento da enciclopedia, basta un semplice velocissimo copiato; se corrisponde a un problema che implica riflessione, confronto di dati, ricerca di diverse interpretazioni, e quindi elaborazione di processi di conoscenza, evidentemente Wikipedia non basta e gli studenti, come chiunque altro, sono costretti a operazioni di confronto e approfondimento che hanno un effettivo potenziale conoscitivo.

Il lamento, quindi, sui pessimi costumi indotti da Wikipedia, andrebbe invece rivolto alla sottovalutazione della didattica per problemi e all'appiattimento della conoscenza sull'informazione che è uno dei tanti mali che rischia la scuola italiana nell'estemporaneità delle sue riforme e delle sue mode che difficilmente generano riflessioni pedagogiche approfondite.

Wikipedia come opportunità

Se infatti si guardasse a Wikipedia con meno preconcetti e più disponibilità, si capirebbe che il ruolo che essa dovrebbe giocare nella scuola – e anche in una società che la scuola dovrebbe essere in grado di formare – sta proprio nel proporre opportunità di conoscenza e di approfondimento, se usata in modo corretto.

Entriamo un po' nello specifico. Una prima opportunità è quella di *imparare a cercare nel web*. Di fronte a un argomento nuovo – o, meglio ancora, di fronte a un nuovo problema – Wikipedia può rappresentare uno strumento veloce per avere un primo momento informativo sul tema e per acquisire parole chiave utili a portare avanti ricerche avanzate più mirate e specifiche.

A questo proposito, sarà utile ricordare che gli algoritmi dei motori di ricerca come Google, nel caso di ricerca semplice effettuata mediante l'inserimento di una sola parola, interpretano questo dato come una dimostrazione della volontà del richiedente di avere solo informazioni generali sul tema, e quindi gli sottopongono prioritariamente risorse semplici e immediate, come, appunto, Wikipedia.

Di conseguenza, il fatto che l'enciclopedia libera sia quasi sempre la prima risposta che Google propone, non deriva – almeno fino a prova contraria – da qualche patto sottobanco tra i due colossi al fine di creare un monopolio culturale e abbassare così il livello, già basso, delle conoscenze medie dei nostri studenti e della popolazione tutta, ma semplicemente dalla superficialità della query stessa. Dunque Wikipedia non può certo esaurire una ricerca che voglia approfondire un contenuto o affrontare un problema, ma può essere un buon punto di partenza per raccogliere idee e partire per una indagine più mirata.

Wikipedia poi, per sua stessa natura, *educa al dubbio*. Tutti sappiamo infatti che l'affidabilità di questo strumento non è totale e anzi di certo è più bassa di quella di una enciclopedia di carta, nonostante i riconoscimenti della rivista *Nature* nel 2005¹. I redattori di Wikipedia sono anonimi e dunque non se ne conoscono le competenze e il titolo che li porta a dissertare su un determinato argomento, non esiste una redazione scientifica di validazione dei contenuti. Non è detto che i wikipediani attivi, incaricati di monitorare le voci, siano in grado di entrare nel merito dei contenuti, né è sicuro, dato il ritmo di implementazione dei contenuti stessi, che riescano a tenere sotto controllo tutto, correggendo errori o imprecisioni. Senza contare gli atti vandalici e i ricorrenti tentativi di modificare le voci per perseguire interessi di varia tipologia.

È quindi meglio tornare alla vecchia cara enciclopedia di carta? Non necessariamente e per alcune ragioni fondamentali. In primo luogo perché le caratteristiche sopra descritte accomunano Wikipedia all'intero web che, come ha scritto David Weinberger, può essere descritto come inclusivo (nel senso che tutte le opinioni sono rappresentate senza alcun filtro), incerto (perché non c'è possibilità di distinguere a prima vista il vero dal falso), reticolare (dal momento che tutte le informazioni sono in qualche modo connesse senza itinerari certi), aperto (ovvero percorribile all'infinito e in modalità non strutturate)².

¹ Cfr. Jim Gills, *Internet encyclopaedias go head to head*, «Nature», 14 dicembre 2005, <https://www.nature.com/articles/438900a>.

² Cfr. David Weinberger, *La stanza intelligente. La conoscenza come proprietà della rete*, Codice Edizioni, Torino 2011.

Questa è la realtà pervasiva e ormai inevitabile che frequentiamo tutti e a cui dobbiamo abituare e attrezzare i nostri studenti. Da questo punto di vista, Wikipedia diventa una palestra protetta per allenare alla ricerca di conferme, alla triangolazione dei dati, al dubbio, insomma; e diventa anche il primo passo per insegnare i criteri di base relativi alla valutazione dei siti, in un curriculum verticale che possa poi portare all'elaborazione e all'uso di strumenti più sofisticati.

Capire la logica di Wikipedia e anche i suoi limiti può aiutare quindi a costruire competenze di analisi e di ricerca e a mettere le basi di uno degli aspetti essenziali di quella competenza digitale che, se rappresenta ormai uno dei fondamenti irrinunciabili delle più ampie competenze di cittadinanza, costituisce spesso anche un grave buco nero per la scuola italiana in quanto, essendo trasversale a tutte le discipline, di fatto nessun docente si sente responsabile del suo sviluppo.

Se guardiamo invece alle Raccomandazioni Europee sulle competenze di base pubblicate nel 2006³, ci rendiamo conto di come sia centrale la capacità di analisi e di valutazione dei siti tanto per validare le informazioni raccolte in rete quanto per difendersi dalle cosiddette *fake news* che imperversano sul web per molti, e tutti dubbi, fini⁴.

Ed è proprio in questa esigenza di validazione delle fonti che l'approccio corretto a Wikipedia si incontra con la metodologia della ricerca storica: la ricerca delle fonti per avvalorare una tesi storiografica non ha procedure troppo diverse da quelle utili a validare i contenuti di un sito e quindi le operazioni cognitive possono potenziarsi reciprocamente e diventa più facile costruire un approccio laboratoriale alla didattica della storia. Dovrebbero quindi essere proprio i docenti di storia ad attuare sinergie tra le competenze di ricerca storica e quelle di ricerca nel web.

In ogni caso, il rapporto tra Wikipedia e storiografia accademica rimane teso e conflittuale: il rischio di un uso pubblico capzioso e fuorviante della storia è sempre dietro l'angolo, soprattutto per quanto riguarda la storia contemporanea, e le regole di controllo di Wikipedia, che prescrivono la neutralità della trattazione, non possono andare d'accordo con un testo, come quello storiografico, che è per sua natura argomentativo e quindi volto a dimostrare una tesi confutando quelle degli altri interpreti.

Inoltre, proprio la storia del recente passato è stata teatro di contrapposizioni così nette e ancora così vive da comportare vere e proprie guerre tanto all'interno della stessa Wikipedia quanto nel web nel suo complesso, e proprio la facilità di modifiche al suo interno, rende gli storici particolarmente diffidenti rispetto a questo strumento. Tuttavia, a livello formativo, come si diceva, essa può essere un luogo virtuale importante per imparare a discernere tra le informazioni e a verificarne la correttezza.

³ Cfr. http://competenzechiave.eu/competenza_digitale.html e anche Anusca Ferrari - Sandra Troia, *Digicomp. Le competenze digitali per la cittadinanza*, http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2015/11/digicomp1_1_Ferrari_Troia.pdf.

⁴ Sulle *fake news* si segnala la recente iniziativa della ministra Valeria Fedeli e della presidente della Camera Laura Boldrini per la formazione e la sensibilizzazione degli studenti al tema delle notizie false che abbondano in rete e del loro riconoscimento: <http://www.miur.gov.it/web/guest/-/scuola-boldrini-e-fedeli-presentano-decalogo-anti-bufale-il-progetto-riguardera-4-2-milioni-di-ragazzi>.

Il corso dell'Istoreto e i suoi esiti

Tutti questi problemi, però, se possono portare almeno una parte della storiografia accademica a disinteressarsi di Wikipedia, bollandola come pericolosa o inutile, non possono essere elusi da istituzioni che si propongono di fare da ponte tra il mondo scientifico e quello della scuola e della cultura come l'[Istoreto](#). L'Istituto piemontese per la storia della Resistenza e della società contemporanea "Giorgio Agosti" di Torino ha deciso, in questo ultimo biennio, di assumersi l'onere di sviluppare proposte operative per entrare nel mondo di Wikipedia in modo critico ma anche collaborativo, superando i manicheismi di chi la rifiuta o la esalta per provare ad abitare quel mondo sperimentando, con gli insegnanti e le loro classi, la stesura di voci di storia contemporanea.



Figura 1 - La sala consultazione dell'Istoreto
(foto di Febbraro, CC BY-SA 4.0, Wikimedia Commons)

In questa sperimentazione, infatti, risiedono ulteriori opportunità didattiche. In primo luogo il dover scrivere per Wikipedia rappresenta uno di quei **compiti autentici** che consente agli studenti di confrontarsi con la realtà e non con le solite simulazioni scolastiche e che motiva al lavoro proprio perché il prodotto che si realizza non è fatto tanto per la valutazione dell'insegnante quanto per essere condiviso con il mondo intero e diventare quindi un elemento della realtà in cui viviamo.

Il testo che si deve scrivere, inoltre, deve rispettare regole precise e soprattutto essere documentato e suffragato da **fonti edite e citate nel modo adeguato** e questo abitua i ragazzi a **produrre argomentazioni giustificate** e a prepararsi anche alla **stesura del testo scritto** di maturità.

La voce prodotta, poi, può essere soggetta a osservazioni e proposte di revisione da parte dei wikipediani, che si configurano come una vera e propria [comunità di pratica](#) aperta, e anche questa è una buona esperienza di confronto e mediazione che può contribuire a **maturare quelle competenze sociali e relazionali** proposte come

competenze di base dalle [Raccomandazioni Europee](#) e che pare, in base alle ultime rilevazioni OCSE⁵, soprattutto gli studenti italiani stentino ad acquisire.

In considerazione di queste molteplici opportunità didattiche, ma anche per far crescere la consapevolezza di docenti e studenti sui problemi e le imprecisioni che contraddistinguono il passaggio dalla ricerca esperta alla divulgazione e – nel caso di Wikipedia – a una divulgazione non necessariamente sottoposta a supervisione esperta e anzi passibile di manipolazioni strumentali, è nato il corso di formazione per docenti dell'Istoreto. Trattandosi di un istituto di storia contemporanea, infatti, ha ben presente come, per obiettivi ideologici e politici, molti ancora abbiano interesse a presentare gli eventi alla luce della propria interpretazione, deformando, in modo palese o strisciante, la realtà dei fatti storici ormai acquisiti dalla storiografia del settore; pertanto approfondire il mondo di Wikipedia è stato anche un modo per affrontare il problema in modo propositivo, entrando all'interno di quella realtà piuttosto che arroccandosi nel rifiuto e nella critica.

Il percorso, che si è sviluppato lungo tutto l'arco del passato anno scolastico e che è ricominciato a ottobre 2017 per una seconda edizione, si è articolato in 4 incontri frontali⁶. I primi due hanno problematizzato, sul versante scientifico, il complesso rapporto – di cui si diceva prima – tra storiografia esperta, uso pubblico della storia e *public history*, affrontando quindi la magmaticità e la problematicità della rete e di Wikipedia in particolare. I restanti due invece hanno guidato gli insegnanti nella esplorazione dell'enciclopedia *on line* affrontando i suoi principi (i cosiddetti [cinque pilastri](#)) e le sue regole (presentate nel [tour guidato](#)) sia per quanto riguarda la stesura delle voci sia in termini di corrette relazioni (la [wikiquette](#)) con la [comunità](#) che abita e sovrintende quel mondo.

L'itinerario è stato condensato in una mappa mentale, che raccoglie anche i materiali del corso e le registrazioni audio dei quattro incontri in presenza della prima fase ed è stata proposta ai corsisti come strumento di navigazione e di appropriazione delle norme e delle abitudini wikipediane.

⁵ Cfr. Andreas Schleicher, *Are school systems ready to develop students' social skills?*, «Education & Skills Today», 21 novembre 2017, <http://bit.ly/2AceXt4>.

⁶ http://www.istoreto.it/materiali/Didattica/doc/842_Corso_Wikipedia_usopubblico.pdf.



Figura 2 - Mappa del corso La palestra della storia pubblica: Wikipedia Regole, linguaggi e partecipazione organizzato dall'Istoreto di Torino nel 2016

Ci si è poi messi alla prova con la stesura di una prima voce di esempio e il percorso è stato meno semplice di quanto si poteva supporre. La proposta rivolta alle scuole, infatti, ipotizzava la stesura di biografie di deportati cui erano state dedicate [Pietre d'inciampo](#) e si era quindi stilata una voce di prova, quella del deportato [Remo Jona](#), che sarebbe servita da esemplificazione per l'ultimo incontro prima della sperimentazione e anche da modello per le realizzazioni delle scuole⁷.

La pubblicazione della voce però (peraltro inserita *on line* ancora incompleta, solo per far vedere ai docenti le procedure da mettere in atto) ha suscitato subito reazioni da parte di alcuni amministratori di Wikipedia che ne mettevano in dubbio l'enciclopedicità e ne proponevano la rimozione. Si è trattato di un'utile esperienza che ha fatto capire, sia ai formatori sia ai partecipanti al corso, come il sistema

⁷ Cfr. per maggiori informazioni <http://pietre.museodiffusotorino.it/>.

wikipediano fosse effettivamente presidiato, anche se in maniera non uniforme e come fosse necessaria la discussione e la mediazione per arrivare a un buon risultato.

Questa *empasse*, superata positivamente, è stata però importante per riempire di vita e di umanità uno strumento digitale che sembrava asettico e neutro e per dare la percezione di come potesse essere necessario anche argomentare le proprie ragioni e cercare di far valere il proprio punto di vista e le proprie scelte, all'interno di una realtà abitata da persone che comunque, sia operando correttamente sia travisando il problema, avevano a cuore la validità delle risorse che Wikipedia offre al mondo.

Le classi hanno poi cominciato la loro ricerca, con la consulenza degli esperti dell'Istoreto, prima imparando a conoscere regole e principi, mediante un lavoro collaborativo di esplorazione della mappa, allestita anche per facilitare l'acquisizione di regole e principi del mondo wikipediano, poi passando alla stesura vera e propria delle voci.

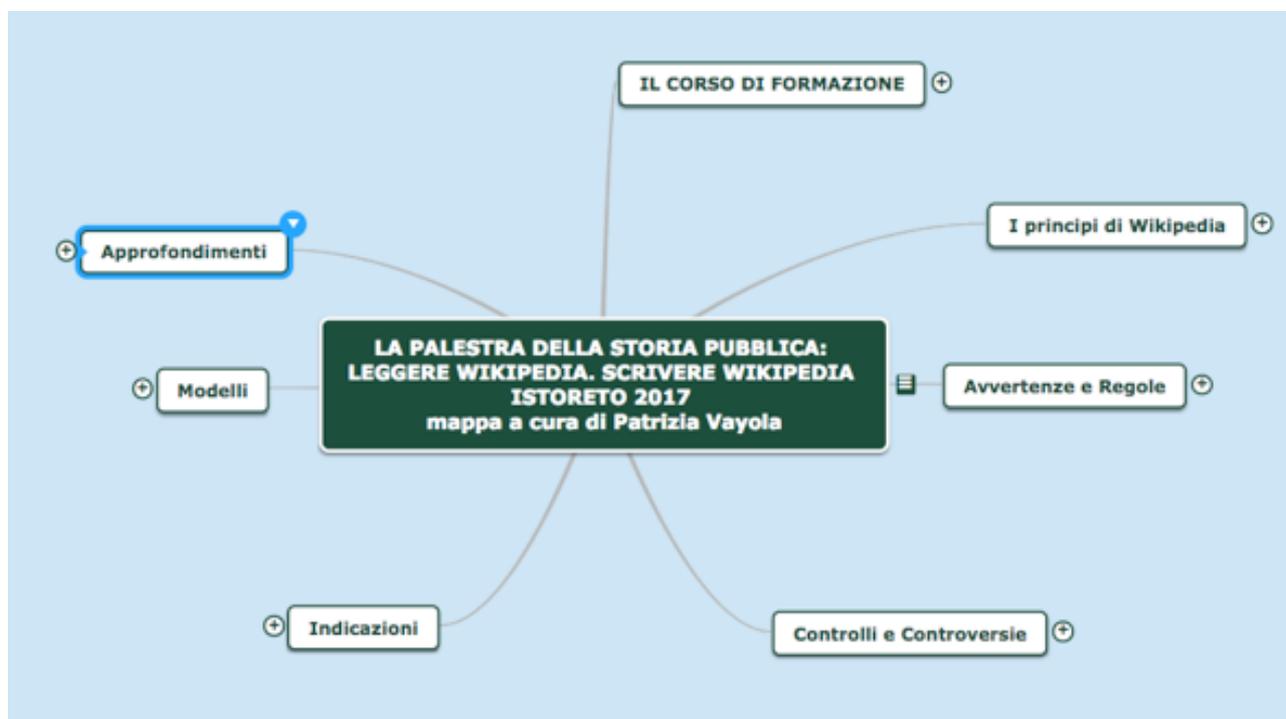
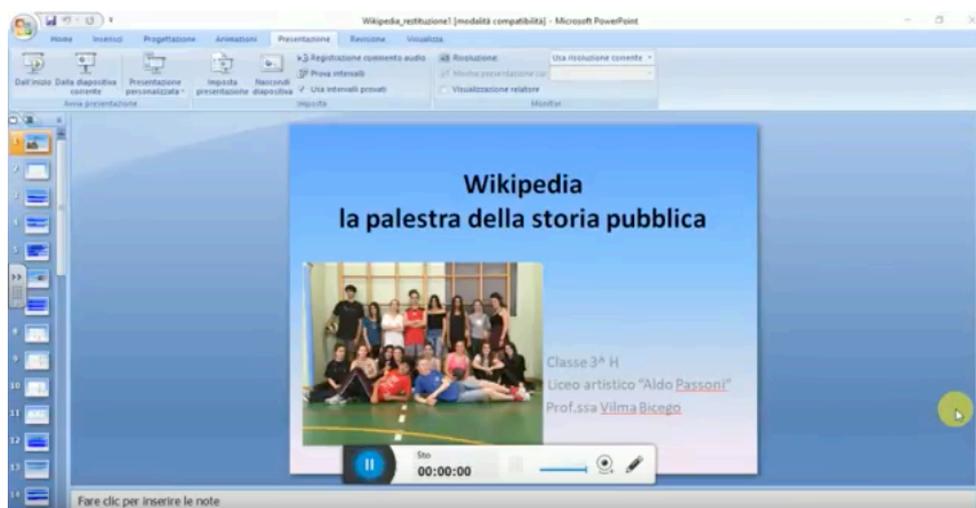


Figura 3 - I nodi principali della mappa mentale del corso *La palestra della storia pubblica: leggere Wikipedia, scrivere Wikipedia* organizzato dall'Istoreto nel 2017

Un apporto importante è stato poi, nell'ultima fase, quello della wikipediana Catrin Vimercati che ha coordinato, a maggio, nella sede dell'Istoreto, un *edit-a-thon* per la pubblicazione delle voci predisposte dalle diverse classi. Il percorso si è chiuso con un incontro finale ai primi di giugno in cui i ragazzi stessi hanno presentato le loro voci (l'elenco completo è nella [pagina wiki](#) dell'edit-a-thon) e raccontato la loro esperienza di wikipediani in erba.

Ne è emersa una significativa soddisfazione sia da parte dei ragazzi, per il metodo di lavoro e per i risultati dello stesso, sia da parte dei docenti interessati che hanno segnalato come l'attività fosse stata utile soprattutto per consentire ai ragazzi di acquisire competenze di analisi e di ricerca. Nel terzo incontro dell'edizione corrente del corso, alcuni insegnanti che avevano partecipato alla precedente edizione hanno presentato ai colleghi gli aspetti più significativi dell'esperienza delle loro classi. I

materiali sono disponibili nella mappa dell'edizione 2017. In particolare si segnala l'intervento in video della prof.ssa Vilma Bicego che ha illustrato il processo attraverso il quale si è arrivati alla stesura della loro voce.



<https://www.youtube.com/watch?v=9I5-SwVL800&feature=youtu.be>

Altro aspetto interessante è che diversi suoi studenti – ora all'ultimo anno – hanno deciso di continuare l'esperienza e di portare, come tesina all'esame di maturità, una nuova voce curata da ciascuno di loro.

Nell'anno 2017-2018, il corso, sempre realizzato in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale del Piemonte, è stato proposto ai docenti come progetto di didattica integrata del Polo del '900 per l'edizione torinese, mentre la rete degli Istituti piemontesi della Resistenza sta collaborando alla realizzazione del corso per le edizioni di Alessandria e Novara⁸.

Al di là di tutti i limiti di Wikipedia, essa, col suo lavoro volontario che garantisce il monitoraggio dei contenuti, la stesura di voci nuove o la correzione delle vecchie, rappresenta il più grande tentativo di divulgazione culturale della storia dell'umanità e si configura, in una realtà che sembra aver perso il gusto per gli slanci ideali, come un modo di portare avanti il sogno di [intelligenza collettiva](#) proposto da Pierre Lévy agli inizi del web. Che gli studenti si trovino a contatto con questo modello può essere quindi utile anche per recuperare un'ottica e una prospettiva per il futuro in cui ci si senta chiamati ad un impegno in prima persona per migliorare la realtà, come accade di fronte a questa importante quanto discussa risorsa, perchè – riprendo le parole di Catrin Vimercati – "per colpa di quel semplice tasto 'Modifica' nessuno può porsi davanti a Wikipedia come se non ne facesse parte".

⁸ Il programma del corso è consultabile all'indirizzo <http://www.istoreto.it/didattica/innovazione-didattica-attraverso-le-tic/>; la mappa che raccoglie i materiali e i contenuti della seconda edizione – e che rappresenta una *work in progress* – è disponibile all'indirizzo <https://www.mindomo.com/it/mindmap/1b9dbc89160e5b26926b737c67605862> e contiene una proposta più articolata di voci e il contributo di esperti di tutte le istituzioni che compongono il Polo del '900.

TEMA

Wikipedia, la parità non corre sul web

**Gabriella Cantarini, Maria Beatrice Rapaccini,
Chiara Bergantino, Corrado Mazzarini**

Istituto Tecnico Economico Tecnologico "Pietro Cuppari", Jesi
(Ancona)

gcantarini2@gmail.com - brapacc@yahoo.it

keywords: : *Wikipedia, Wikimedia, STEM, gender gap*

Introduzione

In occasione della settimana del Rosa Digitale e del mese dello STEM (promosso dal Dipartimento per le pari opportunità per incoraggiare le studentesse ad approfondire le tematiche STEM) è stato organizzato nelle classi prime e terze dell'indirizzo geometri, turistico, amministrazione, finanza e marketing, il progetto *Who's that girl?* articolato in una serie di attività incentrate sul pregiudizio di genere e sulla conoscenza delle biografie di donne che si sono distinte nelle discipline STEM.



Figura 1 - Il mese dello STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica)

Gli studenti hanno costruito presentazioni multimediali e video di biografie di donne illustri dopo aver studiato materiali cartacei messi a disposizione dalle insegnanti, individuati nella biblioteca scolastica o reperiti in rete. Nei loro elaborati i ragazzi hanno evidenziato in particolare le opportunità che le donne scienziate avevano avuto occasione di avere anche e, soprattutto, gli ostacoli incontrati nel corso della loro vita e della loro attività professionale.

L'attività è proseguita, in collaborazione con l'associazione Wikidonne, con l'inserimento, il completamento, la traduzione e il controllo delle fonti, su Wikipedia, delle biografie delle personalità femminili individuate. Successivamente, per la sola classe prima dell'indirizzo geometri, il lavoro è stato presentato durante l'incontro finale di un corso di aggiornamento per insegnanti organizzato da un'azienda di eccellenza del territorio marchigiano.



Figura 2 - Il percorso del progetto *Who's that girl?*

Il pregiudizio

Il progetto è iniziato con un'attività nella quale si è potuto constatare come il pregiudizio di genere, e non solo, sia ancora molto presente anche tra le giovani generazioni.

Le classi sono state suddivise in gruppi formati da due studenti e hanno mantenuto questa formazione per tutto il percorso. Sono state, quindi, mostrate alcune immagini, scelte dai docenti, di donne di diverse etnie, che si sono distinte nei secoli nelle discipline STEM (naturalmente prive di qualsiasi riferimento spazio-temporale e di qualunque indicazione biografica), ed è stato richiesto di indicare occupazione, luogo e periodo storico in cui erano vissute.

Senza svelare ancora l'identità delle donne rappresentate nelle immagini analizzate, l'insegnante di matematica ha introdotto la situazione dell'occupazione femminile attuale, analizzandola dal punto di vista statistico, e inserendola nel contesto storico e geografico. Ecco un esempio delle occupazioni attribuite dagli studenti alle donne ritratte nelle immagini:



Figura 3a
Bracciante
Joan Robinson
Economista

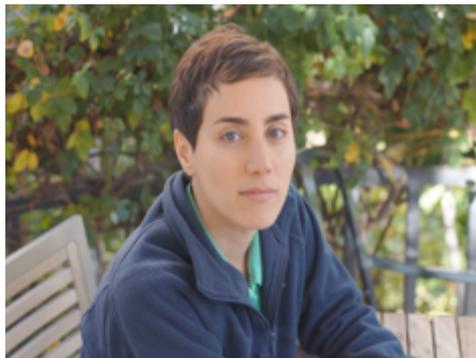


Figura 3b
Miss Italia
Maryam Mirzakhani
Matematica



Figura 3c
Cortigiana
Ada Lovelace
Matematica

Lo studio delle biografie

La biografia, ovvero la scrittura della vita di una persona, si ritrova sin dall'antichità principalmente come narrativa morale. Essa veniva utilizzata per descrivere le virtù di una persona illustre come un esempio da imitare o a fini propagandistici. Anche di recente, in campo educativo, ci sono diversi esempi di utilizzo di *role model* (come sono chiamati in chiave moderna) per affrontare le problematiche di genere (<https://www.beyondcurie.com/>): conoscere la storia della vita di una persona facilita il coinvolgimento emotivo, stimola e suscita interesse per una determinata professione, infine ispira le giovani studentesse ad intraprendere lavori generalmente considerati maschili.

In modo casuale, è stata associata ad ogni gruppo una donna e richiesto di preparare un prodotto multimediale, seguendo una traccia, contenente le informazioni riguardanti la vita e i successi lavorativi. Inoltre è stato richiesto anche di scrivere alcune brevi riflessioni personali sulla situazione femminile del periodo storico o nel contesto geografico in cui la donna era vissuta, cercando un confronto con la situazione attuale. Queste riflessioni sono state poi utilizzate nel successivo dibattito in cui è stata coinvolta l'intera classe.

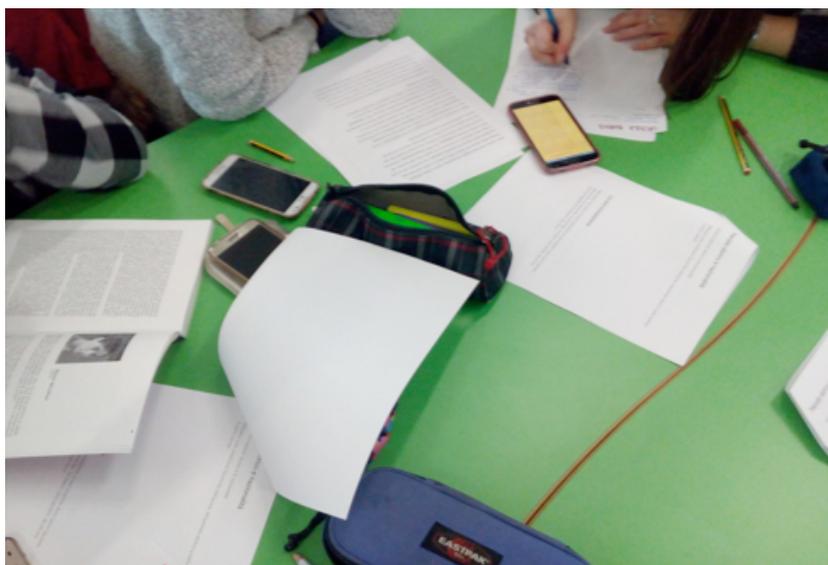


Figura 4 - Momento di studio delle biografie in aula 3.0

Durante la ricerca storica sono state affrontate le problematiche relative all'attendibilità delle fonti, ovvero ci siamo chiesti quanto potesse essere attendibile un libro o un'enciclopedia rispetto a ciò che troviamo in rete, in particolare su Wikipedia.

I testi cartacei principalmente utilizzati durante la ricerca bibliografica sono stati quelli della biblioteca scolastica e alcune recenti pubblicazioni, tra cui ci sembra opportuno citare i seguenti due titoli:

- Amalia Ercoli Finzi, *Alla ricerca di un'ingegnere con l'apostrofo*, breve inchiesta commentata da Giovanna Gabetta con le socie AIDIA (Associazione Italiana Donne Ingegneri e Architetti) di Milano, Roma 2013.
- Sara Sesti – Liliana Moro, *Scienziate nel tempo: 70 biografie*, LUD, Milano 2016

Inoltre, nel consultare le biografie in Wikipedia, ci siamo accorte che le voci di alcune donne erano incomplete o assenti del tutto, e altre erano presenti solo in lingua inglese.

Wikipedia con Wikidonne

Anche nel corso del presente lavoro sono emerse le tre domande principali che spesso sorgono negli studenti, e anche in noi docenti, relativamente a Wikipedia, ovvero:

1. Quanto è attendibile Wikipedia?
2. Chi può scrivere su Wikipedia?
3. Quali voci posso trovare su Wikipedia?

Dopo aver notato l'assenza di una voce su Wikipedia, abbiamo sentito la necessità di consultare persone esperte nelle problematiche di genere e nella scrittura su Wikipedia. Grazie all'indicazione di Tommaso Paiano, wikipediano e bibliotecario presso la Biblioteca di Fano, siamo entrati in contatto con Camelia Boban, fondatrice del gruppo [Wikidonne](#). WikiDonne è un gruppo di utenti Wikipedia in lingua italiana che intendono contrastare il *gender gap* all'interno dell'enciclopedia libera e migliorare la

copertura delle biografie di donne: infatti solo il 14,86% delle biografie presenti su Wikipedia in italiano sono di donne.

La scuola ha organizzato diversi incontri per le classi coinvolte, per cercare di rispondere alle tre domande iniziali, e poi un seminario aperto a tutta la cittadinanza su *open source*, *open knowledge*, Wikipedia e Wikidonne. All'evento, oltre agli studenti ed a numerosi docenti della scuola, hanno partecipato l'assessore alla cultura del Comune di Jesi e organizzazioni di volontariato interessate a una rete di persone che potranno arricchire e implementare il lavoro avviato dagli studenti.

GIOVEDÌ 27 APRILE 2017
presso ITS CUPPARI
VIA U. LA MALFA, 36 - JESI



Educare con Wikipedia



11.30-15.30
Dal Software Libero alla Conoscenza Libera
Wikipedia e il progetto WikiDonne
Wikipedia in classe con le biografie
Intervengono:
Luca Ferroni - Presidente PDP/FSUG
Camelia Boban - Fondatrice WikiDonne
Alumni classi IA CAT e IA AFM - ITS Cuppari

15.30-17.00
Benvenuti su Wikipedia
Workshop di introduzione all'uso di
Wikipedia e delle regole base del suo
funzionamento
A cura di Camelia Boban (su prenotazione)



Per informazioni e prenotazioni tel. 340 5018256

Figura 5 - Locandina

Interessante anche la collaborazione di Wikidonne con altri gruppi di altre nazionalità che hanno gli stessi obiettivi come WikiWomen, WikiMujeres e WomeninRed. La traduzione di biografie di donne non presenti nella versione italiana può diventare un'opportunità per affrontare la traduzione in modo significativo e motivante, specie per gli studenti dell'indirizzo turistico della scuola in cui è stato avviato il lavoro di ricerca.

Da questi incontri abbiamo approfondito i cinque pilastri di Wikipedia e in particolare siamo riusciti ad avere le risposte alle nostre domande.

1) Wikipedia non è una fonte primaria

L'attendibilità di Wikipedia si basa sull'attendibilità delle fonti utilizzate, che scrupolosamente sono scelte e controllate dagli utenti stessi, con la possibilità, però, di errori di valutazione. È uno strumento dinamico, le fonti si possono modificare e aggiornare in qualsiasi momento. Quindi per scrivere le nostre biografie siamo andati alla ricerca di fonti attendibili: libri, enciclopedie, documenti storici presenti anche in rete.

2) Tutti possono scrivere su Wikipedia

Non bisogna essere esperti per scrivere su Wikipedia, però non è poi così semplice riuscirci; ci sono regole precise e il punto di vista neutrale da rispettare. Abbiamo scoperto una comunità attentissima e vigile su qualsiasi nuovo utente. Alcuni contenuti sono stati rimossi perché non avevamo rispettato le regole, anche semplici, ad esempio il formato in cui scrivere il nome di una persona quando si inserisce una nuova voce. Ciò che a volte può sembrare uno zelo eccessivo è in realtà una garanzia per tutti. Wikipedia è una produzione della conoscenza collettiva, nel senso che tutti possono scrivere, ma anche controllare e verificare. Gli studenti apprendono così la necessità di un formalismo (simile a quello richiesto in matematica) e di una coerenza di scrittura necessaria per la comprensione e la leggibilità di un testo. Essi hanno dato uno sguardo alle discussioni e ai dibattiti argomentati che sono dietro ogni voce e hanno scoperto quanta elaborazione teorica e quanto confronto dialettico ne precedano la pubblicazione. È un lungo processo che può sfuggire anche ad un utente assiduo di Wikipedia.

3) Una voce per esistere su Wikipedia deve essere enciclopedica

Non tutte le voci possono essere considerate enciclopediche, occorre fare attenzione che non siano di tipo promozionale, che il personaggio sia conosciuto a livello nazionale, che le fonti siano attendibili; i criteri di enciclopedicità dipendono anche dal tipo di categoria a cui la voce si riferisce, per esempio quello di un calciatore è diverso da quello di un musicista.

Nel corso della ricerca su Wikipedia abbiamo rilevato che non tutte le biografie delle scienziate oggetto del nostro studio erano state tradotte in lingua italiana. Nel caso di Emma Strada, prima laureata in Italia in ingegneria e tra le prime in Europa, non la voce non esisteva neanche in italiano.

Nella fase di lavoro supervisionato da Camelia Boban ogni coppia di studenti aveva, per il personaggio femminile assegnato, i seguenti compiti:

- controllare l'esistenza della voce;
- controllare l'esistenza della voce in lingua italiana;
- confrontare la versione italiana con quella di un'altra lingua, nel caso quest'ultima risultasse più completa;
- controllare le fonti;
- controllare il copyright delle immagini.

I ragazzi hanno:

- modificato le fonti su Ipazia;
- confrontato le traduzioni dall'inglese delle voci di Wu Jianxiong e Ursula Burns;
- tradotto parzialmente la voce relativa a Maria Cunitz;
- modificato e integrato la biografia di Marie Curie con informazioni tratte dall'enciclopedia scolastica;
- creato la voce relativa ad Emma Strada.

L'inserimento della biografia di Emma Strada è stata per tutti un'esperienza particolarmente emozionante, sia perché si è trattato di una primogenitura, sia per la consapevolezza che hanno avuto i ragazzi di poter contribuire alla conoscenza collettiva con un contenuto ottenuto faticosamente, con rigore, attraverso una ricerca di fonti certamente attendibili.

Sottolineiamo, inoltre, che la voce è stata inserita il giorno 19 maggio 2017 in occasione della celebrazione dei 60 anni della fondazione dell'associazione AIDIA (Associazione Italiana Donne Ingegneri e Architetti) al Politecnico di Torino. Questa nostra azione è stata elogiata pubblicamente nel corso dell'evento.



Figura 6 - Emma Strada (1884-1970) nelle cave di Rio Marina, 1909
(Archivio Storico A.I.D.I.A.)

Conclusioni

La valutazione del prodotto finale è stata effettuata secondo una rubrica che teneva conto del contenuto, dell'esposizione orale, dell'aspetto grafico, del rispetto dei tempi di consegna, del livello di collaborazione e cooperazione all'interno del gruppo, seguita da un'analisi SWOT dell'attività.

Il coinvolgimento di competenze e abilità molto differenti, come saper inquadrare storicamente il personaggio, saper ricercare e verificare le fonti, saper analizzare fatti e individuare gli elementi significativi della vita di una persona, permette un apprendimento significativo e lo sviluppo del pensiero critico.

All'interno del nostro Istituto molte azioni sono volte a promuovere la parità di genere. Si tratta di una scuola tecnica con diversi indirizzi, tra cui l'indirizzo geometri che, scelto tradizionalmente dai ragazzi, ha visto l'anno scorso un'iscrizione numerosa delle ragazze, raggiungendo una parità di genere.



Figura 7 - Ada Lovelace arrabbiata nella drammatizzazione degli studenti

L'esperienza descritta è stata presentata con Prezi durante l'incontro finale del percorso di collaborazione e formazione tra scuola e impresa, intitolato *Dal coding alla saggezza digitale*, tenuto dal prof. Norberto Patrignani e organizzato dall'azienda Loccioni di Rosora (AN). Con un percorso metacognitivo i ragazzi hanno infine drammatizzato alcuni momenti del loro lavoro e hanno mostrato di essere capaci di un uso maturo del digitale, raccontando la propria esperienza di scrittura collaborativa. A questo link gli appunti di lavoro con il dettaglio delle attività.

**TEMA**

Alfabetizzazione informativa e digitale come propedeutica alla scrittura collaborativa

Tommaso Paiano

Bibliotecario professionista associato AIB, socio di cooperativa nel Sistema Bibliotecario di Fano

tommasopaiano71@gmail.com

keywords: *digital information literacy, AIB, biblioteche, CGIL, miniere, alternanza scuola-lavoro, beni culturali, OER, Wikipedia, Commons, Wikibooks, Wikisource*

Nella regione Marche le attività didattiche sulle piattaforme Wikimedia cominciano a diffondersi a partire da maggio 2016 quando la sezione regionale dell'Associazione Italiana Biblioteche (AIB) organizza il corso [Come diventare wikipediani](#), destinato a bibliotecari, archivisti, operatori museali, insegnanti, operatori culturali. La scommessa per queste figure professionali è che l'ambiente **wiki** possa diventare un'opportunità per diversificare l'offerta di percorsi di promozione e sviluppo delle competenze informative del proprio bacino di utenti.

E proprio l'alfabetizzazione informativa e digitale, intesa come *training* propedeutico alla scrittura collaborativa, è il fattore comune intorno al quale si raccolgono le tre esperienze che vengono descritte di seguito, incentrate su "la capacità di recuperare, organizzare e gestire l'informazione, di filtrarla, valutarla e riconoscere la natura sociale e collaborativa dell'infosfera digitale; la consapevolezza rispetto alle tematiche della privacy, l'idea che l'individuo non è solo fruitore ma anche creatore di contenuti digitali (con le responsabilità che questo comporta), l'attenzione al copyright e alle licenze"¹.

Tra i soggetti promotori di queste attività nella provincia di Pesaro-Urbino, figurano un sindacato, un'associazione professionale di bibliotecari, un sistema bibliotecario comunale, due licei e una rete di ambito scolastico.

¹ Laura Testoni, *Quali "competenze digitali"?*, «Biblioteche oggi», ottobre 2017, pp. 4-12.

Wiki-Cgil

WIKI-CGIL: dall'Encyclopedie a Wikipedia, nato come progetto pilota di scrittura collettiva da una convenzione tra AIB Marche, CGIL di Pesaro-Urbino e il Liceo "Terenzio Mamiani" di Pesaro ha comportato un impegno di 70 ore di alternanza scuola-lavoro. L'esperienza ha visto coinvolti una classe di studenti sui temi del diritto del lavoro, della storia e della cultura locale, con l'obiettivo di accrescere la visibilità del patrimonio documentale, fotografico, audio, video conservato presso l'archivio-biblioteca della CGIL e le istituzioni culturali del territorio, contribuendo così alla produzione e diffusione dei beni comuni digitali.

La struttura generale del percorso ha incluso alcuni moduli formativi propedeutici tenuti da due sindacalisti e un bibliotecario wikipediano, una visita guidata e diverse sessioni di ricerca documentale e di scrittura di voci sulla storia della Miniera di zolfo di Cabernardi, situata nel comune di Sassoferrato (AN) che è stata fino ai primi anni '50 del Novecento il fulcro di uno dei grandi poli minerari italiani ed europei, quando salì agli onori della cronaca per l'occupazione di protesta e la grande agitazione sindacale che vide coinvolto anche il noto sindacalista della CGIL Giuseppe Di Vittorio.



<https://www.youtube.com/watch?v=kdQyA-0Pnh>

Nelle prime tre lezioni sono state trasmesse le conoscenze di base sulle tipologie dei contratti di lavoro, i diritti e i doveri delle parti contraenti, la tutela individuale e collettiva, la storia del movimento dei lavoratori, a cui hanno fatto seguito tre incontri dedicati all'approfondimento delle competenze di base per svolgere in autonomia una ricerca informativa finalizzata alla produzione di contenuti enciclopedici.

In via preliminare, gli studenti sono stati chiamati all'interno della loro classe, individualmente e in gruppo, a confrontarsi ed esercitarsi nella mappatura libera su carta, di un argomento generico proposto dal tutor, con lo scopo di ricavarne prima una sintesi di pochi minuti, da esporre verbalmente durante la lezione e trasferire poi in un documento scritto, più ampio, corredato di fonti e citazioni bibliografiche di carattere enciclopedico e monografico, identificate e localizzate tramite gli opac locali.

La visita guidata alla Miniera e al Museo recentemente allestito, sono state l'occasione per i docenti e i tutor di cominciare a focalizzare l'argomento da *wikificare* e di selezionare il gruppo di studenti veramente motivato a condurre la ricerca e la produzione del testo. In seguito, nella sede della biblioteca della CGIL, sono state trasmesse le nozioni e le competenze tecniche di base per la scrittura di voci su Wikipedia, sottolineando l'importanza dei cinque pilastri dell'enciclopedia libera, il tema del *copyright* e della *community*.

Le due coppie di lavoro scelte hanno effettuato l'attività di produzione in luoghi diversi, concordando di volta in volta con il proprio tutor la sede, optando tra la biblioteca della CGIL, le biblioteche pubbliche, gli archivi e i musei del territorio provinciale, e naturalmente in remoto da casa propria.

Oltre alla voce sulla miniera che andava creata ex-novo, le voci prese in carico (che richiedevano l'aggiunta di fonti, l'aggiornamento delle categorizzazioni semantiche oppure l'allargamento dell'ottica geopolitica), sono state quelle del grande regista Gillo Pontecorvo e del suo documentario Pane e zolfo ambientato proprio a Cabernardi, le voci Miniera e Industria estrattiva, ampliando così lo sguardo su tutto il settore.



<https://www.youtube.com/watch?v=AmQ1sKJ3WuI>

WikiMemo va a scuola

Lo stesso schema del percorso CGIL è stato adottato anche a Fano con il progetto di alternanza scuola-lavoro Wikimemo va a scuola, per un totale di 72 ore, inserito nella più ampia cornice di Fano Loves Wiki, e che ha visto come soggetto promotore questa volta il Sistema Bibliotecario comunale in collaborazione con il Liceo classico "Guido Nolfi".



Figura 1 - Studenti wikipediani all'opera il 31 maggio 2017 alla Memo di Fano (foto di RobiMonte, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons)

L'obiettivo è stato raggiunto scrivendo collettivamente su Wikipedia diverse voci riguardanti i beni culturali cittadini come le chiese, le biblioteche, i teatri, l'architettura romana e medievale e alcuni personaggi illustri. Il laboratorio che ha coinvolto otto coppie di studenti del 4° anno, si è svolto da metà maggio a fine giugno 2017 e ha individuato nel personale e nelle strutture della Memo-Mediatheca Montanari e della Biblioteca Federiciana le due sedi di formazione e lavoro, attrezzate con 8 postazioni computer connesse e l'apparato di fonti bibliografiche locali.

L'esperienza formativa ha suscitato un diffuso apprezzamento tra studenti, docenti, amministratori pubblici, bibliotecari e anonimi utenti wikipediani, appositamente coinvolti tramite una richiesta di tutoraggio sulla pagina di progetto. I tutor wikipediani volontari da remoto hanno discusso insieme agli studenti, lo stile e la qualità delle voci, che sono state mantenute nel corso dei lavori di perfezionamento rigorosamente nelle *sandbox* personali, soffermandosi sui criteri generali di enciclopedicità e rilevanza per gli edifici storici, laici e religiosi, contribuendo così a far maturare nei ragazzi il senso di responsabilità e la competenza necessaria per far parte di una comunità che coopera su internet.

L'esito di questo progetto di alternanza scuola-lavoro ha consentito, inoltre, ai promotori di evidenziare un altro suo punto di forza proprio nel *modello organizzativo* adottato, che ha favorito la massima efficacia in termini di apprendimento e produzione di voci, perché è stato realizzato in tempi stretti, senza far passare molto tempo dalla fase di alfabetizzazione informativa e digitale alla scrittura wiki vera e propria.

Wiki Vallefoglia

La pubblicazione del bando *Risorse digitali e metodologie per la didattica in ambito storico sociale* promosso dalla Rete di Ambito 9 "Vallata del Foglia"/Pesaro-Urbino e rivolto ai docenti di discipline storico-sociali della scuola secondaria di 2° grado, è stata l'occasione per produrre una OER (*open educational resource*) sul ruolo delle

piattaforme wiki nella didattica e nell'apprendimento, facendo leva sull'importanza e sul valore delle attività propedeutiche di *information* e *digital literacy*, a partire dalla Dichiarazione dei diritti in Internet e dal Piano Nazionale Scuola Digitale.

Il corso, strutturato in 9 ore in presenza e 17 a distanza (per la ricerca, l'approfondimento individuale e la sperimentazione in un contesto reale) si è posto l'obiettivo di far mettere le mani ai docenti sulle piattaforme Wikipedia, Wikimedia Commons, Wikibooks e Wikisource.

Anche qui, prima di addentrarsi nella scrittura di contenuti wiki si è sottolineata però l'importanza, da un punto di vista tecnologico, cognitivo ed etico, di:

1. *attraversare*, con docenti e studenti, la storia e la pedagogia nei media descrivendo le grandi cornici mentali e sociali nelle quali si è dato forma ai supporti tecnologici che si usano per leggere e scrivere, dai libri cartacei ai tablet²;
2. *usare* le mappe mentali o concettuali e l'arte oratoria per favorire l'analisi e la sintesi, individuale e collettiva, nella creazione di collegamenti e gerarchie tra temi diversi³;
3. *maturare* un rapporto complesso e diversificato con le fonti informative cartacee e digitali, i documenti e le banche dati bibliografiche, usando cataloghi pubblici (opac) e motori di ricerca commerciali⁴;
4. fare *pratica* su come applicare le licenze d'uso alle proprie opere dell'ingegno introducendo i concetti di diritto d'autore, plagio, pirateria e creatività in comune⁵;
5. *saper* riconoscere gli elementi di un'informazione corretta o manipolata adottando strategie e tecniche di verifica dei fatti e delle fonti, per smascherare *fake news*, bufale, disinformazione, falsi *online* e *offline*⁶;
6. *elaborare* strategie di autodifesa digitale introducendo i concetti di *privacy*, *hate speech* e aggressioni *online*⁷.

² Cfr. Roberto Maragliano e Mario Pireddu, *Storia e pedagogia nei media*, Narcissus.me, 2015.

³ Cfr. Alberto Scocco, *Costruire mappe per rappresentare e organizzare il proprio pensiero: strumenti fondamentali per professionisti, docenti e studenti*, Franco Angeli, Milano 2008.

⁴ Cfr. Andrea Marchitelli, *Orientarsi tra le informazioni in biblioteca: cataloghi, banche dati, motori di ricerca*, Editrice bibliografica, Milano 2015.

⁵ Cfr. Simone Aliprandi, *Creative Commons: manuale operativo. Una guida pratica e un'introduzione teorica al modello CC*, Ledizioni, Milano 2013.

⁶ Cfr. [Verification Handbook](#).

⁷ Cfr. Ippolita, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, Meltemi, 2017.



Figura 2 – Una rassegna dei supporti per la lettura e la scrittura

Le tre esperienze qui descritte consentono di affermare che l'alfabetizzazione informativa e digitale può essere un requisito propedeutico all'uso delle piattaforme wiki poiché innesca e facilita lo sviluppo del senso critico, della metacognizione, delle *literacy* multiple, delle competenze dialogico-argomentative e dell'uso corretto del linguaggio⁸, tutti elementi indispensabili alla produzione consapevole di contenuti complessi e di qualità; così, se da una parte, gli studenti migliorano l'interazione tra di loro e con il sistema scolastico, ottimizzando anche "le condizioni necessarie per realizzare processi apprenditivi di collaborazione in rete che coinvolgano la classe"⁹, dall'altra viene offerta ai docenti l'occasione per cavalcare l'onda del cambiamento, coniugando sapientemente saperi tradizionali e innovativi.

⁸ Cfr. Corrado Petrucco, *Wikipedia come attività di empowerment personale e sociale: le percezioni di studenti ed insegnanti nel progetto "Veneto in Wikipedia"*, in «TD Tecnologie Didattiche», 2 (2016), pp. 102-110.

⁹ Italo Tanoni - Rita Teso, *Il curricolo tecnologico: proposte per la scuola dell'infanzia e primo ciclo*, Erickson, Trento 2009.

**TEMA**

Laboratorio di scrittura in matematica con MediaWiki: un'analisi delle possibili ricadute sulle competenze di comunicazione e comprensione in matematica

Piera Romano

Liceo Scientifico Statale "Mons. B. Mangino" di Pagani (Sa)

pieraromano.72@gmail.com

keywords: *MediaWiki, wikibook, didattica, matematica, information literacy, Vivarium*

Il laboratorio di scrittura condivisa con MediaWiki in Matematica è il punto di arrivo di una sperimentazione avviata nell'a.s. 2015/2016 con le mie classi di biennio, nell'ambito del progetto Vivarium - Wiki at school, presso il Liceo Scientifico Statale "Mons. B. Mangino" di Pagani (SA) e presso il Liceo delle Scienze Umane "E. Gianturco" di Potenza.

Il progetto, ideato dal prof. Armando Bisogno e dal prof. Luigi Catalani del Centro interdipartimentale di Filosofia tardo-antica, medievale e umanistica (FiTMU) dell'Università di Salerno, ha avviato una riflessione sulla necessità di guidare gli studenti nella selezione delle fonti, nella rielaborazione critica dei contenuti e nella organizzazione significativa degli stessi, al fine di sperimentare la creazione di manuali *open access*, sempre ampliabili, da costruire per e con i propri studenti, utilizzando la tecnologia wiki. A Pagani, i docenti hanno lavorato sulla piattaforma MediaWiki e hanno avuto la possibilità di creare un wiki locale, insieme ai propri studenti, abilitati dal proprio docente alla modifica dei contenuti.

In questo articolo presento la mia esperienza di insegnante di matematica, che, dopo un avvio alquanto riluttante, si è ritrovata ad aver istituito un laboratorio di scrittura permanente in ogni classe per potenziare le competenze linguistiche appropriate per la matematica, sia nella fase di scrittura che di lettura di un testo.

L'esperienza è stata già documentata in una tesi di Laurea magistrale in Matematica dal titolo *Il Progetto Vivarium nell'educazione matematica. Costruzione di pagine wiki sulle funzioni*, discussa dalla dr.ssa Francesca Di Lieto, relatrice la prof.ssa Maria Mellone del Dipartimento di Matematica dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II", con la quale collaboro da oramai un decennio all'interno del gruppo di ricerca in Didattica della Matematica della medesima Università, guidato dal prof. Roberto Tortora.

Perché scrivere di matematica?

Il laboratorio di scrittura condivisa in matematica non è particolarmente diffuso in ambito didattico, nonostante la matematica a scuola sia considerata prevalentemente una materia scritta. In realtà, lo scritto in matematica viene associato alla risoluzione di esercizi e di problemi, piuttosto che alla descrizione di un contenuto curricolare. L'organizzazione di un manuale di matematica, di solito, sembra non consentire grandi possibilità di riorganizzazione dei contenuti, dal momento che la matematica è considerata per sua natura intrinsecamente complessa e rigidamente strutturata. Pertanto scrivere di matematica insieme ai propri studenti può sembrare in prima battuta superfluo.

Bisogna però considerare che, negli ultimi decenni, si richiede a ragione agli insegnanti di organizzare l'insegnamento della matematica con metodologia laboratoriale, assicurando che l'aula diventi luogo in cui gli studenti *imparano facendo*, discutendo e confrontandosi con il docente alla ricerca di strumenti idonei alla risoluzione dei problemi, interni alla matematica e/o collegati alla realtà quotidiana.

Questo approccio, prevalentemente di tipo costruttivista, porta con sé l'esigenza che i percorsi didattici, progettati dal docente, promuovano la trattazione a spirale dei contenuti, cosicché gli studenti colgano i collegamenti e le connessioni tra le varie branche della matematica e, magari, anche con altre discipline.

Ad esempio, un percorso significativamente organizzato su problemi il cui modello è lineare dovrebbe prevedere che, a partire da problemi significativi, magari tratti dal mondo fisico, si studi la funzione lineare, si introduca l'equazione di una retta nel piano cartesiano, si determini lo zero della funzione, se ne studi il segno, si determini il punto di intersezione di due rette e, perciò, si risolva un sistema di equazioni lineari. D'altra parte, tutti questi argomenti sono quasi sempre organizzati in capitoli distinti, talvolta addirittura suddivisi in due volumi successivi.

Una delle difficoltà da affrontare nell'organizzare il curriculum di matematica in questo modo è la mancata corrispondenza tra il percorso progettato e la maggior parte dei libri di testo, in cui i contenuti sono organizzati in maniera prevalentemente *verticale*, più consona all'organizzazione di una lezione di tipo frontale. Ciò comporta, infatti, che, tanto il docente, quanto gli studenti, debbano *saltellare* da un capitolo all'altro, quando fanno riferimento al testo in adozione, pur essendo quest'ultimo stato selezionato in maniera accurata.

Un altro aspetto delicato correlato alla didattica laboratoriale è la gestione dell'attività di *brainstorming*, che di solito è la prima fase con cui si avvia un'attività di *problem*

solving. La discussione all'interno di un gruppo o con l'intera classe, con la mediazione del docente, è un momento cruciale del laboratorio di matematica. In questa fase, ciascuno è incoraggiato ad esprimere la propria opinione, si confrontano le risposte, si impara a fare domande, a se stessi e a gli altri.

Un'efficace attività di *brainstorming* fa emergere le idee e le conoscenze che gli studenti già hanno, e, durante tale attività, di solito si crea una sorta di *cultura di classe*, con l'utilizzo di un gergo condiviso, spesso colloquiale, che però può anche generare interferenza, non sempre costruttiva, con il linguaggio specifico della matematica. D'altronde, è ormai noto agli esperti in didattica della matematica che la discussione è strumento critico indispensabile, dal momento che essa porta con sé la costruzione di significati, e il linguaggio non è solo utilizzato per trasmettere significati già acquisiti, ma contribuisce alla costruzione degli stessi.

Per affrontare questa duplice difficoltà (l'approccio per così dire *orizzontale* e la gestione delle discussioni), ho negli anni sistematicamente richiesto agli studenti la verbalizzazione delle attività di classe, attraverso l'utilizzo delle Google Suite for Education, in particolare della app Documents di Google. Gli allievi hanno acquisito la buona abitudine di costruire a più mani tali relazioni, e di condividerle con l'intera classe e con l'insegnante, tramite Google Classroom e Google Drive.

Pertanto, la proposta di trasformare la classe in un "laboratorio di scrittura condivisa" per la creazione di contenuti didattici digitali, su una piattaforma MediaWiki, si è inserita in un contesto classe abituato a scrivere di matematica. Così è nato il nostro wiki di classe, consultabile all'indirizzo www.progettovivarium.it/PieraRomano, intitolato "Let Maths talk!".

The screenshot shows the MediaWiki interface for 'Piera Romano'. The main content area features a large graphic with a speech bubble containing the text "LET MATHS TALK!" and the tagline "(it's easier than it sounds...)". To the right of the graphic is a text block titled "Wiki at School?" and "Wiki e matematica?". At the bottom right, there is a small comic strip titled "NEANUTS" showing a character thinking about math problems.

Figura 1 - Home page del wiki di classe

Di Matematica, sì, ma matematicamente?

Il valore aggiunto dall'utilizzo della piattaforma MediaWiki si è rivelato via via maggiore nel corso dei mesi. La decisione di rivolgerci a un pubblico più vasto, attraverso la pubblicazione *on line* di un wiki di classe, ha determinato la necessità di responsabilizzare gli allievi relativamente alla scrittura della matematica con linguaggio appropriato. Tuttavia, se è stato immediato, sia per me sia per i miei studenti, intuire che le relazioni prodotte fino a quel momento non erano del tutto

adeguate per essere pubblicate sul web, non è stato altrettanto semplice per me accettare l'idea che gli studenti andavano guidati in maniera opportuna per fare in modo che i testi da loro prodotti fossero testi matematici. Mi sono infatti ritrovata a correggere bozze, proprio come i colleghi di italiano!



Figura 2 - Laboratorio di scrittura in matematica

Le relazioni, che sarebbe forse meglio definire verbali delle discussioni, erano state scritte dalla classe per la classe, con linguaggio per lo più colloquiale, infarcito di impliciti, come capita sempre in ogni forma di comunicazione, anche perché spesso letto solo dai propri compagni di classe e dall'insegnante.

D'altronde, recenti studi hanno anche messo in evidenza quanto sia complicato da parte di uno studente abbandonare il linguaggio di classe, accettabile nelle prove orali e nelle discussioni di inter-gruppo, per passare alla comunicazione scritta dei concetti appresi. E se Anna Sfard (2000) sostiene che in matematica bisogna necessariamente diventare capaci di comunicare utilizzando il linguaggio appropriato, d'altro lato Pier Luigi Ferrari (2003) afferma che "è illusorio credere che gli studenti possano acquisire il linguaggio matematico semplicemente aggiungendo qualche convenzione e un po' di simboli al linguaggio che utilizzano quotidianamente".

È stato perciò necessario forzare gli allievi all'utilizzo del linguaggio specifico per tradurre in matematica quanto acquisito e fino a quel momento raccontato all'insegnante in maniera colloquiale.

Un esempio di attività finalizzata all'acquisizione del linguaggio specifico è mostrato in figura 3.

Utilizza, laddove è possibile, il linguaggio matematico, e traduci le espressioni formulate in linguaggio naturale. Le frasi sono state usate da qualcuno di voi nell'ultima verifica scritta	
Linguaggio naturale	Linguaggio matematico
La funzione si trova solo nel primo e nel secondo quadrante	$f(x) > 0 \quad \forall x \in \mathbb{R}$
Primo zero e secondo zero di una funzione	x_1, x_2
CONTINUA TU	
Se disegniamo la parabola è negativa la parte compresa tra gli zeri	$x_1 < (f(x) < 0) < x_2$
La funzione è maggiore di 0 prima del primo zero e dopo l'ultimo 0	$f(x) > 0$ $f(x) < x_1 \vee f(x) > x_2$
Il segno della funzione è positivo/ negativo	$f(x) > 0$ $f(x) < 0$
x^2 moltiplicata un numero positivo, addizionata continuerà ad essere positivo	$x^2 + n > 0 \quad \forall x \in \mathbb{R}$
$x^2 - 9 > 0 \quad \mathbb{R}: x > \pm 3$ Sbagliata perché significherebbe che $x > 3 \vee x > -3$, ed il risultato sarebbe errato. Immaginando o disegnando la parabola dobbiamo prendere in considerazione la parte della parabola che passa per il I e per il II quadrante. Quindi il risultato sarebbe $x < -3 \vee x > 3$.	$x^2 - 9 > 0 \quad \mathbb{R}: x \neq \pm 3$ NO $x^2 - 9 > 0 \quad \mathbb{R}: x < -3 \vee x > 3$



Figura 3 - Dal linguaggio naturale a quello matematico

L'attività di traduzione dal linguaggio colloquiale a quello specifico per la matematica ha dato notevoli risultati anche in termini di comprensione e di lettura. Gli studenti, infatti, per adattare le loro relazioni a un pubblico esterno sono stati invitati a consultare diverse fonti: il loro libro di testo, altri testi di matematica procurati da me, voci di Wikipedia, siti internet dedicati all'argomento.

In figura è mostrato un protocollo in cui un alunno riconosce che l'equazione proposta può essere classificata in un certo modo, dopo aver consultato il libro!

<p>Gruppo 4 Assegnate le seguenti equazioni e disequazioni: $3x^2 + 1 = 0$, $3x^2 + 1 < 0$, $3x^2 + 1 > 0$, risolvere spiegando il procedimento utilizzato.</p> <p>$3x^2 + 1 = 0$ $3x^2 = -1$</p> <p>L'equazione $3x^2 + 1 = 0$ è impossibile perché un numero positivo moltiplicato ad un altro numero elevato al quadrato non può essere mai uguale ad un numero negativo.</p>	<p>Confronto con il libro di testo</p> <p>Come è viene mostrato dal libro di testo l'equazione $3x^2 + 1 = 0$ è un'equazione pura, cioè del tipo $ax^2 + c = 0$ con a e c dello stesso segno nel caso in cui lo siamo risolvendo,</p>
---	--

Figura 4 - Confronto col libro di testo

Il risultato non è da sottovalutare, considerato che parte delle difficoltà incontrate dagli studenti, purtroppo ampiamente documentate dagli esiti piuttosto insoddisfacenti delle prove di valutazione standardizzate nazionali e internazionali (PISA, INVALSI) possono talvolta essere ricondotte ad una non adeguata capacità di

comprensione dei testi scritti e a scarse competenze linguistiche appropriate per la matematica.

Il wiki di classe su MediaWiki

Ma come abbiamo organizzato il nostro wiki?

Se all'inizio della sperimentazione i contributi degli studenti, relativi al grafico di una funzione, rispecchiavano fortemente il libro di testo, le pagine create durante il secondo anno di sperimentazione hanno meglio soddisfatto l'esigenza di organizzare il contenuto orizzontalmente.

Ad esempio, studiando l'algebra, con le classi 1A e 1M dell'a.s.2016/2017, abbiamo deciso di organizzare la pagina dedicata ai prodotti notevoli in maniera tale da leggere le uguaglianze nei due versi possibili, per sviluppare i prodotti notevoli e per riconoscerli, ossia per fattorizzare un polinomio.

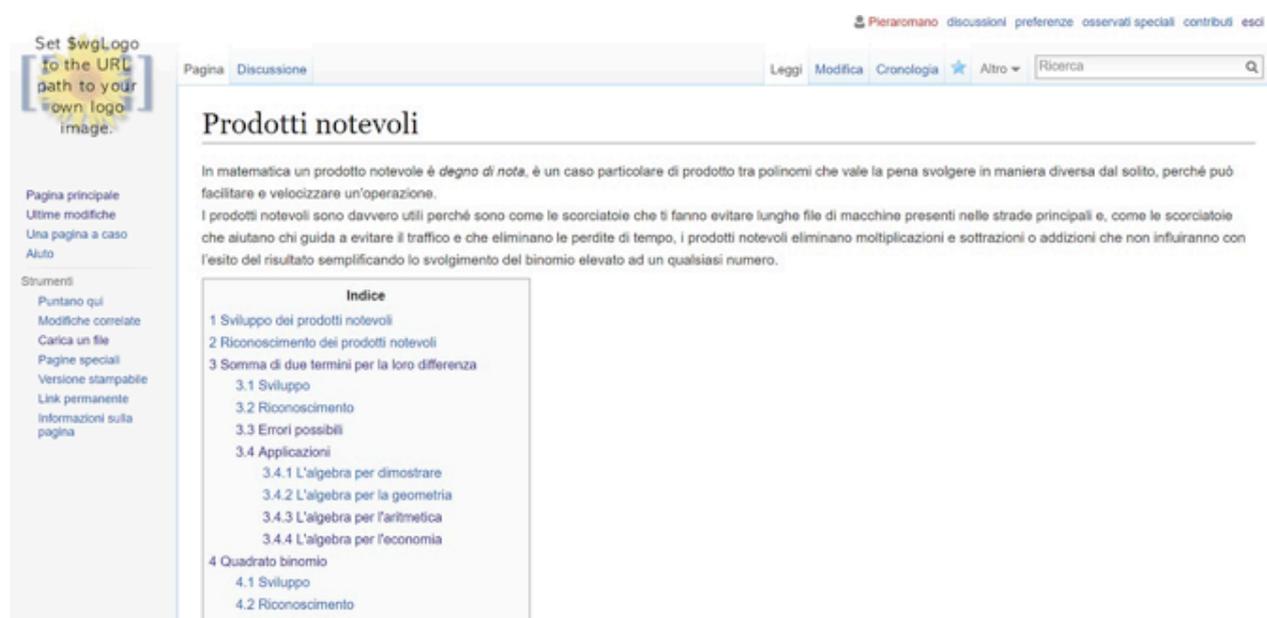


Figura 5 - I prodotti notevoli sul wiki di classe
(http://www.progettovivarium.it/PieraRomano/index.php?title=Prodotti_notevoli)

A seguito della correzione delle verifiche fatte in classe, abbiamo poi analizzato le difficoltà che si incontrano e gli errori frequenti che si commettono e abbiamo deciso di dedicare un paragrafo all'analisi di tali errori.

D'altronde, è riconosciuto dalla ricerca in didattica che l'errore deve divenire una risorsa didattica, attraverso cui il docente avvia una riflessione sui processi attivati dai propri allievi. Ma ancora più importante è chiedere agli allievi stessi di lavorare sugli errori propri o altrui, sia per cercare una spiegazione plausibile alla scelta, seppure non corretta, di chi ha commesso l'errore, sia per illustrare invece il procedimento corretto. È evidente che in questo modo si potenzia la capacità di argomentazione e si sviluppano competenze di riflessione.

Nella classi seconde, abbiamo invece creato pagine relative alla funzione di II grado, evidenziando come il grafico della funzione, che è quello di una parabola, può essere la chiave per la risoluzione di equazioni e disequazioni di II grado. L'organizzazione del wiki, ancora non completo, rispecchia la modalità di lavoro adottata in classe, in un

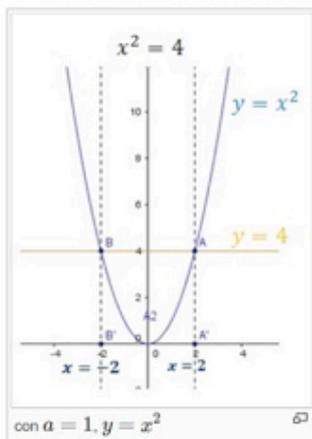
ordine molto diverso rispetto a quello adottato da quasi tutti i libri di testo. Ad esempio, la formula risolutiva delle equazioni di II grado viene data solo dopo aver imparato a risolvere quasi tutte le equazioni, e con il consiglio di usarla solo se strettamente indispensabile!

I procedimenti risolutivi sono stati interpretati facendo riferimento al grafico, all'algebra e alle proprietà delle operazioni aritmetiche. In tal modo, si facilita l'attribuzione di significato da parte degli studenti agli oggetti matematici, per loro natura astratti, attraverso l'utilizzo di differenti rappresentazioni semiotiche e mediante la richiesta di conversione da un sistema semiotico ad un altro.

Intersezioni tra la funzione monomia e una retta orizzontale Partiamo da un esempio e immaginiamo di voler risolvere l'equazione $x^2 = 4$, caso particolare del caso più generale $ax^2 = k$ con $a > 0$ e $k > 0$. È possibile affrontare la risoluzione di tale equazione interpretandola in diversi modi:

Interpretazione grafica

Per capire cosa significa risolvere l'equazione $x^2 = 4$, consideriamo le funzioni $y = x^2$ e $y = 4$ e tracciamone i grafici cartesiani sullo stesso riferimento cartesiano.



La funzione $y = x^2$ è rappresentata da una parabola, mentre $y = 4$ è rappresentata da una retta orizzontale. Per rispondere alla domanda fatta dall'equazione, dobbiamo individuare i punti di intersezione tra le due curve.

I valori di x che verificano l'equazione si ottengono dalle loro proiezioni sull'asse x , perciò le soluzioni sono le rispettive ascisse dei punti di intersezione. Nell'esempio fatto, si ha $x = 2 \vee x = -2$.

Interpretazione algebrica Prendiamo sempre la stessa equazione $x^2 = 4$. Essa è equivalente all'equazione $x^2 - 4 = 0$. Ci accorgiamo che $x^2 - 4$ è prodotto notevole, pertanto si avrà l'equazione equivalente $(x - 2)(x + 2) = 0$, da cui, per la legge di annullamento del prodotto, si avrà che le soluzioni dell'equazioni sono $x = 2 \vee x = -2$. Nel caso generale, con $k > 0$, si avrà $x^2 - k = (x - \sqrt{k})(x + \sqrt{k})$
 $x = \sqrt{k} \vee x = -\sqrt{k}$

Interpretazione numerica In tal caso per risolvere l'equazione $x^2 = 4$, la domanda che ci poniamo è: *Quale numero x al quadrato è uguale a 4?* La risposta non è solamente $\sqrt{4}$, piuttosto le soluzioni possibili sono $x = 2 \vee x = -2$. Nel caso generale, la domanda che ci poniamo è: *Quale numero x al quadrato è uguale a k , con $k > 0$?* e analogamente non basta rispondere $x = \sqrt{k}$, piuttosto le soluzioni possibili sono $x = \sqrt{k} \vee x = -\sqrt{k}$. Ovviamente sappiamo bene che le interpretazioni date sono tutte importanti e che ciascuna da sola non basta. Quando le soluzioni dell'equazione non

sono numeri interi, ad esempio con $k = 2$, la sola interpretazione grafica non è sufficiente a trovare la soluzione dell'equazione, e bisogna per forza fare uso anche dell'interpretazione numerica, almeno.

Figura 6 - Conversione di registri per le equazioni di II grado

Conclusioni

Congiuntamente allo sviluppo di competenze matematiche, i risultati ottenuti in questa prima fase di sperimentazione nella creazione un wiki di classe sembrano essere in linea con quanto affermato da Ferrari (2011), che sostiene che scrivere con gli studenti può notevolmente contribuire alla competenza matematica almeno su quattro aspetti: atteggiamento meno statico nei confronti del sapere e del linguaggio matematico; maggiore consapevolezza dell'organizzazione concettuale della disciplina, sviluppo di competenze linguistiche appropriate, e consapevolezza che il linguaggio specifico consente di creare prodotti condivisibili con una intera comunità.

Al momento, il nostro wiki di classe è ancora un ibrido, non ancora un wikibook (e speriamo possa diventarlo a breve), non del tutto ambiente collaborativo, poiché gran parte della scrittura condivisa avviene ancora tramite Google Documents e spesso i ragazzi chiedono a me di copiare i loro prodotti sul wiki, perché spaventati dall'uso del LaTeX per le formule matematiche.

Certamente, però, è diventato una realtà per gli studenti. Ogni volta che in classe si afferra un collegamento tra argomenti non riportato dal nostro libro di testo, qualcuno interviene dicendo: "Prof, scriviamolo nel wiki".

Concludo con le parole di Mattia: "Prima studiavo dal libro, dopo averlo comprato, così il libro esiste dopo che ho studiato!".

Vivarium - Wiki at school
PERCHÉ SCRIVERE NOI I TESTI?

Ludovica Iaquinandi
Secondo me, studiare dal wiki, da pagine preparate da noi alunni, non solo facilita il lavoro a casa, poiché possiamo leggere quanto viene detto in classe, ma ci permette anche di confrontarci l'uno con l'altro, interagire, approfondire argomenti di studio... Possiamo, insomma, fare cose che un semplice libro di testo normalmente non permetterebbe di fare!

Giacomo Casalino
Quando scrivo un argomento sul wiki è come se l'avessi già imparato, altrimenti non riuscirei a scriverlo.

Mattia Palumbo
Prima studiavo dal libro, dopo averlo comprato, così il libro esiste dopo che ho studiato!

Giuseppe Abagnara
Avere il contenuto scritto da noi su internet è più comodo perché a volte il libro non ce l'abbiamo a portata di mano.

Vincenzo Gaudiano
Andare a scrivere personalmente i testi, attraverso l'ausilio delle spiegazioni effettuate in classe e quelle del libro, rende la comprensione degli argomenti più semplice, e sarà anche un ottimo strumento per le future classi 2°.

Marco Tartaglia
I nostri testi sono alternativi.

Luigi Coppola
A volte dal libro è più difficile da capire mentre lui chi lo scriviamo noi e perciò capiamo molto più facilmente ciò che abbiamo scritto.

Tommaso Campitiello
Quando vogliamo ripetere gli argomenti affrontati in classe, li troviamo scritti a parole nostre.

Salvatore Buonocore
Si tratta di applicare un nuovo metodo di studio rispetto al solito, invece di studiare dal libro usiamo la tecnologia e parliamo di cose fatte in classe.

Gennaro piccolo
Quando scriviamo noi usiamo parole nostre, mentre quelle del libro spesso sono difficili da comprendere.

Andrea Miracolo
Diventa uno strumento anche per chi noi non ha comprato il libro.

Benito Cascone
Se un testo viene scritto da noi studenti può risultare più facile comprenderlo dal Wiki che libro di testo, ovviamente se prima abbiamo imparato l'argomento di cui stiamo scrivendo!

Guido Pepe
Sì, perché contribuisce alla formazione di noi studenti che oggi siamo abituati a studiare anche attraverso internet.

Domenico Rosa
Vuoi che lo scriviamo noi le parole che usiamo sono più comprensibili anche perché ne abbiamo già discusso in classe.

Gianluigi Cirillo
La cosa più importante di questo progetto è secondo me il fatto che le spiegazioni le facciamo noi e riusciamo a capire le cose senza l'aiuto del libro. Questo mi facilita molto lo studio.

Silvio Pepe
Il wiki è una giusta alternativa ai libri di testo. È semplice perché è basato sui confronti che facciamo in classe ed è facile da studiare anche da smartphone.

Sofia Attianese
È un fine perché possiamo sempre avere a disposizione la spiegazione fatta in classe con le parole usate in classe. Poi spesso in classe da un argomento riusciamo a trovare i collegamenti con un altro e questo lo scriviamo nel wiki, invece a volte sul libro i collegamenti non ci sono perché il libro è organizzato in capitoli.

Valeria Pannullo
Perché potrebbero essere più chiari rispetto al libro, ed essere utili anche alle future classi seconde.

Cristian Leone
Perché rende più facile comprendere i concetti chiave, grazie a spiegazioni dateci da altri alunni, con termini più chiari.

Mario Marrazzo
È utile per recuperare le lezioni perse per vedere le cose che sono state fatte in classe.

Figura 7 - Commenti degli studenti su [padlet](#)

Bibliografia

Ferrari, P. L. (2011), *Le potenzialità dell'e-learning in educazione matematica e il ruolo della ricerca*, "TD Tecnologie Didattiche", 19, pp. 136-141.

Ferrari, P. L. (2003), *Costruzione di competenze linguistiche appropriate per la matematica a partire dalla media inferiore*, "L'insegnamento della matematica e delle scienze integrate", 26/A (4), pp. 469-496.

Sfard, A. (2000), *Symbolizing mathematical reality into being: how mathematical discourse and mathematical objects create each other*, in *Symbolizing and communicating in mathematics classrooms: Perspectives on discourse, tools, and instructional design*, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 37-98.

**TEMA**

Diffondere la conoscenza attraverso il riuso digitale delle collezioni di storia lucana: un progetto di Alternanza scuola-lavoro utilizzando le piattaforme wiki

Rocchina Motta

Liceo scientifico statale "Galileo Galilei", Potenza
rocchina.motta@gmail.com

keywords: *alternanza scuola-lavoro, biblioteca, Wikipedia, Wikisource, information literacy, storia*

Premessa

La legge 107 del 13 luglio 2015, meglio nota come Legge della Buona Scuola, pone tra i suoi obiettivi formativi prioritari la valorizzazione dell'Alternanza scuola-lavoro (ASL) nel secondo ciclo di istruzione, rendendo l'istituzione di percorsi di alternanza obbligo di legge a partire dall'anno scolastico 2015/2016 per tutti gli studenti delle classi terze del secondo ciclo.

L'ASL diventa una modalità didattica da inserire nel Piano Didattico Triennale dell'Offerta Formativa, in accordo con il profilo culturale, educativo e professionale degli indirizzi di studio.

I dati più rilevanti della nuova legge sono l'incremento orario, che prevede percorsi di almeno 200 ore per gli studenti dei Licei (comma 33), il coinvolgimento di soggetti nuovi che possono candidarsi ad accogliere gli studenti per periodi di apprendimento in situazione lavorativa, tra cui anche "enti che svolgono attività culturali, artistiche e musicali".

Inoltre, al comma 40, si chiarisce che è compito del dirigente scolastico individuare le imprese e gli enti pubblici e privati disponibili all'attivazione dei percorsi in ASL e stipulare con essi le apposite convenzioni.

Nei licei l'adempimento all'obbligo di legge ha preso avvio tra mille difficoltà. In passato, i percorsi di alternanza non erano obbligatori per i licei e, se realizzati, erano destinati a un numero limitato di alunni per un numero di ore non prescritto. La maggiore difficoltà si è palesata nel costruire percorsi per tutti gli studenti delle classi terze in un tessuto sociale che non offriva interlocutori del mondo imprenditoriale e significative esperienze aziendali.

Dopo i primi incontri informativi e un'attenta ricognizione di percorsi possibili e adeguati a studenti liceali, alternati a momenti di riflessione e condivisione collegiale sulle modalità organizzative, si è pervenuti alla stipula delle prime convenzioni con enti pubblici. La convenzione tra la dirigente scolastica del Liceo scientifico "Galileo Galilei" di Potenza, Camilla Schiavo, il presidente della Provincia di Potenza, Nicola Valluzzi, e la dirigente dell'Ufficio cultura della Provincia di Potenza, Angela Costabile, sottoscritta nel febbraio 2016 e che è all'origine di questo percorso, è tra le prime sottoscritte.

Il progetto

Lo scopo dell'accordo è quello di favorire la realizzazione di un progetto di alternanza scuola-lavoro, dal titolo *Diffondere la conoscenza attraverso il riuso digitale delle collezioni di storia lucana*, con la finalità di creare contenuti ad accesso libero partendo dalle risorse informative e dalle raccolte della Biblioteca Provinciale di Potenza. Il progetto intende stimolare la creazione di nuove risorse digitali per la cultura, la conoscenza, l'informazione, basati sulle collezioni della biblioteca, secondo le dinamiche proprie degli strumenti wiki.

Gli studenti impegnati nel percorso, al termine del triennio, daranno un significativo contributo alla pubblicazione di opere e documenti originali posseduti dalla biblioteca sulle piattaforme *online* più diffuse. All'interno del progetto è infatti prevista:

- la digitalizzazione di opere di autori lucani in pubblico dominio, disponibili nelle raccolte della biblioteca
- l'inserimento di queste opere in Internet Archive, piattaforma indipendente particolarmente indicata per la preservazione digitale delle scansioni
- l'inserimento delle opere nel database Wikimedia Commons
- l'inserimento delle opere nella biblioteca digitale libera Wikisource, in modo da renderli degli e-book liberamente accessibili
- la creazione di un collegamento diretto fra il catalogo elettronico della Biblioteca Provinciale di Potenza e le opere presenti in Wikisource, per segnalare agli utenti la disponibilità del full-text.

Le attività progettuali sono state avviate nel febbraio del 2016 e sono state articolate per fasi successive. Dopo una fase di formazione generale, sul funzionamento delle biblioteche e sulle risorse documentarie in esse possedute, si è passati ad una di formazione specifica sul patrimonio documentario selezionato per la digitalizzazione. Si è proceduto, poi, in una terza fase, alla formazione tecnica specifica sulla

digitalizzazione dei documenti e sul loro inserimento e trattamento nelle piattaforme collaborative.

Gli studenti, sotto la supervisione dei tutor, hanno ricevuto presso la Biblioteca Provinciale di Potenza un'adeguata formazione in presenza. A guidarli in questo percorso il tutor esterno individuato dall'ente, Luigi Catalani, bibliotecario esperto di biblioteche digitali e piattaforme collaborative. Adeguato spazio è stato riservato alla presentazione delle più importanti piattaforme per la diffusione della conoscenza collaborative wiki.

Al termine di questa prima fase gli studenti hanno assunto l'impegno iniziale di creare e divulgare conoscenza, attraverso la stesura *ex novo* o l'ampliamento di voci già esistenti per l'enciclopedia libera Wikipedia, sperimentando forme di lavoro collaborativo. Le voci hanno riguardato personaggi e aspetti della storia, della cultura e della società lucana. Alcune di queste voci sono state presentate in occasioni pubbliche. Per una delle voci create gli studenti hanno realizzato, in un laboratorio di scrittura collaborativa su fonti storiche, una sceneggiatura teatrale che ha partecipato a un concorso creativo *Accendi la Resistenza*, ottenendo una menzione.

Nel corso della seconda annualità è stata organizzata per studenti e docenti tutor coinvolti un'attività di formazione con Andrea Zanni, bibliotecario digitale, sull'utilizzo della piattaforma Wikisource, la biblioteca digitale multilingue, che accoglie testi e libri in pubblico dominio o con licenze libere. Al termine di questa seconda fase di formazione d'aula gli studenti hanno intrapreso la fase operativa su questa piattaforma, con l'inserimento dei testi di cultura locale già digitalizzati. L'ultima fase del progetto prevederà la creazione di e-book delle opere inserite.

Una valutazione in itinere

All'inizio della terza annualità del percorso si può tentare una prima valutazione dell'esperienza. Al di là delle difficoltà organizzative legate ai tempi tecnici di pianificazione e gestione delle attività di Alternanza scuola-lavoro, il percorso "Diffondere la conoscenza attraverso il riuso digitale delle collezioni di storia lucana" ha evidenziato tutte le positività didattiche della scrittura collaborativa in ambiente wiki. Le criticità che è possibile evidenziare, infatti, sono connesse alle problematiche progettuali introdotte dalla legge 107 in materia di ASL, ma non ai contenuti della proposta progettuale e alla collaborazione creatasi all'interno del gruppo di progetto. La necessità di predisporre attività per un numero elevato di ore, almeno 200, come indicato nella Legge, ha permesso, altresì, di organizzare in tempi distesi le fasi previste per formazione d'aula e le attività di laboratorio. Alla formazione generale è seguita la formazione tecnica, la stesura di voci per Wikipedia e la rielaborazione del materiale prodotto.

Il dato indubbiamente positivo, riguarda le positive dinamiche di lavoro collaborativo che il gruppo dei tutor è riuscito a costruire. Gli studenti hanno gradualmente superato la naturale riluttanza verso proposte che erano inserite in un percorso di ASL. Essi, infatti, pur avendo avuto l'opportunità di scegliere questo percorso sulla base delle proprie inclinazioni, non avevano mostrato attivo coinvolgimento e non avevano colto le potenzialità formative del percorso in sé, perché costretti a superare la difficoltà di conciliare un'attività imposta *ex lege*, con gli impegni di studio di un liceo. Questa iniziale riluttanza, che poteva apparire demotivazione, è gradualmente scomparsa nel momento in cui gli studenti hanno sperimentato il proprio protagonismo. Naturalmente predisposti verso attività di ricerca documentaria e

d'archivio, hanno mostrato un entusiasmo sempre maggiore man mano che sono diventati competenti nell'uso degli strumenti e autonomi nella creazione dei contenuti. Il gruppo si è immediatamente segnalato per puntualità e correttezza, nonché senso di responsabilità nell'assumere e portare a termine gli impegni.

L'aspetto che indubbiamente emerge con più evidenza è che l'accrescimento di abilità d'uso delle piattaforme e la graduale strutturazione di una competenza di *information literacy* hanno potenziato la motivazione e dato un senso all'impegno profuso. La produzione di contenuti ad accesso libero, comporta, infatti, una nuova forma di protagonismo che deriva dalla consapevolezza di avere creato e dato forma ad un contenuto di conoscenze sul proprio territorio e sulla sua storia prima inesistente, parziale o incompleto. In particolare, si sperimenta l'essere parte di una comunità che costruisce sapere e che può contribuire alla crescita della consapevolezza della stratificazione storica e culturale di un'area geografica. Indubbiamente l'esperienza può costituire una significativa buona pratica per implementare la conoscenza della storia locale nel più ampio contesto della macro-storia, attivando, accanto alle diverse competenze di cui si è già diffusamente parlato a proposito dell'introduzione della scrittura wiki per la didattica, anche i diversi livelli di costruzione della competenza storica.

**TEMA**

La didattica wiki al Liceo delle Scienze umane "E. Gianturco" di Potenza

Grazia Curci, Annalisa Vicario

Docenti di Lettere e Latino - Liceo delle scienze umane "Emanuele Gianturco", Potenza

graziacurci71@gmail.com - annalisa.vicario13@gmail.com

keywords: *information literacy, Wikipedia, Wikibooks, Wikivoyage, cyberbullismo, itinerari turistici*

Tecnologie digitali e competenza informativa

Una passione per l'insegnamento e per il contatto umano con le nuove generazioni, la ferma volontà di innovare il proprio processo di insegnamento, intendendo col termine *innovare* non il semplice utilizzo delle nuove tecnologie, ma un utilizzo mirato delle stesse, mai disgiunto dalla sperimentazione continua di nuove metodologie didattiche laboratoriali volte a suscitare curiosità negli allievi e a sviluppare le loro competenze.

Chi scrive [Grazia Curci, ndr] è una docente di Lettere e Latino nel primo biennio di un Liceo delle Scienze umane, appassionata di tecnologie digitali, fortemente convinta del fatto che esse, se ben usate, possano costituire un supporto valido per l'insegnamento di ogni singola disciplina. Questa la necessaria premessa per il racconto di un'esperienza significativa di classe e di scuola, vissuta attraverso le piattaforme wiki.

In veste di animatore digitale, sin dal momento della istituzione ministeriale di tale figura nella scuola, mi sono interrogata su quale potesse essere il modo giusto di creare un *curriculum digitale* per uno studente liceale, ovvero delle competenze certificate, frutto non più solo di conoscenze ma di processi cognitivi più lenti, operativi e collaborativi al tempo stesso.

La competenza digitale, secondo le raccomandazioni dell'UE, consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.

La scuola, in tale contesto, dovrebbe essere in grado di ibridare le competenze digitali con quelle tradizionali sia sperimentando l'utilizzo di strumenti che facilitino l'attività didattica e la rendano più accattivante, sia sviluppando negli studenti la competenza informativa.

Nella scuola, l'insegnamento della lingua italiana, in particolare delle competenze di base che ruotano attorno alla lettura e alla scrittura dei testi, non può più prescindere dall'utilizzo delle nuove tecnologie e da internet. Gli studenti oggi consultano la rete per studiare e reperire informazioni ed utilizzano le nuove tecnologie anche per la scrittura, che è diventata – specie nella scuola secondaria – una scrittura sempre più digitale.

Ecco la necessità di sviluppare la *information literacy* (competenza informativa), la madre delle competenze digitali, imprescindibile per partecipare con consapevolezza alla società dell'informazione.

Ma cos'è questa *information literacy*? Il National Forum on Information Literacy la definisce come la *capacità di identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni*. Gran parte di queste operazioni a scuola si sono sempre fatte ma era il docente a guidarle suggerendone il percorso, ossia i diversi materiali di consultazione. Oggi tutto questo non è più possibile: gli studenti hanno dinanzi ai loro occhi una quantità indefinibile di informazioni che devono imparare a gestire e valutare da soli. Come? Seguendo i consigli dei docenti e imparando pian piano a valutare l'affidabilità delle fonti, vagliandone la serietà, la coerenza, l'autorevolezza, la completezza e la chiarezza. Quanto alle altre operazioni, quali la comprensione dei testi, la utilizzazione degli stessi, la riorganizzazione e la comunicazione delle informazioni, sono operazioni tradizionali che le nuove tecnologie possono rendere più accattivanti e stimolanti per gli studenti.

Questo è il motivo per il quale al Liceo Gianturco di Potenza da diversi anni è stato istituzionalizzato un breve percorso iniziale di *information literacy* che vede coinvolti gli studenti in ingresso e che si avvale della pregevole collaborazione di un esperto di competenza informativa: Luigi Catalani, bibliotecario presso la Biblioteca Provinciale di Potenza, docente a contratto presso l'Università di Salerno e coordinatore nazionale di Wikimedia Italia per i progetti nelle scuole e nelle università. Da questa collaborazione è nato il mio interesse di docente per le piattaforme wiki, vere e proprie palestre di scrittura collaborativa in rete.

Gli studenti del Gianturco, coordinati da me e da Luigi Catalani, hanno prodotto diverse opere in wiki sviluppando tematiche trasversali e interdisciplinari stabilite all'interno del Collegio dei docenti. Due i filoni significativi: la salute e il benessere per le classi prime e la conoscenza del territorio lucano per le classi seconde. L'esperienza più significativa è stata senza dubbio la prima: la parte che segue è la narrazione di questa esperienza.

La scrittura collaborativa in Wikibooks

Il Consiglio di classe della IB a.s. 2015/2016, al fine di coniugare le richieste del MIUR di acquisizione di competenze digitali e informative da parte degli studenti con le tematiche interdisciplinari stabilite dal Liceo Gianturco, ha declinato la tematica *Guadagnare salute e benessere* lanciando una campagna informativa sul cyberbullismo che è ormai diventata la prima causa di angoscia per i *teen-ager* e per i loro genitori.



Figura 1 - Studentesse del Liceo Gianturco al lavoro su Wikibooks

La sperimentazione, condotta dai docenti e dagli studenti della classe, è stata finalizzata alla redazione di un manuale didattico attraverso la piattaforma Wikibooks, il progetto multilingue della Wikimedia Foundation per la redazione di libri di testo e manuali dal contenuto libero e gratuito, sviluppati in forma collaborativa. Cliccando sul seguente link <https://it.wikibooks.org/wiki/Wikibooks:Biblioteca> è possibile visionare la biblioteca di Wikibooks composta da ebooks di taglio divulgativo e/o didattico, scritti dagli utenti.

Indubbi sono i vantaggi didattici di un progetto di questo tipo: la semplice consultazione del materiale e poi la vera e propria co-costruzione di classe di wikibooks attivano competenze tradizionali con una marcia in più, quella dell'utilizzo delle nuove tecnologie. È chiaro che, almeno nelle fasi iniziali, non si può prescindere dal dare istruzioni a studenti e docenti sull'utilizzo della piattaforma.

La prima fase di co-costruzione del wikibook sul cyberbullismo è consistita in attività di laboratorio volte a far esercitare gli studenti nell'utilizzo della piattaforma Wikibooks. Contemporaneamente si sono effettuate ricerche in rete sul cyberbullismo. In un primo momento gli studenti sono stati lasciati liberi di ricercare a proprio piacimento. Gli evidenti risultati di non piena capacità da parte loro di destreggiarsi tra le innumerevoli fonti sul tema, mi hanno indotta a richiamare i criteri di valutazione dell'affidabilità delle fonti in rete e a guidare gli allievi nella ricerca suggerendo delle letture. L'ho fatto mettendo a loro disposizione una serie di documenti da leggere e

giustificando di volta in volta quale criterio mi avesse indotta a selezionare quella specifica fonte come attendibile.



Figura 2 - La copertina del wikibook sul cyberbullismo
opera di Angelica20, CC BY-SA 4.0, Wikimedia Commons

Nel periodo successivo ci siamo dedicati a letture e a visioni di video e film inerenti il tema del cyberbullismo. Ne sono seguite le prime timide pubblicazioni in Wikibooks. Gli studenti scrivevano in rete ed io facevo quello che solitamente faccio su carta: suggerivo modifiche di correzione dei testi. Il nostro wikibook aveva preso vita: eravamo orgogliosi del fatto che il mondo potesse leggere il nostro scritto!

Le pubblicazioni degli studenti, però, sono sfuggite al mio controllo. Tutti i ragazzi avevano qualcosa da dire sull'argomento, ma... con grande naturalezza violavano il copyright, copiando e incollando dalle fonti che io stessa avevo loro fornito! A questo punto la comunità di wikipediani è venuta in nostro aiuto: in poche ore i nostri contenuti ritenuti non rispettosi delle regole del copyright sono stati rimossi ed io, in qualità di responsabile del progetto, sono stata invitata a vigilare per evitare ulteriori violazioni del copyright. Questa fase del nostro lavoro, che io ho definito *inciampo*, è stata altamente formativa per tutti: abbiamo scoperto che la scrittura sulle piattaforme wiki crea una sovraesposizione che comporta assunzione di responsabilità da parte di tutto il gruppo.

La comunità di wikipediani, infatti, vigila sui contenuti difendendone la attendibilità e la correttezza. Quella stessa comunità, che inizialmente ci ha invitati al rispetto delle regole, nelle fasi successive del progetto ci ha supportati, modificando insieme a noi la voce per adeguarla anche a livello formale alla piattaforma nella quale è inserita. Siamo così arrivati alla co-creazione del nostro wikibook con tanto di bibliografia e sitografia, un lavoro nato da una classe ma sviluppatosi in rete anche con l'ausilio di persone che, come me, credono che una corretta condivisione della conoscenza sia possibile attraverso la rete.

Ecco il link al nostro wikibook: <https://it.wikibooks.org/wiki/Cyberbullismo>

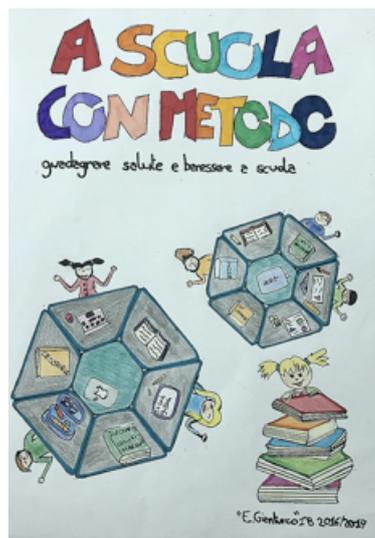


Figura 3 - La copertina del wikibook *A scuola con metodo*
 opera di Lucia Musto Sara Coviello Adriano Telesca, CC BY-SA 4.0, Wikimedia Commons

A questa esperienza ne sono seguite altre due altrettanto formative, entrambe nell'anno scolastico appena concluso. La classe IB ha scritto un wikibook dal titolo *A scuola con metodo*. Si tratta di un testo in cui i ragazzi di una prima superiore del Liceo Gianturco, che continuamente si interrogano sui metodi educativi tradizionali e non, riflettendo sulle diverse abilità e più in generale sul metodo di studio, elargiscono consigli ai loro coetanei su come affrontare al meglio lo studio nelle diverse discipline. Questo il link del wikibook: https://it.wikibooks.org/wiki/A_scuola_con_metodo.

La didattica wiki per la conoscenza del territorio

Nello stesso anno la classe 2B, memore dell'esperienza fatta precedentemente, ha invece curato la voce in Wikipedia di un paese della Basilicata distante 8 km dal capoluogo di regione. Si tratta della voce su Pignola: <https://it.wikipedia.org/wiki/Pignola>. In questo caso, la ricaduta formativa ha riguardato non solo le competenze linguistiche e informative, ma anche e soprattutto la conoscenza del proprio territorio per una fruizione consapevole del proprio patrimonio artistico. Le istituzioni e la stessa Pro Loco hanno grandemente apprezzato l'opera che ne è scaturita, frutto di una sintesi delle diverse pubblicazioni locali fatta da una scolaresca ormai avveza alla lettura di testi cartacei e digitali e alla scrittura in wiki. Oggi, chiunque visiti questo comune, avrà la possibilità di passeggiare per le vie del centro, consultando attraverso il proprio *device* la voce su Wikipedia che, moderna guida turistica digitale, lo accompagnerà alla scoperta di portali, bestiari, chiese, piazze e palazzi. La scuola ha poi creato due guide turistiche dedicate ad altrettanti comuni lucani nella piattaforma Wikivoyage, una guida turistica libera, scritta da volontari e sostenuta dalla Wikimedia Foundation: Castelmezzano (<https://it.wikivoyage.org/wiki/Castelmezzano>) e Pietrapertosa (<https://it.wikivoyage.org/wiki/Pietrapertosa>).

(Termina qui il contributo di Grazia Curci, segue il contributo di Annalisa Vicario, ndr)

Insegno italiano, latino e geostoria al Liceo delle Scienze Umane "E. Gianturco" di Potenza. Lo scorso anno scolastico ho lavorato in una prima, una seconda e due quinte. La scuola in cui mi trovo ha tre indirizzi (base, progetto sportivo ed economico-sociale), 43 classi e 960 allievi. Il Collegio dei Docenti ha da qualche anno deliberato, ad integrazione delle attività curriculari, una progettazione interdisciplinare specifica: per il secondo anno di corso, essa si intitola *Orienta Basilicata*.

In questo contesto si colloca l'incontro con il mondo wiki, stimolato da un obbligo *istituzionale*, da un corso di aggiornamento sul mondo digitale, ma soprattutto da una grande passione: il viaggio. L'idea di base era suscitare in 28 adolescenti di 15-16 anni la passione per il *trekking*, per la vita all'aria aperta e per la conoscenza del loro territorio: Wikivoyage è diventato un modo nuovo e accattivante per dare senso e valore all'esperienza assumendosi la *responsabilità* di consigliarla ad altri.

Non si ha mai la percezione esatta di qualcosa finché non ci si confronta seriamente. Il grosso del lavoro sembrava organizzare le escursioni, motivare alla fatica fisica adolescenti sedentari in montagna nel mese di dicembre, convincerli a scattare qualche fotografia ragionevole e coinvolgerli nella riflessione su sentieri, tempi di percorrenza, itinerari, pubblico interessato, modalità di diffusione. Le voci su Wikivoyage sembravano un punto d'arrivo. Erano, invece, il punto di partenza. In due mesi abbiamo preparato tre voci. La prima descrive un itinerario naturalistico (https://it.wikivoyage.org/wiki/Fontana_delle_Brecce), la seconda presenta un itinerario naturalistico, archeologico ed etnologico (https://it.wikivoyage.org/wiki/Serra_di_Vaglio_e_antica_neviera), la terza illustra le caratteristiche del paese raggiunto nel corso del secondo itinerario (https://it.wikivoyage.org/wiki/Vaglio_Basilicata).

The screenshot shows the Wikivoyage article for 'Fontana delle Brecce'. The page layout includes a sidebar on the left with navigation links, a main content area with a title and introduction, and a right-hand sidebar with a photo and location details. The main text describes the location within the Parco nazionale dell'Appennino Lucano Val d'Agri Lagonegrese and mentions the Piana del Lago area. It also includes a section for 'Flora e fauna' and 'Quando andare'.

Figura 4 - La parte iniziale della guida turistica dedicata a Fontana delle Brecce in Wikivoyage

Abbiamo incontrato il *template*, la cronologia, le pagine di discussione, la *sandbox*, ma, soprattutto, gli amministratori. Essendo la nostra prima esperienza su questa piattaforma, non ci era ancora chiaro il funzionamento, per cui ci sembrava sufficiente fornire informazioni chiare e corrette e rispettare il *copyright*. Dopo due giorni di sistemazione dei dati, la nostra voce è scomparsa. In cronologia qualcuno, misteriosamente, non voleva che dessimo le informazioni su quegli itinerari. Poi abbiamo capito che uno degli amministratori stava cercando di dirci che libertà di pubblicare un contributo significa anche adeguarsi ad un contesto e ad una sintassi che garantisce la validità e la fruibilità di quel contenuto. Non avendo familiarità con le pagine di discussione, non avevamo fatto caso ai consigli che l'amministratore ci inviava.

Un po' alla volta siamo entrati nel meccanismo. Inserivamo qualche informazione e, anche dopo pochi minuti, questo misterioso amministratore, dall'identità nascosta da un *nickname*, apportava le sue correzioni. Un giorno, così come era scomparsa, la voce è riapparsa. Nel giro di pochi giorni abbiamo inserito il materiale che avevamo per tutte e tre. Ci siamo appassionati, il *template* ha cessato di essere un incubo, abbiamo completato le informazioni e attendevamo con ansia la reazione degli amministratori per migliorare. Avevamo compreso che quello non era più solo il lavoro degli studenti della II M indirizzo economico-sociale del Liceo Gianturco, ma era diventato un lavoro di un gruppo più ampio, che pur non essendosi mai incontrato, aveva scoperto una comune volontà di trasmettere la passione per il viaggio e per il sapere libero.



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TEMA

Vikidia e Wikiversità, la vera scuola dei ragazzi

Matteo Ruffoni¹, Valeria Framondino², Paolo Mauri³

¹I.C. Valle di Ledro

²I.C. Isera-Rovereto

³I.C. Bosisio Parini

matteo.ruffoni@scuole.provincia.tn.it

valeria.framondino@scuole.provincia.tn.it paolo.mauri@istruzione.it

keywords: scuola media, Vikidia, Wikiversità, flipped classroom, BYOD, community.

Perchè usare Vikidia e Wikiversità?

Wikipedia è la moderna e democratica attuazione del programma di Diderot e D'Alembert, l'enciclopedia universale. Scrivendo voci enciclopediche ([Wikipedia](#) e/o [Vikidia](#)) e/o piccole dispense ([Wikiversità](#)), così come contribuendo a qualsiasi altra forma di conoscenza collettiva e distribuita (OpenStreetMap, ad esempio), si impara, e si impara a condividere, e si impara con più consapevolezza poiché costretti a produrre relazionandosi. La cultura della cooperazione e della condivisione del sapere, oltre che sensibilizzare verso il senso di solidarietà, appaiono al momento i migliori strumenti ad oggi concepibili per affrontare il futuro.

Come è cominciata questa storia...

Da tempo si conosceva un progetto in lingua inglese adatto ai ragazzi delle scuole medie, Simple Wikipedia, ma sarebbe stato utile individuare una piattaforma simile in lingua italiana. Vikidia viene suggerita a Matteo Ruffoni nell'autunno del 2015, mentre partecipa al compleanno di Wikipedia, e così nel gennaio 2016 Matteo (I.C. di Valle di Ledro) e Valeria Framondino (I.C. Isera-Rovereto) cominciano il lavoro come normale attività didattica con le loro classi (circa 50 studenti ad istituto) ed iniziano la pubblicazione di voci scientifiche.

Dal giugno 2016 i lavori pubblicati sbarcano addirittura al colloquio orale dell'Esame conclusivo di Primo Ciclo, come prassi condivisa con gli studenti.



Figura 1 - Una studentessa discute il suo lavoro su Wikidiana durante il colloquio orale dell'Esame conclusivo di Primo Ciclo (Ledro, 2017)

Parallelamente alle attività con gli studenti, i due insegnanti cominciano la loro opera di diffusione fra i colleghi attraverso il gruppo Wii libera la lavagna.

Da Wikipedia a Wikidiana (Wikiversità) e ritorno

Le voci di Wikipedia sono abbondantemente *copincollate* sulle ricerche di moltissimi studenti, che spesso, data la complessità della voce, nemmeno le capiscono. Diverso è partecipare personalmente e pubblicamente (in rete) alla produzione di questo sapere collettivo perchè responsabilizza verso una crescita personale in termini di pensiero critico e di apprendimento. Wikidiana è un'enciclopedia digitale, simile a Wikipedia, ma il linguaggio usato deve essere comprensibile dagli 8 ai 13 anni; Wikiversità, più orientata scolasticamente, è strutturata in unità didattiche, chiamate *lezioni*, divise per discipline e anno scolastico. Quest'ultima fa parte dei progetti Wikimedia e quindi offre il vantaggio di essere direttamente collegata alle altre wiki, tra cui Wikivoyage, Wikibooks, Wikisource, Wikimedia Commons, OpenStreetmap, Wikimini (più orientata alle primarie).

Scrivere voci per imparare a...

Imparare ad imparare valutando le fonti

Contribuire su Wikidiana o su Wikiversità richiede una continua rielaborazione. Ovviamente non è permessa la copia ed è giustamente *obbligatorio* citare le fonti. Questo tipo di attività favorisce lo sviluppo e rafforza diverse competenze contemporaneamente: gli studenti devono ricercare delle informazioni, valutarne l'attendibilità, esercitando la

propria capacità di discernimento e produrre *sapere* in un formato facilmente fruibile da tutti.

Imparare a comunicare (un po') anche in lingua straniera

Imparare a comunicare per apprendere: per questo gli studenti vengono stimolati a relazionarsi in modo costruttivo tra pari e con gli utenti-esperti di Vikidia e Wikiversità, che insieme agli insegnanti ricoprono il lavoro con la giusta dose di richiami alla produttività e alla affidabilità dei contenuti. Il livello del linguaggio usato permette di cimentarsi nella scrittura anche in lingua straniera, ad esempio in inglese, traducendo o creando ex novo voci su [Vikidia in lingua inglese](#), ed anche in questo caso relazionandosi in lingua con gli utenti anglofoni.

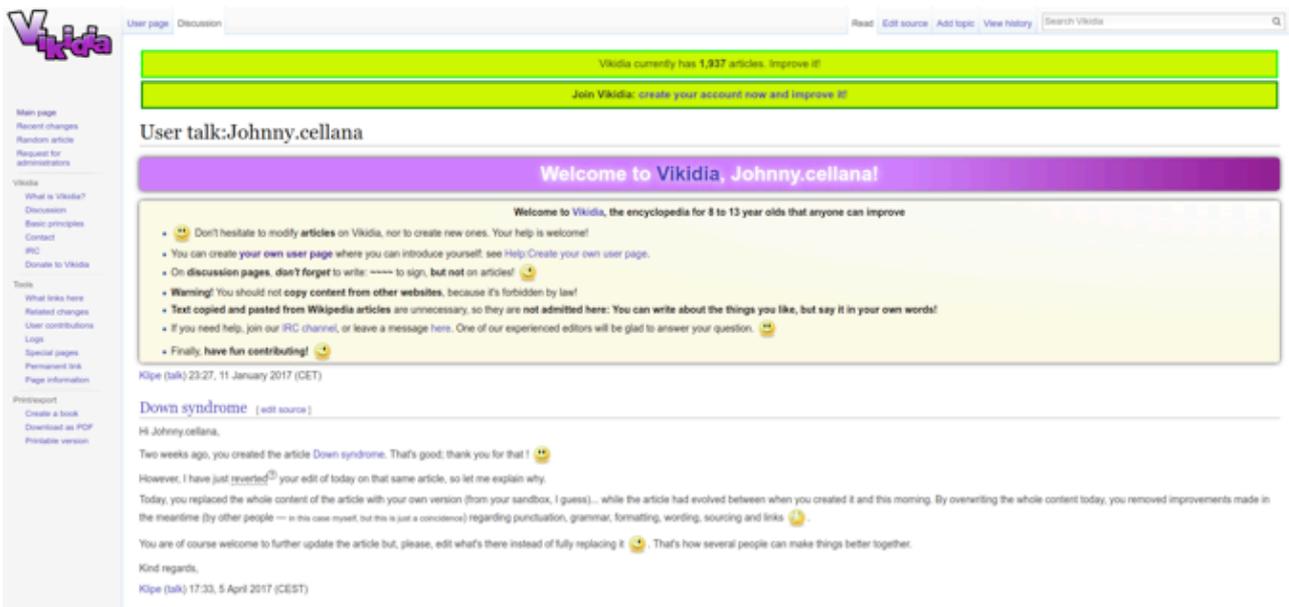


Figura 2 - Complimenti e correzioni allo studente italiano da parte di un utente esperto di lingua inglese sulla Vikidia inglese (https://en.wikidia.org/wiki/User_talk:Johnny.cellana)

Imparare anche in difficoltà

Scrivendo e collaborando, ogni utente-studente può trovare un'attività adatta alle sue reali capacità, non legata necessariamente alla scrittura: l'inserimento dei link o l'evidenziare in grassetto le parole chiave, la scelta dell'inserimento di immagini da Wikimedia Commons o la creazione di quiz. Questa attività offre delle importanti ricadute sulla consapevolezza personale di appartenere a una comunità apprendente, a cui fa capo anche l'esigenza di trovare strumenti alternativi per i Bisogni Educativi Speciali.

Smartphone per apprendere (BYOD)

Quest'attività si presta molto bene a una cultura positiva dell'uso del proprio smartphone (BYOD), attraverso l'uso di applicazioni adatte alla ricerca, alla produzione e condivisione di cultura e di sapere. Inoltre, l'installazione di alcune app apposite (Commons ad esempio) permette di procedere sulle piattaforme wiki più speditamente.

Imparare anche nella scuola primaria

Vikidia è per bambini (8-13 anni), quindi si può proporre anche nella scuola primaria. Lavorare con studenti della primaria richiede un approccio un po' più concreto, adatto ai bisogni formativi di quest'età evolutiva: questa è la metodologia adottata ad esempio dalla scuola primaria di Rango (TN).

Imparare a collaborare e a condividere

Scrivere una voce su Vikidia o una lezione su Wikiversità in gruppo implica una collaborazione organizzata che produca materiali adatti ad essere condivisi *online*. Tutti i materiali usati per la pubblicazione devono avere una licenza corretta (Creative Commons): caricare immagini e/o video su Wikimedia Commons chiarisce l'importanza di licenziare in modo corretto. Così attraverso un lavoro personale, ma che si relaziona fortemente con il gruppo, si arriva a produrre voci e lezioni pronte per essere studiate, corredate con [quiz di autovalutazione](#).

Perché...

Non si scrive solo per il voto o per compiacere l'insegnante, lo si fa anche per diventare autori attivi della rete, persino responsabilizzandosi con ruoli più significativi come *admin junior*.



Figura 3 - Anche la stampa locale riporta l'innovazione metodologica!

... la metodologia?

Organizzare il lavoro: cooperative learning e learning by doing

Gli studenti contribuiscono sotto la propria responsabilità all'interno di una comunità che si espande al di fuori delle mura della propria aula o istituto. La classe, per

seguire questo lavoro, è strutturata in gruppi, e dentro il gruppo ognuno può avere una particolare specializzazione: trovare le fonti, strutturare i paragrafi, curare la formattazione, creare ed inserire immagini e persino realizzare video didattici, quali reali strumenti per facilitare l'apprendimento.

Flipped classroom dinamico

Per scrivere bisogna studiare, approfondire e rielaborare, senza soluzione di continuità. Tutto questo per produrre una reale voce enciclopedica che resterà pubblica a disposizione di nuovi studenti, rendendo l'esercizio maggiormente significativo. Difficile immaginare una situazione più *flipped* di questa.

Gli strumenti per lavorare su Vikidia e Wikiversità (per tutti)

Editor di testo, wikipedio ed editor grafico

Per iniziare a scrivere una voce basta cercarla e se non è presente su Vikidia si verrà invitati a crearla, se la voce già esiste è comunque possibile arricchirla. Per scrivere si può usare un editor grafico, come una video-scrittura semplificata oppure la modalità wikipedio, che prevede l'utilizzo di tag per controllare più precisamente la formattazione.

Sandbox

È buona norma che le prime righe del proprio contributo si scrivano nella *sandbox*, la pagina della brutta copia, è una pagina delle prove più che una brutta copia.

Pagina utente

Per presentarsi e fare parte della comunità è piuttosto importante che tutti gli utenti si presentino sulla propria pagina utente, cosa che li *obbliga* a organizzare, rendicontare e presentare il proprio lavoro.

Strumenti di supporto tecnico (per tutti)

Aiuto: ...

Chi si avvicina alle piattaforme wiki può usufruire di un buon numero di pagine di aiuto. Una volta arrivati su Vikidia, Wikiversità o Wikipedia, si può accedere usando il prefisso Aiuto: (es. per iniziare o wikipedio).

Pagine di discussione

Per interagire con la *community* si devono usare le pagine di discussione che si trovano associate ad ogni pagina presente in piattaforma. Alcune pagine di discussione sono speciali come La casa sull'albero di Vikidia e il Bar di Wikiversità, dove si possono avviare discussioni di ordine più generale.

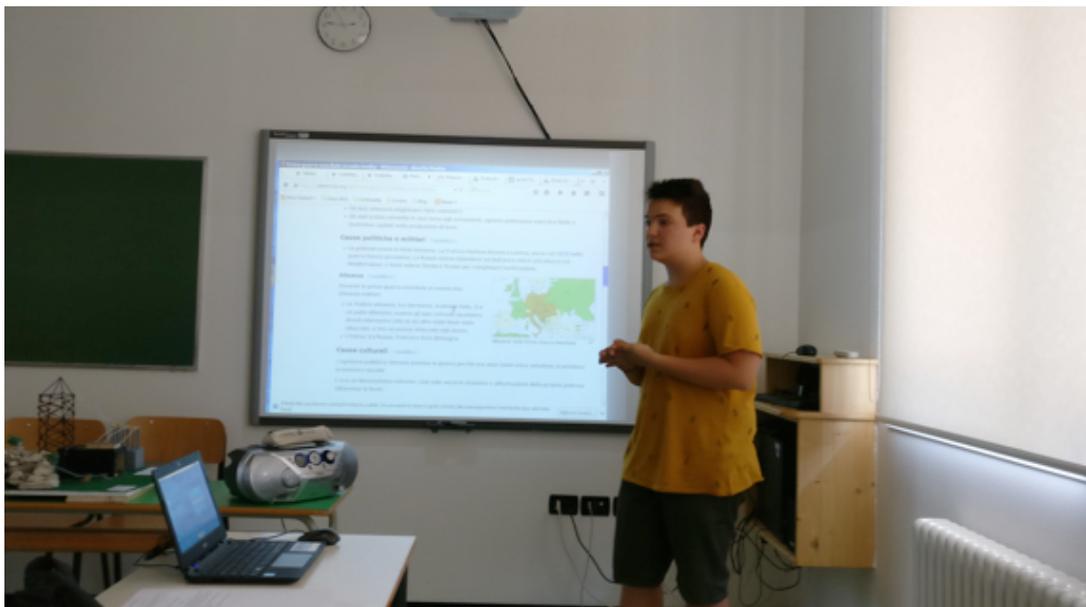


Figura 4 - Uno studente discute il suo lavoro su Wikidat durante il colloquio orale dell'Esame conclusivo di Primo Ciclo (Ledro, 2017)

Mailing list, chat

È poi importante nel lavoro scolastico la possibilità di accompagnare gli studenti attraverso l'utilizzo di *mailing list* e/o *chat*, il più possibile accoglienti e partecipate. Il supporto e la comunicazione possono e devono avvenire a diversi livelli. Si può cominciare con una *mailing list* (o una *chat*) di classe, poi d'istituto e poi aprirsi alle altre scuole e agli utenti-esperti (anche su [#freenode.net](https://freenode.net) ##wikiscuola).

Strumenti di supporto motivazionale: in situazione reale

Un'esperienza interessante vissuta da alcuni giovani utenti è stata la partecipazione nel marzo 2017 al [raduno wikipediano](#) presso il Museo Storico Italiano della Guerra di Rovereto, con utenti esperti che si sono prestati per un giorno al ruolo di tutors. Questa occasione ha permesso di accrescere in loro motivazione ed entusiasmo, facendoli sentire maggiormente coinvolti nella comunità, e spingendo alcuni di loro a chiedere di diventare *admin jr*.

Suggerimenti e strumenti per gli insegnanti

Gli insegnanti cominciano a lavorare sulle piattaforme wiki esattamente come gli studenti, anche se in alcuni casi possono evitare di imparare troppe tecnicità per concentrarsi maggiormente sulla correttezza e sull'affidabilità dei contenuti.

Organizzare e controllare (valutare?) i contenuti e il lavoro degli studenti

Proponendola come attività standard a scuola, si rivela molto funzionale la possibilità di analizzare la *cronologia* di una voce/lezione o i *contributi* di un particolare utente per trovare elementi di valutazione di reali competenze. La classificazione delle pagine in *categorie* permette una consultazione rapida delle voci collegate a un particolare argomento (es. i [verbi](#)) o anche a [determinati utenti](#). Gli stessi contenuti, una volta organizzati in *categorie*, sono messi in evidenza attraverso i *portali* tematici (ad es. [Geologia](#)).

Partecipare alla *community* per aprire le scuole all'apprendimento

Partecipare alla *community* permette ai docenti di comprendere meglio alcune tecniche, di scambiarsi punti di vista e suggerimenti sulle attività in corso, anche con gli utenti esperti, di instaurare un rapporto di *peer tutoring* e di autoformazione, nonché di supportare tutti gli studenti presenti indipendentemente dalla scuola di appartenenza, dando così maggior significato alla collaborazione. Per partecipare si comincia scrivendo la propria pagina utente, presentandosi al *Bar* o nella *Casa sull'albero* e poi prendendo parte su Telegram ai gruppi di Wikiversità e di Vikidia. Con un po' di pazienza è opportuno poi che un insegnante si assuma qualche ruolo per poter procedere in modo migliore nel lavoro, ad esempio il creatore di nuove utenze attraverso la pagina *Speciale:CreaUtenza*.

Avvertenze: piccoli intoppi nel lavoro a scuola

Utente e password

Ricordare utente e password è una competenza che gli studenti delle medie apprendono con il tempo. Aspettatevi un po' di tutto. Una buona ancora di salvezza è inserire nel momento della creazione dell'utenza un indirizzo mail di riferimento, dal quale recuperare la password dimenticata e ovviamente tenere nota dei nomi utenti.

Sospensione IP

Vikidia e Wikiversità hanno come strumento di difesa dai vandalismi la sospensione dell'IP, per capirci l'esclusione dell'utenza, che così non può più scrivere. La sospensione può avvenire improvvisamente cancellando per sbaglio una pagina o ad esempio tagliando e incollando tutto il contenuto di una *sandbox*. Le scuole hanno una sola connessione (un solo IP): se sospesa, viene interrotto il lavoro di tutti gli studenti connessi. È bene richiamare gli studenti all'attenzione e avere l'accortezza di comunicare agli utenti-esperti l'indirizzo IP della propria scuola.

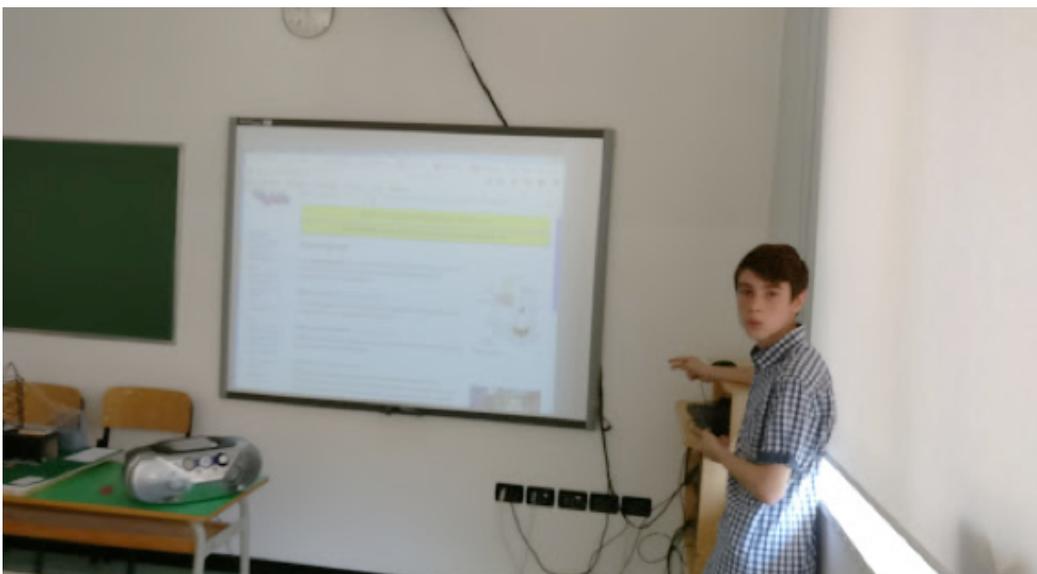


Figura 5 - Uno studente discute il suo lavoro su Wikidia durante il colloquio orale dell'Esame conclusivo di Primo Ciclo (Ledro, 2017)

Risultati e prospettive

Produzione di voci e collegamento tra le scuole

Cosa hanno fatto gli studenti è facilmente verificabile andando sulle rispettive pagine di categoria di Vikidia e di Wikiversità. Si intravedono ulteriori sviluppi come il gemellaggio tra scuole lontane e la partecipazione allargata alle altre piattaforme di Wikimedia Italia.

Il ruolo di Vikidia e i testi di Wikiversità

Vikidia, collegata a Wikiversità e alle altre wiki, potrebbe diventare riferimento per lo studio e la consultazione da parte degli studenti dagli 8 ai 13 anni. Wikiversità si dovrebbe arricchire soprattutto di lezioni che in prospettiva potrebbero diventare una valida alternativa ai libri di testo, i quali, alzando lo sguardo ancora più in là, potrebbero abdicare del tutto alla loro funzione a favore delle piattaforme wiki, depositarie del sapere condiviso, condivisibile e liberato, nonché gratuito.

Diffondere e promuovere per standardizzare

Il numero di insegnanti e studenti coinvolti sarà quello che farà la differenza del destino di questa attività. L'utilizzo delle piattaforme wiki non è un progetto per quest'anno scolastico, ma un tentativo di modernizzare l'apprendimento e di ancorarlo a dei valori universali, tra cui anche l'abbattimento delle barriere di accesso. Da qui la grossa importanza delle attività di diffusione e di promozione. Per quanto riguarda l'attività di formazione dei docenti, per l'a.s. in corso sono già in programma diversi corsi organizzati dagli I.C. Valle di Ledro e Isera-Rovereto in Trentino, dall'I.C. Fumane di Verona, dall'I.C. Bosisio Parini a Lecco e, nel 2018, un percorso per docenti neoassunti patrocinato dall'istituto Iprase.

Concludendo

Questa attività porta i giovani studenti ad appropriarsi di un apprendimento significativo. Li porta per gradi a creare un'identità digitale in rete, dentro una comunità che li riconosce e che ne valuta implicitamente i contributi. Maniera ben diversa dall'approccio anonimo di molti *social network*. Ognuno di loro diventa consapevolmente responsabile del proprio contributo alla co-costruzione della cultura, primo passo per capirne il valore. Questo lo prepara a vivere nella società futura, probabilmente molto più condizionata dalla rete, in modo attivo e consapevole. E tutto questo, se andrà bene, cambierà anche un po' la scuola, avvicinandola, almeno virtualmente, al mondo che sta fuori e rendendola attiva nella produzione e diffusione su larga scala di informazione e cultura.



CC BY-SA 4.0

TEMA

Educare alla Rete: come insegnare regole e strumenti del web attraverso Wikipedia

Chiara Storti

Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, Wikimedia Italia

storti.chiara@gmail.com

keywords: *media literacy, nativi digitali, identità digitale, cultura partecipativa, fonti, Creative Commons.*

Premessa

La doverosa premessa a questo breve articolo è che chi scrive è una bibliotecaria per formazione e di professione che, nonostante passi la maggior parte del tempo lavorando ai servizi informatici, ogni tanto ha la fortuna di andare a trascorrere qualche ora con gli studenti, quelli veri, quelli analogici.

Le biblioteche e i bibliotecari scolastici, noti in Italia per la loro grande assenza, sono fiore all'occhiello e vanto dei sistemi educativi più avanzati. Il motivo è che biblioteche e bibliotecari scolastici non hanno solo il compito di avviare gli studenti al famoso *piacere della lettura*¹, ma anche e soprattutto di *educare alla biblioteca*. Dove, in particolare in questo determinato momento storico, non possiamo che intendere la biblioteca come un luogo, a volte simbolico, spesso comunque non confinabile in quattro mura, in cui si impara a fare ricerca, ad usare le fonti e a saperle decifrare, e in cui ci si confronta seguendo le regole di un dibattito costruttivo. Il luogo, in sintesi, in cui si diventa cittadini consapevoli.

Questo nella teoria (biblioteconomica), ma in pratica? Come portare i ragazzi in questo luogo, io l'ho capito – nonostante la formazione da bibliotecaria – solo quando sono incappata, un po' per caso all'inizio, nel mondo Wikimedia.

¹ Cfr. A. Chambers, *Il piacere di leggere e come non ucciderlo: come imparare a leggere con i bambini e i ragazzi*, 3^a ed., Casale Monferrato, Sonda, 2011.

Le riflessioni che seguiranno sono quindi il risultato di alcuni incontri con le classi delle scuole secondarie di primo e secondo grado su Wikipedia e dintorni, che in realtà sono sempre e soprattutto l'occasione per fare *media literacy*.

Gli inconsapevoli digitali

Come qualsiasi insegnante sa, perché una lezione sia efficace deve essere preparata pensando al pubblico specifico che la ascolterà. I rischi principali nel proporre incontri di *media literacy* nelle scuole sono, da un lato, quello di sottovalutare la familiarità dei ragazzi con certi strumenti, finendo per annoiarli, dall'altro – ed è, in base all'esperienza di cui sto raccontando, il rischio maggiore – quello opposto di sopravvalutare la conoscenza di quelle tecnologie apparentemente di uso quotidiano lasciando gli studenti, al termine delle lezioni, nell'iniziale inconsapevolezza. Lo stesso Marc Prensky che, ormai oltre un quindicennio fa, coniò l'espressione *nativi digitali*, è poi più di recente tornato sulla definizione per chiarire che la componente anagrafica non è sufficiente a sviluppare quella *saggezza digitale*² che porta alla comprensione profonda delle tecnologie e quindi a un loro uso consapevole. Anzi, mi pare il più delle volte che essere *nativi digitali*, cioè dare per scontati *smartphone*, *tablet*, Facebook, YouTube, la connessione Wi-Fi ecc. porti a non domandarsi mai il reale funzionamento di questi strumenti o di queste piattaforme e, soprattutto, quale sia e quanto pesi la componente puramente tecnologica rispetto a quella sociale, giuridica o economica. A ciò si aggiunge che spesso e volentieri gli adulti che quella tecnologia la promuovono e, perché no, la acquistano, pecchino della stessa superficialità se non, addirittura, di un palese rifiuto di approfondire le tematiche di cui sopra.

Quello che mi sento di consigliare quindi è che non è mai troppo presto – o troppo tardi! – per introdurre i ragazzi a concetti come quelli di *web semantico*, *linked open data*, *cultura partecipativa*, *licenze libere*. Anche se all'inizio potranno sembrare argomenti complessi, nel corso degli anni e degli studi, arriveranno a mettere insieme tutti i pezzi della grande e importante storia di Internet, in continuità con la storia millenaria della trasmissione della conoscenza – che passa anche necessariamente per quella delle biblioteche – e a comprenderne la portata davvero rivoluzionaria.

Il prezzo dei programmi scolastici

Un altro elemento importante è che, nel corso degli incontri con le classi, mi è parso sempre attuale il dibattito sulla necessità che i ragazzi non apprendano soltanto nozioni sulle diverse materie, ma acquisiscano anche quelle competenze che consentono di muoversi con facilità nel mondo reale e, soprattutto, di continuare a formarsi durante tutto il corso della vita. Capita spesso, infatti, che gli studenti siano in grado di programmare in C ma non abbiano idea di chi sia Tim Berners-Lee, che facciano ricerche su Wikipedia senza sapere cosa sia una fonte attendibile, che producano in classe foto e filmati senza chiedersi se i contenuti utilizzati e/o quelli creati abbiano un qualche tipo di licenza. Il prezzo da pagare per arrivare in fondo ai programmi scolastici sembra, spesso, quello della perdita del contesto e delle connessioni di cui le singole informazioni dovrebbero essere il centro. Chiaramente ci sono tantissimi bravi insegnanti che anche nella corsa a finire il programma riescono

² Cfr. M. Prensky, *Mamma non rompere, sto imparando! Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel XXI Secolo*, Terni, Multiplayer.it, 2007; Id., *La mente aumentata: dai nativi digitali alla saggezza digitale*, Trento, Erickson, 2013.

ad accompagnare i *dati* con un'importante quantità di *metadati*, ma non è sempre facile. Poiché invece le lezioni su Wikipedia non sono nei programmi scolastici, ci si può prendere il lusso di raccontare anche un po' di quel contesto³.

Come insegnare regole e strumenti del web attraverso Wikipedia

Wikimedia Italia (WMI) è un'associazione di promozione sociale, nata nel 2005, che sostiene la produzione, la raccolta e la diffusione della conoscenza libera; come capitolo nazionale ufficiale della Wikimedia Foundation, promuove lo sviluppo dei principali progetti in lingua italiana della Fondazione, primo fra tutti Wikipedia, l'enciclopedia libera e collaborativa. Da qualche anno WMI ha lanciato l'iniziativa *Wikipedia va a scuola*, che ha lo scopo di supportare le istituzioni scolastiche nell'introdurre strategie didattiche innovative basate, appunto, sull'utilizzo di Wikipedia e degli altri progetti wiki. I corsi possono avere durata variabile, in base alle esigenze e alla disponibilità della scuola. Le lezioni introduttive – di circa due ore – qualora possibile, sono tenute da volontari; mentre i corsi più strutturati, comprensivi di laboratori pratici, sono invece condotti da formatori incaricati da WMI.

L'identità digitale

Per ora, le esperienze di questo tipo con le classi delle scuole secondarie di primo grado sono state assai limitate, sia per una scarsa richiesta da parte delle scuole stesse, sia perché lavorare con ragazzi così giovani richiede attenzioni particolari. Insegnanti e genitori potrebbero opportunamente chiedersi se sia lecito far creare a ciascun alunno un'utenza per lavorare su Wikipedia. È del tutto inutile constatare che spesso molti bambini possiedono un profilo Facebook già da piccolissimi, perché la questione dell'identità digitale è importante ed è uno degli argomenti che vanno trattati in queste lezioni. Deve rassicurare il fatto che per avere un'utenza wiki non è richiesto alcun dato personale, nemmeno il nome reale, essendo possibile usare il solo *nickname*. Le modifiche alle pagine wiki sono consentite anche da non loggati ma, come è bene spiegare, l'effettuare il *login* serve sia per motivi pratici (avere uno spazio personale per le bozze, poter visualizzare una cronologia delle modifiche ecc.) sia soprattutto ad essere riconosciuti come interlocutori credibili nelle discussioni virtuali. Va da sé che questo tipo di ragionamenti nelle classi scolastiche costituiscono un *humus* importante anche quando ci si deve confrontare con fenomeni ormai tristemente noti come quelli del *cyberbullismo* e degli *haters*.

Le piattaforme e i progetti collaborativi

A fare da contraltare positivo a fenomeni come quello degli *haters*, c'è ad esempio la grande diffusione delle *comunità partecipative*: entrambe queste manifestazioni sociali non nascono, in realtà, con il web ma possono da questo essere molto amplificate. Quando ci si trova davanti a forti cambiamenti tecnologici e altrettanto potenti mutamenti sociali spesso ci si ritrova a chiedere chi dei due sia nato prima. Per questo motivo, nel raccontare Wikipedia è importante mostrare come essa sia da una parte frutto di una tecnologia nuova, di una piattaforma rispondente all'architettura del web

³ Cfr. A. Lih, *La rivoluzione di Wikipedia. Come un gruppo di illustri sconosciuti ha creato la più grande enciclopedia del mondo*, Torino, Codice, 2010.

semantico, ma dall'altra anche linfa tecnologica di una nuova *cultura partecipativa*⁴. Le caratteristiche principali di questo tipo di interazione sociale sono:

- le basse barriere di accesso alla comunità: non sono necessari competenze o requisiti specifici per partecipare (chiunque può scrivere o modificare una voce di Wikipedia);
- le regole: la comunità ha delle regole, che possono essere continuamente rinegoziate dai membri stessi della comunità con discussioni rispettose e trasparenti (i [cinque pilastri di Wikipedia](#), le pagine dei [Progetti](#), il [Bar](#), la pagina di discussione delle singole voci dell'enciclopedia);
- si impara facendo (e sbagliando), con il continuo supporto dei membri più esperti (esistono su Wikipedia numerose pagine di [aiuto](#) e manuali ma si impara soprattutto grazie agli scambi con la comunità, che è sempre disponibile a dare spiegazioni purché richieste cordialmente, e a correggere eventuali errori commessi in buona fede).

Questo modello di gestione delle comunità e di produzione collaborativa dei contenuti è replicabile, tanto è vero che Wikipedia non è che il fratello maggiore di una serie di altri progetti con caratteristiche simili, tutti contraddistinti dall'uso di licenze libere: tra i più interessanti per le scuole, [Wikimedia Commons](#) (archivio di immagini digitali, suoni ed altri [file](#) multimediali), [Wikisource](#) (biblioteca digitale), e [Wikibooks](#) (raccolta di ebook a contenuto didattico).

La rilevanza e la verificabilità dei contenuti

Tutte le voci di Wikipedia devono rispondere ai *criteri di enciclopedicità*, devono cioè essere rilevanti per la comunità linguistica di riferimento (i criteri di enciclopedicità variano nelle diverse edizioni di Wikipedia). La rilevanza è misurabile in base al numero e alla qualità di fonti esistenti, attendibili e verificabili su quel dato argomento. I processi e le strategie di individuazione, comprensione e selezione delle fonti sono uno dei punti chiave di tutte le *literacy*. È quindi necessario soffermarsi sulla differenza tra fonti *offline*, ma spesso ricercabili *online* (tipicamente, i cataloghi di biblioteca), e le fonti *online*, in particolare quelle ad accesso libero e gratuito sia italiane che estere, di iniziativa pubblica o privata, di cui spesso gli studenti ignorano l'esistenza (si pensi a progetti di ampio respiro come *Project Gutenberg*, *Internet Archive* e la *NYPL-Digital collections* o alle nostrane *Liber Liber* e *OpenMLOL*). Ugualmente utile sarà soffermarsi sui criteri per riconoscere fonti attendibili e di buona qualità: in questo caso giocare con le *fake news* e le bufale potrebbe essere un buono strumento didattico. Nelle scuole secondarie di primo grado – ma forse non solo in quelle – bisognerà poi spiegare la differenza tra note e bibliografia, che in Wikipedia hanno anche diversa modalità di implementazione.

In ultimo, si potrà ancora una volta usare come scusa la creazione dei link ipertestuali e intertestuali all'interno delle voci di Wikipedia per svolgere in classe un'analisi dei testi, sia dal punto di vista formale che contenutistico.

⁴ Cfr. H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, introduzione e cura di P. Ferri e A. Marinelli, Milano, Guerini studio, 2010.

Le licenze libere

Come già accennato, Wikipedia e i suoi progetti hanno una licenza [Creative Commons CC BY-SA](#), che significa che tutti i loro contenuti possono essere liberamente riutilizzati, anche per scopi commerciali, purché se ne citi l'autore e purché le eventuali opere derivate vengano rilasciate con medesima licenza. I progetti Wikimedia sono però un piccolo paradiso in un universo digitale in cui, nonostante le modalità di produzione, trasmissione e fruizione dei contenuti creativi siano totalmente cambiate, si continuano ad applicare sostanzialmente le stesse centenarie logiche di *copyright*. Anche in questo caso giocare con le licenze – chiedendo ai ragazzi cosa, secondo loro, è libero e cosa no, quali contenuti possono o non possono riutilizzare dei tanti scaricabili da Internet – è un modo semplice ma efficace per far comprendere il problema. Una delle cose che lascia sempre stupefatti durante le lezioni è la scoperta del filtro *Diritti di utilizzo* nella ricerca di *Google Immagini*! Parlando di licenze, una delle domande più intelligenti che mi hanno fatto, proveniente dalla mente vivace di una ragazza di terza media, suonava più o meno così: “quindi se noi scriviamo un Power Point stiamo violando il copyright?”. Domanda interessante perché permette di spiegare che un oggetto digitale è in realtà un oggetto complesso e stratificato e ciascun suo componente può avere una propria licenza.

I laboratori

La conduzione dei laboratori è sicuramente la parte più impegnativa, soprattutto con le scuole secondarie di primo grado. È più impegnativa, non solo per le scontate questioni di gestione del gruppo, ma perché richiede una maggiore preparazione a monte dei contenuti da elaborare sulle piattaforme wiki, preparazione che deve essere fatta dagli insegnanti, in classe, prima dell'incontro con il formatore wikimediano. Di solito, però, su esplicita richiesta degli insegnanti, i laboratori sono incentrati su argomenti già trattati dagli studenti, magari in occasioni o per progetti particolari. La classe di scuola media con cui ho collaborato a Ravenna nel 2016, ad esempio, aveva partecipato ad un'iniziativa dell'ANPI sui *luoghi della memoria* locali: l'insegnante aveva quindi già fatto le opportune ricerche sulle fonti, e i ragazzi avevano fatto le relative letture e una gita fotografica a un monumento locale. Creare la pagina di Wikipedia su questo monumento è stato abbastanza semplice, e ha dato valore aggiunto a quanto già fatto in classe, portandolo all'attenzione di una platea molto più ampia.



Figura 1 - Un momento dell'incontro con una classe terza media di Ravenna su Wikipedia e i progetti fratelli (foto di Silvia Travaglini, Istituzione Biblioteca Classense, CC BY-SA)

All'uscita da scuola

La soddisfazione più grande al termine di queste lezioni è verificare l'entusiasmo degli insegnanti, che è chiaro segno che di certi temi si è compresa l'importanza profonda e che l'esperienza del laboratorio wiki non resterà isolata.

Gli studenti sono, di solito, divertiti e interessati. Probabilmente nessuno di loro editerà mai una voce di Wikipedia – anche se qualche volta capita –, ma tutti sapranno distinguere una notizia vera da una falsa.

Riprendendo, infine, il tema della biblioteca, mi piace pensare che il mondo wiki, che evidentemente non può fare a meno del sapere tenuto vivo per millenni dalle istituzioni culturali, diventi a sua volta biblioteca, che non solo conserva ma che alimenta e diffonde la conoscenza. E non c'è officina più preziosa della scuola in cui mettere insieme questi saperi e aiutare a farne emergere altri. Wikipedia è uno dei modi per portare la scuola fuori dalla scuola.



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TEMA

WikiEHL: Wikipedia, Europa e apprendimento

Marco Cassisa

Liceo "Andrea Maffei", Riva del Garda

marco.cassisa@gmail.com

keywords: Wikipedia, retorica, Europa, comunità

Nella primavera 2017 la classe 4A liceo scientifico (5 studentesse, 11 studenti) del Liceo "Andrea Maffei" di Riva del Garda (Trento) ha preso parte al concorso [WikiEHL](#) promosso dalla [Fondazione Alcide De Gasperi](#) e da Wikimedia Italia. L'attività degli studenti della mia classe aveva come obiettivo quello di curare due pagine italiane di Wikipedia, relative al [Palazzo della Pace de L'Aia](#) (in quanto insignita dello European Heritage Label) e alla Corte Permanente di Arbitrato, ospitata nel Palazzo, che erano poco sviluppate. Per la preparazione gli studenti hanno fruito di una lezione introduttiva da parte dei volontari di Wikimedia Italia relativa alla storia di Wikipedia, alla filosofia sottostante, alle caratteristiche dell'enciclopedia e alle tecniche base di modifica delle voci. Il concorso prevedeva una valutazione ad una certa data delle voci assegnate secondo i criteri di Wikipedia.

Cosa si può imparare da un'esperienza del genere? Quale contributo può fornire alla formazione di un giovane cittadino mettere mano a un'enciclopedia creata e mantenuta dagli utenti della rete? Quanto vale scoprire le potenzialità di condivisione del sapere fornite da internet, dal punto di vista dei protagonisti?

Perché contribuire a un'enciclopedia?

Responsabilità

Gli studenti si sono sentiti fin da subito responsabilizzati, per il fatto che il supporto fornito dall'insegnante poteva essere solamente di supervisione metodologica: la redazione della voce doveva essere eseguita dagli studenti stessi, i risultati sarebbero stati pubblici, quindi gravava su di loro l'onere di produrre un risultato di qualità.

Naturalmente possiamo parlare per noi: l'auspicio è che lo stesso rigore sia stato seguito anche dalle altre classi che hanno partecipato al concorso, perché è sempre una facile tentazione vincere ricorrendo alle proprie forze e anche a qualcosa in più di queste.



Figura 1 - La classe 4A del Liceo scientifico "Andrea Maffei" di Riva del Garda

La retorica antica individuava cinque fasi nella composizione di un discorso: *inventio dispositio, elocutio, memoria e actio*. Possiamo analizzare quanto abbiamo acquisito dalla partecipazione a WikiEHL proprio seguendo questo percorso.

Inventio

Per scrivere una voce enciclopedica bisogna documentarsi, ovviamente. Quindi si è reso necessario trovare qualche fonte sugli argomenti. Abbiamo dunque acquistato il volume di riferimento relativo alla storia del Palazzo della Pace e effettuato delle ricerche su internet. Abbiamo anche contattato la Fondazione Carnegie, proprietaria dell'immobile (peraltro senza ottenere più di una cortese risposta).

A cosa serve? Imparare a raccogliere materiale significativo è il primo passo per l'effettuazione di una ricerca. Saper individuare fonti autorevoli e plurime, effettuare sulle notizie un controllo incrociato. Il miglior antidoto alle *fake news* è rendersi conto che delle informazioni vanno verificate fonti e attendibilità.

Dispositio

I contenuti prodotti dai vari gruppi andavano selezionati e coordinati in un testo omogeneo e bilanciato, organizzato in modo logico.

A cosa serve? Saper gestire un complesso di informazioni, mettendosi nei panni del lettore che deve orientarsi e transcendendo il proprio punto di vista specialistico e documentato è un'abilità complessa e necessaria per lo studio e per il lavoro.

Elocutio

Le informazioni acquisite vanno riformulate, sia per evitare il plagio sia per coordinarle tra di loro sia per adattarle alle regole linguistiche di Wikipedia.

A cosa serve? Ad imparare a controllare la propria forma espressiva, a scegliere l'aggettivazione, a veicolare un contenuto con una forma semplice e trasparente.

Actio

Le voci assegnate sono state via via scritte a più mani, lasciando ad alcuni, secondo le loro propensioni, gli aspetti (relativamente) più tecnici degli *infobox* e delle note.

Memoria

Abbiamo presentato l'iniziativa e le voci al Rotary Club di Riva del Garda che ha gentilmente contribuito alle spese per la visita al Museo e alla Casa di Alcide De Gasperi. È servito per riflettere sull'esperienza: quando è necessario spiegare cosa si è fatto e con quali scopi e risultati, ci si trova a dover scoprire e analizzare i passi compiuti e i processi che hanno avuto luogo, oltre alle finalità dell'attività.

L'interesse per EHL

La classe 4A del Liceo scientifico aveva partecipato vittoriosamente, l'anno precedente, al concorso *A scuola d'Europa*, organizzato da Europe direct della Provincia Autonoma di Trento e dalla Fondazione Jean Monnet con la collaborazione di TrentinoTV, e si era aggiudicata un viaggio a Brussels in visita alle istituzioni europee (il Parlamento e Euregio), dopo aver studiato fatti, storia e anche curiosità dei Paesi dell'Unione e delle sue istituzioni. La classe era pertanto particolarmente sensibile alle questioni europee, dopo averle tanto frequentate. Lo studio del marchio EHL, e in particolare il Palazzo della Pace all'Aja e la Corte Permanente di Arbitrato ospitata nel palazzo, ha costituito una ideale continuazione di quel percorso, oltre ad approfondire questioni storiche (quali il contesto in cui nacque l'idea e fu realizzato il Palazzo della Pace), giuridiche (il ruolo della Corte Permanente di Arbitrato), artistiche (l'architettura del Palazzo della Pace rappresenta un interessante esempio delle correnti artistiche dell'epoca) e attuali (il caso della nave Enrica Lexie e dei marò è uno dei casi affrontati dalla CPA).

I valori di Wikipedia

Imparare a seguire le regole

Abbiamo scoperto che su Wikipedia vigilano i wikipediani: quando abbiamo cancellato sostanzialmente l'intera voce Ivan Bloch perché le informazioni contenute si riferivano a Jan de Bloch, la studentessa autrice dell'azione si è subito trovata a confrontarsi con la minaccia di sospendere il suo *account* per vandalismo, sicché si è trovata a dover argomentare a sostegno del proprio intervento.

Apprezzare il NPOV

Wikipedia adotta la *policy* Neutral Point of View. A cosa è servito? Imparare a distinguere fatti e opinioni, fidarsi della razionalità altrui, rispettare gli altri valori sono competenze necessarie per il cittadino che vive in una società diversificata.

Open Content

Le voci che gli studenti hanno scritto sono di dominio pubblico, sono un bene comune di cui altri potranno fruire o che potranno migliorare, prodotto gratuitamente in un contesto di collaborazione collettiva. Capita molto di frequente – se non sempre – di fruire gratuitamente di quanto gli altri hanno prodotto per noi: in questo caso gli studenti hanno potuto offrire un piccolo contributo alla comunità wikipediana. Il contributo si è poi ampliato ad altre voci, quando abbiamo scoperto che la voce Ivan Bloch conteneva in realtà informazioni a Jan de Bloch. Quando, dopo tanto lavoro, abbiamo scoperto che la nostra opera non era arrivata nemmeno sul podio della competizione WikiEHL, la delusione avrebbe potuto portare a rimuovere dalla rete il lavoro svolto, un po' per sconforto e forse anche un po' per ripicca per un verdetto non ben compreso e condiviso, ma a questo punto era chiaro che quanto avevamo fatto era ormai un bene comune, su cui non avevamo più voce in capitolo, non più degli altri utenti della rete.

L'apprendimento è un processo molto complesso, difficile dire quali siano i catalizzatori che lo fanno avvenire. La partecipazione a WikiEHL dimostra però che quando si vive da soggetti attivi l'esperienza di costruire qualcosa, in un contesto – come quello di Wikipedia – in cui le regole stesse e le finalità del mezzo impongono di lavorare in modo serio e rigoroso per la collettività, impegnandosi su un contenuto significativo come il marchio EHL, ci sono tutte le premesse perché l'esperienza abbia successo.

Un ringraziamento particolare ai miei studenti: Davide B., Laura, Michea, Samuele, Gaja, Alessandro, Nicola, Matteo, Sofia, Leonardo, Riccardo, Emanuela, Annika, Davide R., Samantha e Andrea.



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TEMA

Collaborare per apprendere: un'esperienza di scrittura su Wikipedia nella scuola

Alessandra Lucianer

Responsabile Biblioteca Fondazione Edmund Mach (S. Michele all'Adige, Trento)

alessandra.lucianer@fmach.it

keywords: biblioteca, information literacy, Wikipedia

Wikipedia all'Istituto agrario di S. Michele all'Adige

La prima esperienza di scrittura su Wikipedia all'Istituto agrario di S. Michele all'Adige – l'Istituto di istruzione secondaria superiore che fa capo alla Fondazione Edmund Mach (FEM) – risale al 2014.

La biblioteca della Fondazione, biblioteca scolastica e, insieme, biblioteca di ricerca, da molti anni offre percorsi di *information literacy* a supporto delle attività curricolari, sia per gli studenti dell'istruzione tecnica, sia per quelli della formazione professionale. La consapevolezza di trovarsi in una situazione privilegiata per la quale, grazie alla compresenza in Fondazione di attività di ricerca e di trasferimento tecnologico, anche la scuola può accedere a un'ampia e diversificata offerta di risorse informative specialistiche, ha rappresentato uno stimolo in più ad avvicinare la comunità scolastica all'utilizzo attivo della biblioteca.

La riforma dell'istruzione tecnica e professionale del 2006 della Provincia di Trento, facendo propri i riferimenti alla società della conoscenza e all'acquisizione delle competenze chiave per la vita indicate dall'Europa, insieme con l'adesione della Biblioteca FEM al [Manifesto IFLA - Unesco sulla biblioteca scolastica](#) e alle relative Linee guida, ha rafforzato l'orientamento a lavorare con i docenti per la formazione e il consolidamento delle competenze legate all'informazione.

L'adesione di due classi dell'Istituto tecnico ha determinato l'assegnazione di quattro voci: l'ampliamento della voce Museo Casa De Gasperi e la redazione della nuova voce sul Giardino d'Europa Alcide De Gasperi alla classe 3B GAT (docente Luigi Tarter), la redazione delle nuove voci Castello di Hambach e Festival di Hambach alla classe 4°VE (docente Milena Maines).

Le due classi hanno inizialmente visitato il Museo Casa De Gasperi a Pieve Tesino per conoscere la storia di Alcide De Gasperi e il suo ruolo culturale e politico nella nascita dell'Europa unita; inoltre hanno partecipato a un seminario con i formatori di Wikimedia Italia sui principi ispiratori di Wikipedia, sulla struttura dell'enciclopedia, sulle tecniche base di inserimento e modifica delle voci e di citazione delle fonti.

La necessità di documentarsi e di reperire fonti affidabili e verificate è stata fin da subito individuata come attività prioritaria, seppur non sempre agevole. Se per la classe 3B GAT questa attività è stata più semplice, così non è stato per gli studenti della 4°VE, tanto da far loro quasi rimpiangere la disponibilità, espressa nella fase iniziale del progetto, a consultare documentazione in tedesco.

Ciò li ha stimolati a lavorare come gruppo, suddividendo le attività sulla base delle competenze di ciascuno studente e cercando risorse dentro e fuori la scuola.

Sotto questo aspetto, entrambe le classi si sono dimostrate responsabili e intraprendenti, secondo una modalità di lavoro per progetti triennali già utilizzata nell'Istituto, con il supporto di strumenti di lavoro condivisi nella rete scolastica.

Per la terza GAT la visita alla Casa Museo e all'annesso Giardino d'Europa ha rappresentato il momento fondamentale per la raccolta di tutte le informazioni necessarie per la redazione della voce. Le domande degli studenti alle guide del Museo e gli appunti presi nel corso della visita in gennaio sono stati particolarmente curati, benché non sufficienti, tanto da indurli a chiedere al docente di organizzare un secondo viaggio in primavera. L'obiettivo della seconda visita, cui è stata invitata una docente di materie tecniche, era acquisire informazioni di tipo botanico e paesaggistico sul Giardino e il territorio circostante, in precedenza coperti di neve.



Figura 2 - La premiazione della classe 3B GAT dell'Istituto agrario di S. Michele (giugno 2017)

La classe 4[°]VE, invece, per documentarsi sul sito assegnato e sulla storia tedesca della prima metà dell'Ottocento ha utilizzato la biblioteca (anche richiedendo qualche prestito interbibliotecario) e le corrispondenti pagine nell'edizione tedesca di Wikipedia, non solo per i contenuti ma anche per la bibliografia citata. Per alcuni aspetti architettonici di difficile comprensione i ragazzi hanno chiesto il supporto di una docente di disegno tecnico, mentre dove possibile hanno fatto valere le loro conoscenze nel settore agro-enologico valorizzando la Weinstrasse o la ricerca di informazioni sugli andamenti meteorologici nell'Ottocento. Gli studenti più forti in tedesco, inoltre, hanno contattato direttamente l'ufficio informazioni dell'Hambacher Schloss.

Entrambe le classi, autonomamente, sono rimaste in contatto con i formatori wikipediani per risolvere alcuni dubbi, ad esempio sulla traduzione della voce tedesca, o per chiedere ulteriori informazioni di natura metodologica.

Wikipedia e information literacy

È stato certamente sorprendente per gli studenti scoprire la complessità di Wikipedia e l'attività di stretto e rigoroso monitoraggio delle voci in corso di redazione rispetto ai 5 pilastri da parte della *community*. Un iniziale malinteso sull'utilizzo della sandbox ha portato alcuni studenti a pubblicare troppo precocemente il materiale ancora in fase di stesura. A questo è seguito rapidissimo un richiamo da parte di un altro utente, con minaccia di cancellazione della voce stessa. Questa situazione ha indotto gli studenti a verificare più approfonditamente la coerenza del loro testo con quanto appreso nella lezione in aula e ad applicare con maggior rigore il principio del punto di vista neutrale (rivedendo il tono enfatico dato inizialmente alla voce) e il principio di enciclopedicità e di documentazione delle affermazioni (arricchendo la voce di citazioni).

In questo passaggio, la collaborazione degli *editor* è stata fondamentale e la ricollocazione del testo nella *sandbox* ha ridato tranquillità al lavoro. Di fatto ha costituito un'importante richiamo all'attenzione e alla responsabilità delle proprie affermazioni, una lezione quantomai efficace in tempo di *fake news* sulla valutazione delle notizie in rete e delle loro fonti. La vittoria finale della scuola, con l'assegnazione del primo e del secondo posto, è arrivata assolutamente inaspettata, così come la graduatoria relativa delle due classi.

Nella nostra esperienza di biblioteca scolastica, posso senz'altro affermare che la scrittura su Wikipedia si rivela di grande utilità nei percorsi di alfabetizzazione informativa. Rispetto ad attività più tradizionali svolte in biblioteca, scrivere per l'enciclopedia libera ha una maggior attrattiva per i ragazzi. Certamente una competizione a premi come il progetto WikiEHL può ulteriormente incentivare la partecipazione, ma anche la responsabilità di diventare autori di un testo che tutti leggeranno, se sarà stato scritto in modo corretto e documentato, costituisce una buona motivazione.

E non sono certamente gli aspetti tecnici, quali la formattazione delle voci o l'inserimento di immagini, che preoccupano gli studenti, quanto piuttosto la ricerca delle fonti in misura adeguata, la loro elaborazione in modo originale e oggettivo, la fatica dello scrivere un testo chiaro e completo, difficile da ottenere alla prima stesura, il rispetto delle scadenze.

Wikipedia e biblioteche scolastiche (ma non solo)

Mi sembra di poter individuare nel lavoro in ambito scolastico ulteriori aspetti positivi, in linea con la filosofia di Wikipedia e con l'essenza del servizio di biblioteca scolastica. Innanzitutto la modalità di lavoro basata sulla collaborazione: collaborazione tra docenti e bibliotecarie, tra docenti e studenti, tra studenti e bibliotecarie, degli studenti tra loro.

La biblioteca è conversazione, è relazione, e in questi progetti lo abbiamo toccato con mano. A lavorare in gruppo, a dialogare e mediare si impara con il farlo, non è una competenza innata, ed è scontato che a 16/17 anni ci sia chi tira di più e chi prova ad andare a rimorchio. A lavorare per progetti si impara, con il mettersi in gioco in un lavoro che ha un obiettivo chiaro, da suddividere in micro-consegne precise e individuali, e una scadenza inderogabile, in cui il ruolo di ciascuno è importante, sia che faccia, sia che ci si sottragga alla responsabilità.

La competenza informativa è una competenza complessa, richiesta nello studio e nel lavoro, che richiede esercizio e riflessione, e la biblioteca scolastica è l'ambiente naturale dove allenarla. Essa comprende la capacità di ricercare informazioni, di individuare i documenti rilevanti tanto in biblioteca quanto in rete, di confrontare e utilizzare fonti diverse (documenti scritti, materiali, orali, immagini), di comprenderne i contenuti per rielaborarli in modo personale; e ancora di verificare le fonti, di fare sintesi o valutare informazioni differenti, di documentare le proprie affermazioni, di rispettare i diritti degli autori.

Scrivere le voci su Wikipedia ha rappresentato per gli studenti una buona spinta motivazionale, consentendo loro di affrontare concretamente questi aspetti, realizzando un lavoro complesso grazie al contributo di molti, in un modo che alla fine è apparso leggero, nonostante la fatica, ma efficace.

Spero, infine, che lavorare in collaborazione con una biblioteca, possa consentire a questi giovani adulti di scoprire le biblioteche come luoghi dove trovare informazioni di qualità e imparare a valutarne l'attendibilità, tanto per il loro presente di studenti, quanto per il loro futuro di cittadini e professionisti.

Per i docenti l'attività è stata coinvolgente e utile, anche per la coerenza dei contenuti con la programmazione didattica. Inoltre ha un valore positivo in quanto stimola l'interesse per la ricerca e la corretta documentazione, e aiuta gli studenti a lavorare in gruppo e a sentirsi responsabili della conclusione di un lavoro

Alcuni studenti hanno condiviso le loro considerazioni, eccole:

Il lavoro svolto, le aspettative iniziali

Alessio F.: è stata una buona occasione per apprendere nuove nozioni sull'utilizzo di Wikipedia e uno spunto per riflettere su temi come l'Europa, la sua storia e la sua funzione. Non eravamo consapevoli della mole di lavoro che c'è dietro a ogni singola pagina dell'enciclopedia *online*.

Emanuele M.: cercare le fonti, elaborarle, costruire una pagina attendibile e ben strutturata di Wikipedia è stata un'occasione di crescita personale.

Carlo S.: c'è stata una discreta suddivisione dei compiti, ognuno ha messo a disposizione parte del proprio tempo, delle proprie potenzialità e dei propri talenti al fine della buona riuscita del progetto.

Romina F.: il lavoro è stato molto interessante ed entusiasmante per tutti noi, anche se non è stato semplice, perché le informazioni non erano molte e abbiamo dovuto visitare il Giardino una seconda volta. Non ci aspettavamo che il mondo di Wikipedia fosse così vasto e complesso.

Le principali difficoltà

Alessio F.: la ricerca di informazioni, la determinazione dell'attendibilità delle fonti.

Emanuele M.: trovare il materiale, esprimerlo in una forma consona all'enciclopedia, citare correttamente le fonti e compilare le note.

Carlo S.: oltre agli aspetti tecnici di scrittura, una difficoltà è stata la ricerca di informazioni.

Romina F.: la difficoltà maggiore è stata la stesura del testo, e anche le note e la bibliografia, elementi essenziali per svolgere un buon lavoro.

Beatrice C.: trovare informazioni adeguate e avere una scrittura distaccata, di tipo enciclopedico. Pensavo che scrivere su Wikipedia fosse facile, invece si è rivelato molto complesso.

Gli aspetti positivi

Alessio F.: il lavoro di gruppo, scoprire un mondo fatto di collaborazione e condivisione; conoscere meglio Wikipedia dall'interno e vedere la propria pagina pubblicata e disponibile per tutti!

Emanuele M.: vedere il proprio lavoro apprezzato più di altri e visitare i luoghi correlati alle due voci. Inoltre abbiamo già contribuito a integrare un'altra voce.

Carlo S.: interessante scoprire come si crea una pagina su Wikipedia; la soddisfazione più grande è stato vincere e aver dato un contributo nella creazione anche solo di una piccola parte dell'enciclopedia *online* più famosa e utilizzata oggi dà un'enorme soddisfazione.

TEMA

Prime sinergie alla Spezia per una cultura dell'apprendimento e dell'informazione con il modello Alternanza scuola-lavoro

Mascha Stroobant^{1,2}, Alessandro Marchetti^{2,3}

¹ Distretto Ligure delle Tecnologie Marine, La Spezia

²Wikimedia Italia

³Department of Chemistry, Zhejiang University (Hangzhou, P.R.C.)

mascha.stroobant@dltm.it - alexmar983@yahoo.it

keywords: *alternanza scuola-lavoro, OpenStreetMap, Wikipedia, Commons, geografia*

“Profe, ma la tutor dell’Alternanza mi ha detto che domani creiamo una pagina di Wikipedia. Cioè... ma è vero???” “... ma quindi uno può scrivere quello che vuole... anche dello Spezia calcio?”, “a me hanno detto di fotografare i tombini che ci sono qui davanti a scuola (risate di scherno, ndr)”. Anche noi, docenti e tutor aziendali cresciuti nello scorso secolo con le enciclopedie Treccani, Conoscere e le leggendarie cartine della De Agostini, eravamo un po’ increduli quando abbiamo intrapreso il nostro primo progetto di Alternanza scuola-lavoro con Wikimedia Italia, ma alla fine era un passaggio quasi inevitabile (figura 1).



Figura 1 - L'Enciclopedia Treccani. Immagine by Codex. Les volumes de l'Enciclopedia italiana photographiés dans une bibliothèque canadienne en 2012, Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0

Oltrepassata la soglia del nuovo millennio ci siamo trovati di fronte all'enciclopedia per eccellenza (Wikipedia) e al 'cugino' un po' meno conosciuto di Google Maps (OpenStreetMap) con un misto di preoccupazione e di sollievo. Preoccupazione soprattutto per le 'scopiazzature' ancora più senza controllo di materiali per tesine e ricerche *last minute*, sollievo perché abbiamo scoperto strumenti indispensabili – e gratuiti! – che ci avrebbero consentito di inseguire (e forse raggiungere per qualche istante) una conoscenza sempre più vasta, dinamica e inafferrabile. Chi di noi non ha già interagito con queste piattaforme, ma soprattutto chi fra noi è veramente consapevole del fatto che tutta questa conoscenza è effettivamente il lavoro di esperti, appassionati, volontari (soprattutto) e non dei professionisti di una casa editrice?

Non possiamo negarlo: le prime domande dei nostri studenti erano anche le nostre, mentre ci preparavamo a passare dalla fruizione passiva a una più attiva, per la prima volta addentro a un processo, comunque editoriale, ma diffuso, di cui non conoscevamo ancora le dinamiche. Nemmeno noi eravamo del tutto consapevoli del fatto che si potesse essere veramente partecipi nella creazione dell'informazione in un contesto così importante.

“Ognuno di voi è sicuramente esperto in un qualcosa che merita di essere trasmesso”. Un semplice concetto come questo ribalta le dinamiche dell'apprendimento, ma anche la sua linearità. In un mondo ideale e virtuoso, potrebbe sembrare che stiamo veramente percorrendo la strada verso la società della conoscenza democratica, sostenibile e inclusiva – come immaginato nel [libro bianco](#) *Insegnare e apprendere. Verso la società della conoscenza*, della Commissione Europea e curato da Edith Cresson – e verso la possibilità di aumentare la consapevolezza del processo di creazione dell'informazione con tutte le sue fasi, dalla produzione alla revisione. Viviamo oramai in un mondo dove gli stessi contenuti dei grandi mezzi di informazione sono influenzati da dinamiche dal basso (“condividi le foto delle tue vacanze” campeggia sulla prima pagina di un noto quotidiano nazionale), in un mondo dove il confine fra controllo editoriale rigoroso e feedback social si fa sfumato, in un mondo dove i giornalisti leggono attentamente i commenti ai loro pezzi.

L'Alternanza scuola-lavoro (Legge 13 luglio 2015, n. 107, [Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti](#), G.U. n. 162 del 15 luglio 2015) è stato un meccanismo quasi

naturale per aprire una finestra sulle dinamiche della moderna comunicazione: nell'epoca dove è il settore quaternario a dominare l'economia (ovvero quelle imprese di servizio che basano il proprio *core business* sul *know-how* e sui servizi intellettuali come la ricerca e sviluppo, la formazione, la consulenza e ICT) è altrettanto naturale che le esperienze di introduzione al mondo del lavoro riguardino anche l'analisi di questi aspetti.

In provincia della Spezia nel 2017 due sono stati i momenti (figura 2) durante i quali abbiamo testato questa interessante collaborazione con Wikimedia Italia: il primo con la prima edizione del Festival delle Geografie di Levanto – dal 7 al 9 aprile – e il secondo, il 26 e 27 maggio, con l'Istituto Tecnico Commerciale e Tecnologico "Fossatida Passano". Si è trattato di due modelli in parte differenti: a Levanto è stata impostata un'attività in primis sul territorio, mentre nel capoluogo una lezione soprattutto frontale.

Alla Spezia la lezione tradizionale per venti studenti è stata svolta in due mattinate, durante le quali abbiamo introdotto le basi di OpenStreetMap, Wikipedia (versione in italiano) e Wikimedia Commons con due piccole sessioni pratiche (della durata di non più di un'ora) rispettivamente di mappatura delle strade, il primo giorno, e di caricamento delle foto su Commons, il secondo giorno. In tutto 19 foto di luoghi o dettagli della provincia di La Spezia (non solo quelle dei tombini, ndr) sono state messe in rete con licenza libera.

Nell'evento della Spezia si è tentato sempre di comunicare ai ragazzi come le nozioni impartite avessero un forte potenziale nella loro futura vita lavorativa. Uno dei problemi che rischia di emergere dall'esperienza dell'Alternanza scuola-lavoro è che il mondo del lavoro è così in rapido mutamento che molte nozioni rischiano di divenire obsolete in pochi anni, pertanto ci si è quindi concentrati sulle basi nell'interesse dei ragazzi. Sono state anzitutto affrontate le varie tipologie di mappe presenti online, inquadrando l'importanza di avere un'alternativa libera fuori dall'oligopolio di pochi attori privati quali Google, Bing o Yahoo. Si è poi indagato l'utilizzo corretto di internet per la ricerca delle fonti di qualità, incluso Google Books, mostrando non tanto un'opposizione, ma un equilibrio di opportunità fra servizi offerti da privati e comunità aperte. Per ultimo sono stati illustrati i concetti base del *copyright*, in primis come valutare la licenza dei file multimediali che si trovano in rete. Si tratta di concetti che sono particolarmente utili per lavorare nel tessuto delle PMI italiane, che non possono investire molto in formazione per i propri dipendenti, come invece succede nei grandi conglomerati. Sono sempre stati riportati esempi concreti possibili, per esempio cosa poter utilizzare dalla rete per agevolare un lavoro di grafica e come spiegare al proprio superiore se tale riutilizzo è lecito o no, oppure come accertarsi che una piccola attività commerciale sia correttamente localizzata sulla mappa, incluse alcune specifiche importanti per i suoi clienti (fermata di autobus, bancomat, accessibilità a portatori di handicap).



Figura 2 - OpenStreetMap, teoria e pratica alla scoperta del proprio territorio. La presentazione a Levanto (sinistra) e la piccola lezione pratica di mappatura alla Spezia (destra)

A Levanto invece i volontari wikimediani hanno preso parte a una lodevole iniziativa – che ha previsto conferenze, mostre, escursioni, uscite in mare e anche la promozione di prodotti tipici del territorio – organizzata dalla cooperativa Officine del Levante, in collaborazione con i comuni di Framura, Bonassola e Levanto e del Club per l’Unesco di Levanto e Cinque Terre, per risollevare l’offerta culturale di un piccolo paese costiero del Levante Ligure (Levanto) con un focus su una materia, la geografia, che a livello scolastico è spesso bistrattata, ma che in realtà come poche altre mantiene il ruolo chiave di fornire punti di riferimento, in particolare nel nostro presente sempre più fluido. Era impossibile pensare di non coinvolgere OpenStreetMap e la sede del locale Liceo Scientifico “Pacinotti”.

Dieci studenti di terza e quarta, in poco più di due ore, hanno imparato a mappare il territorio, con gli inseparabili smartphone in tre luoghi scelti insieme agli organizzatori. La tecnologia free ha consentito agli studenti di utilizzare le mappe già disponibili su OpenStreetMap, di aggiornarle e arricchirle, correggendo numerazioni e toponomastica e segnalando elementi utili per residenti e turisti. E i risultati non sono stati per nulla banali: il 99% delle strade del centro di Levanto ha ora un nome (partivamo da circa il 75%); sono stati segnalati da 17 a 519 numeri civici; sono stati registrati da 233 a 402 punti di interesse (attività ricettive e commerciali, negozi, panchine, ecc.)... in soli 7,5 Km percorsi complessivamente! Ma la strada da percorrere è ancora lunga!

Tra le cose che meriterebbero di essere segnalate, il fatto che progetti del genere permettono di trovarsi a collaborare/lavorare in rete con una comunità i cui partecipanti in massima parte non si conoscono e provengono da quasi tutte le parti del mondo. Una cosa che nelle nuove professioni capita sempre più spesso, ma della quale la scuola, forse, non è nemmeno al corrente.

Alla stesura dell’articolo hanno contribuito anche Gregorio Bisso e Alessandro Palmas (Wikimedia Italia), Laura Canale (Officine del Levante), Cristina Vannucci e Cristiano Rocchetta (Istituto Tecnico Commerciale e Tecnologico “Fossati-da Passano”, La Spezia).

TEMA

Wiki in translation: da fruitore a possibile autore, un'esperienza creativa e poliedrica

Alessandra Napoli, Marinella Troiano

Dirigente e Docente IIS "Leonardo da Vinci", Potenza

napoli.ale26@gmail.com - santinitroiano@tiscali.it

keywords: lingue straniere, alternanza scuola-lavoro, Wikipedia, didattica per competenze.

L'IIS "Leonardo da Vinci" di Potenza ha sperimentato e realizzato nell'ultimo biennio il progetto *Wiki in Translation* coinvolgendo le classi terze, quarte e quinte del Liceo Linguistico. Tale esperienza è nata nell'ottica dell'innovazione didattica per l'apprendimento delle lingue straniere e si è gradualmente trasformata e affermata come valido percorso di alternanza scuola-lavoro.

Il progetto, proposto dal prof. Luigi Catalani e sviluppato dalla dirigente prof.ssa Alessandra Napoli e dalle docenti tutor: prof.ssa Marinella Troiano, prof.ssa Ornella Olivieri e prof.ssa Donata Biondo è stato discusso, approvato e condiviso dai singoli Consigli di classe e dal Collegio dei Docenti come attività di ampliamento dell'offerta formativa.

Il percorso si è articolato in tre momenti distinti: la progettazione, che ha visto coinvolti anche gli studenti nell'individuazione dei temi e delle voci da ampliare e tradurre; la realizzazione, che ha avuto come protagonisti indiscussi gli alunni i quali, sotto la sapiente guida dei docenti, hanno tradotto dall'italiano alcune voci di Wikipedia e le hanno pubblicate nelle versioni in lingua inglese, francese, tedesca e spagnola della famosa enciclopedia. In un'occasione, gli studenti hanno addirittura elaborato una voce direttamente in lingua inglese, dal titolo *Ophelia Project*. Il terzo momento, quello della valutazione, ha riguardato sia la comunità scolastica, sia la comunità dei wikipediani, i quali si sono mostrati particolarmente attenti e talvolta severi, oltre che scientificamente rigorosi.

La proposta progettuale di Wikimedia Italia ha destato da subito grande entusiasmo sia da parte dei docenti, che hanno potuto sperimentare un modello formativo basato sulla coniugazione delle abilità e delle conoscenze finalizzata allo sviluppo di competenze, sia da parte degli alunni, che hanno potuto svolgere il proprio lavoro scolastico secondo una modalità innovativa e proattiva.

L'istituzione scolastica ha promosso significative azioni di sensibilizzazione e informazione delle famiglie che hanno colto la valenza formativa del progetto e l'opportunità di fare sperimentare ai propri figli non solo il ruolo di fruitori passivi dei contenuti presenti in rete, ma anche quello di produttori attivi e via via sempre più competenti. A titolo esemplificativo si riporta l'esperienza realizzata dalla classe III A durante l'a.s 2016/2017.

Il progetto *Wiki in translation* ha avuto una struttura flessibile ed è stato articolato in fasi di formazione in aula, a cura dei diversi docenti coinvolti, e in fasi di *apprendimento esperienziale in situazione*; inoltre sono stati osservati criteri di gradualità e progressività nel rispetto dello sviluppo personale, culturale e professionale degli studenti, anche in relazione alla loro età, ai fini dell'attribuzione dei compiti.

Tale percorso si è incrociato con le attività del *project work* di classe, sul tema della città, quale articolazione del nucleo interdisciplinare Spazio e Tempo della programmazione di classe. Allo sviluppo del tema hanno collaborato fattivamente, sia in fase progettuale sia in fase di esecuzione, tutti i docenti del consiglio di classe.

Durante le prime dieci ore in presenza, svolte presso il nostro istituto, a cura del tutor esterno e di quello interno, sono state illustrate le tecniche e le dinamiche indispensabili a ricercare e selezionare varie tipologie di fonti, da quelle cartacee a quelle *online*, oltre che le competenze indispensabili e le regole da rispettare per diventare un vero wikipediano, ossia per *saper pubblicare* testi su Wikipedia, senza correre il rischio di vedere il proprio articolo cancellato.

Nelle successive quindici ore di attività, gli studenti, guidati dal tutor interno, hanno studiato e selezionato le fonti in loro possesso, hanno condiviso le esperienze, hanno avviato riflessioni sulle modalità di lavoro da adottare, infine hanno effettuato lavori di traduzione.

Gli studenti, organizzati in piccoli gruppi composti da due o tre persone, si sono impegnati a ricercare **fonti** di vario genere relative al proprio territorio, al proprio centro abitato, ad usi e tradizioni, allo scopo di:

1. aggiornare e/o arricchire le voci già presenti su Wikipedia;
2. colmare eventuali lacune riscontrate nelle documentazioni trovate,
3. tradurre alcuni articoli in lingua straniera.

A tal fine hanno trascorso una mattinata presso la Biblioteca Provinciale di Potenza, sotto la supervisione del prof. Luigi Catalani e del tutor interno, prof.ssa Marinella Troiano, per visionare e selezionare documenti di particolare interesse per le attività da sviluppare. Hanno inoltre attinto informazioni presso le Pro-Loce dei loro paesi di provenienza, hanno navigato in rete, hanno visitato chiese e luoghi tipici, raccogliendo persino testimonianze orali a corredo e completamento di quelle scritte.



Figura 1 – Gli studenti della III A dell’IIS Leonardo da Vinci di Potenza impegnati nella ricerca di documentazione presso la Biblioteca Provinciale di Potenza (marzo 2017)

Il nucleo centrale dell’esperienza si è sostanziato in sessanta ore di lavoro in remoto, da casa, durante le quali gli alunni hanno lavorato sulla piattaforma Wikipedia, secondo le istruzioni fornite dal tutor esterno che li ha monitorati a distanza e ha curato altresì il report finale. Con questa tipologia di impegno, ognuno ha scelto liberamente quando lavorare, senza che questo interferisse con gli altri obblighi scolastici pomeridiani.

Nella fase finale, quella della valutazione, i docenti hanno predisposto rubriche e griglie contenenti indicatori e descrittori delle competenze acquisite dal discente a conclusione del percorso. Dall’analisi dei risultati conseguiti, emerge un quadro eterogeneo, ma positivo per l’intera classe. Tutti i gruppi hanno percorso le varie tappe del progetto, con senso di responsabilità, con maggiore o minore puntualità e precisione, si sono confrontati con altre realtà esterne all’istituzione scolastica, sono entrati a far parte del mondo wikipediano, anche se per brevi intervalli di tempo e in qualità di principianti, hanno elaborato un prodotto finale, hanno pubblicato le loro voci.

Il prodotto finale di ogni gruppo, una volta pubblicato, si è trovato ad essere valutato anche secondo quelle che gli studenti, con un tono tra il serio e lo scherzoso, hanno definito “le ferree regole e i rigorosi criteri” del mondo wikipediano. Tali criteri erano stati illustrati dal tutor esterno, ma forse un poco ignorati da qualche ragazzo, o per semplificare o per abbreviare il proprio lavoro; di conseguenza, qualcuno ha visto scomparire la voce che aveva pubblicato.

Purtroppo, la conclusione del progetto, nel mese di luglio, non ha permesso di re-intervenire per perfezionare l’articolo cancellato. Prevedere una fase di revisione/ rinforzo per eventuali situazioni di fragilità, consentirebbe agli studenti di migliorare il lavoro svolto in linea con quanto richiesto dalla piattaforma e soprattutto in coerenza con i criteri della comunità dei wikipediani che, in molti casi, rispecchiano i criteri del mondo del lavoro e delle professioni.

Secondo l'intero Consiglio di classe, comunque, la metodologia utilizzata si è rivelata particolarmente preziosa per l'attuazione della **didattica per competenze**, che sono intese come la capacità dimostrata di saper utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni reali di studio o di lavoro e nello sviluppo personale e professionale.



Figura 2 – Gli studenti della III C dell'IIS Leonardo da Vinci di Potenza impegnati nella stesura delle voci sulla Basilicata nelle versioni di Wikipedia in lingua straniera (aprile 2017)

Alla luce dell'esperienza fin qui svolta, una distribuzione più equa delle ore di attività in presenza e di quelle a distanza consentirebbe ai tutor di intervenire opportunamente e tempestivamente per il miglioramento e la correzione del prodotto. Ciò aiuterebbe gli studenti a sviluppare parallelamente l'apprendimento teorico e quello operativo/applicativo da svolgere a casa, oltre ad acquisire una maggiore consapevolezza di quanto si sta realizzando.

Le **finalità** delineate in partenza possono essere così riassunte:

- creare modalità di apprendimento in sintonia con i percorsi del secondo ciclo d'istruzione, capaci di amalgamare la conoscenza e la formazione in aula con l'esperienza pratica;
- completare la formazione derivata dai percorsi scolastici e formativi con lo sviluppo di competenze spendibili nel mercato del lavoro;
- realizzare un primo collegamento delle istituzioni scolastiche e formative con il mondo wikipediano;
- stimolare in ognuno la presa di coscienza delle proprie capacità, delle proprie risorse e delle proprie fragilità;
- favorire il confronto tra le conoscenze acquisite nel mondo scolastico e le competenze richieste dal mondo del lavoro e della società civile.

Il progetto ha rappresentato l'occasione per i discenti di applicare i contenuti disciplinari a situazioni reali con la pubblicazione degli articoli; di osservare e ragionare in modo logico-deduttivo; di pianificare e/o progettare procedure di lavoro, specialmente durante le sessioni in remoto; di saper utilizzare la lingua straniera e le nuove tecnologie per approfondire, in maniera personale, argomenti specifici.

TEMA

Scenari didattici con Wikipedia

Riccardo Lopes

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata

riccardo.lopes@gmail.com**keywords:** *Wikipedia, avanguardie educative, didattica per scenari, città parallela.*

Le innovazioni didattiche ispirate dalla tecnologia digitale si consumano con sempre maggiore frequenza, a volte nel segreto delle aule, altre volte con la condivisione o l'esibizione nei social, altre ancora col supporto di autorità e istituzioni educative. Un rischio dovuto al *surplus* di esperienze, tra molti vantaggi, è lo stress per lo stato di agitazione permanente che vede la scuola all'inseguimento delle tecnologie più recenti, o forse meglio, gli insegnanti inseguiti dalle tecnologie innovate.

La conferenza EMINENT 2017, dedicata al tema *Learning Spaces, Time and Eco-system*, ha posto un rassicurante tassello fondativo per l'individuazione delle più efficaci innovazioni didattiche ispirate dalla tecnologia digitale. A Brussels, nel novembre scorso, European Schoolnet ha presentato il primo Open Book of Educational Innovation: un libro aperto dell'innovazione educativa che identifica un centinaio di pratiche sostenibili. Le pratiche illustrate sono già testate o in corso di sperimentazione, e sono tutte qualificate come meritevoli di essere utilizzate nei paesi membri dell'Unione Europea, i cui Ministeri dell'Istruzione sono gli stessi committenti della ricerca.

Si tratta di innovazioni strutturate, in cui la parte metodologica è sempre prevalente sull'aspetto meramente tecnologico. La parola Italy ricorre almeno sette volte nell'indice dell'Open Book per le "iniziative innovatrici dei valori pedagogici fondanti", insieme ai nomi di Elisabetta Mughini, Andrea Benassi, Lorenzo Guasti, Jessica Niewint Gori, Giovanni Nulli, Leonardo Tosi, che quelle iniziative portano avanti con Indire. C'è poi un'ottava ricorrenza, che illustra l'esperienza più strutturata e in qualche modo inclusiva di tutte le altre: quella delle Avanguardie Educative.

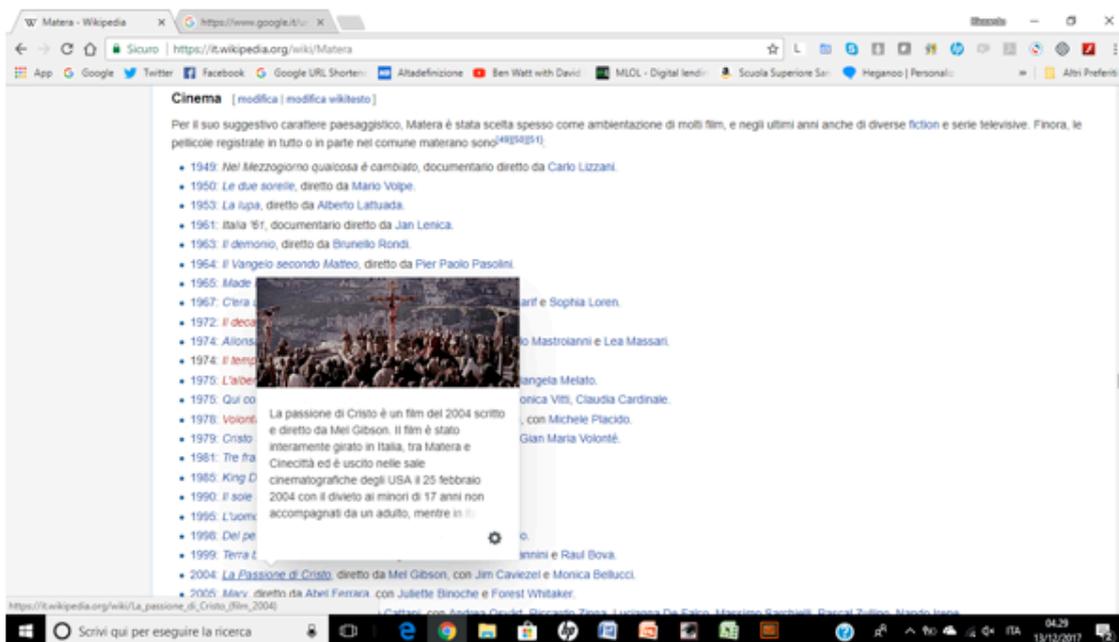
Proviamo qui a declinare un'idea delle Avanguardie, la Didattica per Scenari, forte di una sperimentazione pluriennale sviluppata in più di mille classi di dodici paesi europei, e di uno specifico corso di perfezionamento appena programmato dall'Università telematica IUL. Proviamo a intersecare i protocolli metodologici della Didattica per Scenari con le politiche di innovazione culturale e digitale proposte nel nostro paese da Wikimedia Italia. L'Associazione per la diffusione della conoscenza libera, più nota per il progetto Wikipedia, è un altro di quei tasselli su cui contare per implementare una didattica innovativa con la forza del coinvolgimento diretto e partecipato in modalità interattiva degli studenti, i quali possono cimentarsi come autori, e impegnarsi tra scrittura enciclopedica ([Wikipedia](#)) e documentazione aperta del patrimonio culturale ([Wiki Loves Monuments](#)).



Figura 1 – Presentazione delle piattaforme Wikimedia presso il I'IS "Giustino Fortunato" di Rionero in Vulture (maggio 2016)

I percorsi che si possono costruire sono molto coerenti con l'Alternanza scuola-lavoro, operando in contesti molto vicini a quelli del mondo reale nel campo *Arts and Cultural Heritage* con l'uso di competenze digitali trasversali. Portare avanti tali operazioni è possibile nelle scuole con la presenza di esperti esterni di supporto, presenza prevista in modo organico dal protocollo metodologico della Didattica per Scenari. Il profilo indicato in questo caso è quello dell'esperto di archivi e biblioteche innovative, anche digitali. Una felice espressione di questa figura è Luigi Catalani, prima coordinatore regionale di Wikimedia Italia per la Basilicata e poi coordinatore nazionale per la scuola e l'università, il cui contributo è stato decisivo in diversi programmi per l'apporto innovativo dato dalle scuole alla cultura del territorio.

Proviamo dunque a immaginare uno scenario di riferimento con il coinvolgimento di Wikipedia, con la creatività e l'interazione degli studenti, con i contenuti delle discipline, e proviamo ad elaborarlo sulla base della struttura metodologica innovativa proposta dalla Didattica per Scenari.

**Titolo:**

La città parallela.

Classe/i coinvolta/e

Scuola secondaria di II grado. Terzo anno.

Descrizione:

La città dove è situata la nostra scuola, come tutte le altre, è fatta di luoghi simbolici legati alla vita vissuta dagli abitanti. Non sempre questi luoghi corrispondono a un monumento o altro "indicatore" con valore artistico. Storie di guerra e d'amore, case demolite di gente andata via lontano e baracche di gente arrivata da lontano, luoghi di culto dove si sono consumati orribili crimini, storie che emergono dalla memoria del passato e dall'esperienza del presente, narrazioni letterarie o filmiche che disegnano una città viva nella percezione reale delle persone ma forse diversa dalla città materica. Se non diversa, almeno si tratta di una città più articolata. Wikipedia, ad esempio, propone già alcuni di questi meta-contenuti riportando nella descrizione delle città i luoghi utilizzati come set cinematografici.

Propongo ai miei studenti di indagare sull'esistenza di una tale città parallela, fatta di racconti ed emozioni, cominciando a interrogare se stessi e poi altre persone, verificando l'esistenza di eventuali descrizioni per documentare poi il tutto con testi e altro materiale documentale che illustrino le parti non visibili ma presenti nella memoria o nella percezione. Propongo agli studenti di lavorare in gruppi di 3/4 persone, considerando come prodotto finale il completamento o l'inserimento delle voci su Wikipedia, con la verifica dei contenuti ammessi, con la ricerca e la scrittura di parti inedite, le registrazioni dei racconti, l'inserimento di riferimenti storici e bibliografici, l'aggiunta di fotografie dei luoghi reali e ricostruzioni in realtà virtuale dei luoghi anche diversamente reali.

Poiché l'attività interessa diverse competenze disciplinari, cerco di coinvolgere i colleghi del consiglio di classe: il docente di lettere per lo stile di scrittura

enciclopedico, quello di storia per le ricerche documentali, quello di arte per le opere artistiche, il docente di tecnologia o informatica per i codici di scrittura digitale, il docente di scienze per le rilevanze ambientali, il docente di religione... La **sfida** che propongo a ogni studente è: esplora la tua città nelle sue pieghe più nascoste, documentala e descrivila nella sua complessa realtà fatta di cose materiali e non, approfondisci l'uso dei codici digitali per raccontare il tutto.

Breve descrizione delle **Learning Activities** da attivare:

1. **Design Brief** - Presento agli studenti la mia idea, mantenendo volutamente alcune parti indefinite e chiedo loro di dividersi in gruppi per discuterla e migliorarla, partendo dall'analisi delle voci su Wikipedia, dettagliando ipotesi di sviluppo e individuando criticità e relative soluzioni. Chiedo di documentare il tutto creando un blog come diario di bordo e un gruppo social per le comunicazioni veloci. La documentazione nel blog e la comunicazione nei social saranno determinanti ai fini della valutazione dell'attività in tutte le sue fasi. Supporti digitali che propongo di usare: TeamUp per la gestione dei lavori di gruppo, Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Wordpress per il blog-diario di bordo, Twitter per le comunicazioni social. Tempo previsto: 1 ora.
2. **Indagine e produzione documentale** - Gli studenti si riuniscono e decidono chi intervistare e quale documentazione raccogliere per completare le voci in Wikipedia o per inserirne di nuove. Per capire il funzionamento della piattaforma programmiamo incontri *online* e in presenza con un referente esperto di Wikimedia. Gli studenti raccolgono interviste e fanno fotografie utilizzando i propri *smartphone*, inseriscono i *file* in una cartella remota condivisa e creano album fotografici geolocalizzati. Chiedo di documentare il tutto aggiornando il blog. Supporti digitali che propongo di usare: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Google Drive come cartella remota condivisa, Google Maps per le foto georeferenziate. Tempo previsto: 6 ore.
3. **Progettazione del prodotto** - I gruppi riportano su Wikipedia le nuove voci o integrano quelle esistenti, utilizzando il codice specifico, il format e lo stile di scrittura richiesto. Aggiungono i materiali audio/foto/video raccolti. Elaborano ricostruzioni virtuali. Nell'attesa di un *feedback* esterno, documentano queste operazioni aggiornando il blog. Supporti digitali da usare: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Gimp per il *photo editing*, Blender per le ricostruzioni 3d, edMondo per gli sviluppi immersivi nei mondi virtuali. Tempo previsto: 6 ore
4. **Workshop di progettazione partecipata** - I gruppi si interfacciano con i referenti di Wikipedia per verificare la correttezza delle procedure utilizzate e con gruppi di utenti per verificare che le descrizioni riportate corrispondano effettivamente a una visione condivisa. Si discutono eventuali proposte di modifica. Si predispongono e si somministrano questionari di monitoraggio. Tutte queste operazioni sono documentate nel blog che, si ricorda, è elemento determinante per la valutazione alla pari di un compito scritto. Supporti digitali:

Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Google Form per i monitoraggi. Tempo previsto: 2 ore.

5. **Progettazione definitiva** - I testi e i documenti riportati su Wikipedia vengono corretti sulla base delle rilevazioni emerse nella fase precedente per essere poi sottoposti alla valutazione definitiva dei redattori e degli amministratori. Nel blog viene riportato tutto il materiale prodotto, con relative descrizioni delle procedure utilizzate e con brevi video registrati in *byod* con uno *smartphone*, illustranti i vari momenti dell'attività. Supporti digitali: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, YouTube per il canale video, Wordpress per il blog-diario di bordo, Gimp per il *photo editing*, Blender per le ricostruzioni 3d, edMondo per gli sviluppi immersivi nei mondi virtuali. Tempo previsto: 6 ore.
6. **Riflessione** - Si presentano i prodotti prima in classe e poi in un evento pubblico organizzato dalla scuola e aperto ai contributi esterni. Gli studenti riflettono sul lavoro svolto, sulle scoperte fatte, sulle criticità riscontrate, sulle competenze trasversali e disciplinari acquisite. Si valuta l'efficacia della metodologia utilizzata e si discute sulla possibilità di continuarla. Supporti digitali: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Google Form per il monitoraggio delle attività. Tempo previsto: 2 ore.

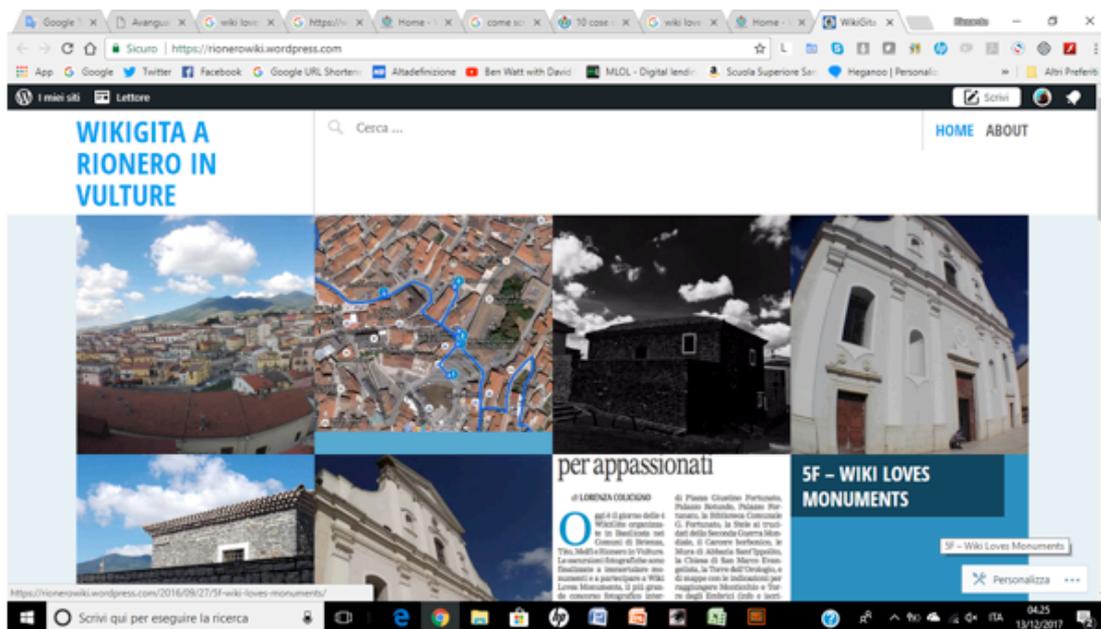


Figura 3 - Un blog gestito dagli studenti come diario di bordo per un progetto sviluppato con Wikimedia Italia (wikigita fotografica a Rionero in Vulture e partecipazione al concorso Wiki Loves Monuments)

**CERTIFICAZIONI**

Una proposta di Formazione Certificata per il Docente nella Scuola Digitale

*Dall'esperienza AICA/Fare didattica
nel Web e DIBRIS-Unige/EPIC*

**Giovanni Adorni, Mara Masseroni, Pierfranco
Ravotto, Angela Sugliano, Monica Terenghi**

adorni@unige.it, masseroni.mara@gmail.com ,
p.ravotto@aicanet.it, sugliano@unige.it,
monica.terenghi@gmail.com

Tre suggestioni

Come supportare la Scuola con formazione di qualità, quella qualità tanto invocata a valle delle esperienze, generalmente positive ma non sempre, dello scorso anno ricco di eventi formativi grazie ai finanziamenti PON e ministeriali?

Come portare a valore esperienze decennali di formazione dei docenti facendo squadra e portando il proprio contributo alla realizzazione del recente quadro di competenze digitali dei docenti DigCompEdu?

Come rispondere alle più recenti sollecitazioni rispetto alla realizzazione di classi in cui gli studenti hanno un ruolo attivo e in cui le lezioni diventano ricche e coinvolgenti grazie all'uso delle tecnologie digitali?

Partiamo dall'ultima. La ministra Federica Fedeli ha da pochi giorni insediato un gruppo di lavoro per l'utilizzo di strumenti digitali personali in classe più nota nei titoli giornalistici come "uso dello smartphone a scuola". Ne sono seguite polemiche sia sulla stampa che sui social. Giusto qualche esempio: "*Elemento di distrazione ... Scuola svenduta a lobby digitali*" ([vedi](#)), "*Siamo prossimi alla resa del sistema educativo ...: la scuola tecnologica delega la funzione del pensare a un oggetto*" ([vedi](#)). "... invitiamo già da oggi i professori, se non vogliono rispondere dei danni arrecati agli alunni, a rifiutare categoricamente l'uso dei cellulari nelle scuole" ([vedi](#)).

Non è il caso di spiegare ai lettori di questa rivista - dedicata all'uso del digitale nella didattica e che su ogni numero racconta esperienze pedagogiche concrete con tablet, smartphone e ambienti web - quali sono i motivi per l'uso del digitale in classe e quali i benefici che ne possono risultare.

Ma per ottenere tali benefici occorre che gli insegnanti siano preparati. Se l'insegnante andasse in aula dicendo "*accendete pure i telefonini*" e poi proseguisse in modo tradizionale la sua lezione, è ovvio che sarebbero solo elemento di distrazione.

Non lo sono se l'insegnante durante la lezione dice "*entrate con il codice che compare alla LIM e rispondete alle seguenti domande*". Lì cattura l'attenzione di chi si era distratto. Ovviamente: è una tecnica antica come la scuola e la si può mettere in atto anche formulando a voce le domande e chiedendo agli studenti di rispondere a turno. Ma il digitale aggiunge qualcosa: in pochissimi minuti si può far rispondere contemporaneamente tutti gli studenti, i risultati possono essere memorizzati, visualizzati, esportati in un foglio elettronico; si può ripetere ad una settimana di distanza l'esperienza e si possono confrontare i risultati. Si potrebbe farlo anche riportandoli su un cartellone, ma con un dispendio di tempo ed energie ben maggiore.

Anche il *brainstorming*: è un'esperienza interessante con post-it gialli attaccati su un muro, ma quanto è più agevole con le scritte degli studenti che appaiono in tempo reale, leggibili da tutti, sulla LIM. Sono giusto due esempi, fra mille possibili.

Dunque: la formazione degli insegnanti all'uso del digitale in aula: la LIM e i dispositivi degli studenti. Non semplicemente "*Portate i vostri dispositivi*" ma: come posso, io insegnante, sfruttare i dispositivi che gli studenti hanno in mano per migliorare il mio insegnamento e, soprattutto, il loro apprendimento? come posso fare le stesse cose che facevo prima - per esempio inframmezzare domande alla spiegazione - in modo più efficiente ed efficace? e che possibilità nuove mi si aprono? (per esempio far partecipare alla lezione anche lo studente che è a casa malato e raccogliere anche le sue risposte).

Naturalmente oltre agli aspetti didattico/pedagogici, l'uso del BYOD a Scuola comporta altre questioni: tecnologiche da un lato (come far sì che gli studenti possano usare con i propri dispositivi la connessione della Scuola in modo sicuro e secondo regole che possano assicurare e ottimizzare in tutta la scuola la connettività), organizzative dall'altro (come disciplinare secondo un regolamento condiviso l'uso di dispositivi personali per scopi didattici e non ... personali!). La proposta che segue focalizza l'attenzione sugli aspetti didattico/pedagogici per dare un supporto concreto e subito "usabile" ai docenti, un contributo di qualità alla crescita della Scuola.

Seconda suggestione. Dopo il quadro [DigComp](#) che descrive le competenze digitali che devono essere in possesso di tutti i cittadini, è uscito a maggio 2017 il Framework [DigCompEdu](#) che descrive le competenze che deve avere il docente nell'era digitale. (Si veda Bricks Settembre 2017: "[DigComp versione 2.1 e DigCompEdu](#)"). Erano già presenti quadri di competenza per la descrizione di cosa un docente deve essere in grado di fare per agire con sicurezza con il digitale e usarlo per formare ed educare i propri studenti, quadri declinati in specifici syllabi (il framework EPICT - *European Pedagogical ICT Licence* ad esempio) da cui derivano corsi di formazione specifici. E anche sulla base di framework e syllabi specifici per le competenze digitali (il framework e i syllabi ECDL ad esempio) si sono proposti numerosi corsi anche rivolti ai docenti che quotidianamente vogliono integrare il digitale nelle loro lezioni.

Oggi l'esigenza è quella di armonizzare quanto già esisteva con i nuovi riferimenti europei per dare maggiore consistenza al pregresso e partire con nuovo forza per il futuro.

E infine la **prima suggestione**. La Scuola Italiana si è aperta lo scorso anno "in un sol botto" a una valanga di formazione: la quantità di corsi da realizzare necessitava di un numero esorbitante di formatori con competenze fino ad allora non particolarmente richieste e di conseguenza i formatori con consolidate competenze di formazione dei formatori all'uso delle tecnologie digitali non erano in numero adeguato alla domanda. Risultato è stato in alcuni casi una formazione non sempre all'altezza delle aspettative dei docenti in formazione. Ci sono soggetti che da molto tempo hanno una solida esperienza di formazione dei formatori e la sinergia fra questi diventa un elemento di qualità per la Scuola che si affida a terzi esperti per crescere e migliorare.

La proposta di formazione certificata AICA/Università di Genova

AICA, è un'associazione informatica che da molti anni interagisce con le scuole promuovendo la certificazione ECDL, organizzando concorsi, occupandosi di uso delle tecnologie informatiche per la didattica con Didamatica (DIDAttica e inforMATICA) e con Bricks. Recentemente ha cominciato a svolgere direttamente attività di aggiornamento dei docenti con la proposta "Fare didattica nel web 2.0" e da quest'anno è ente accreditato MIUR per la formazione dei docenti.

Il DIBRIS, Dipartimento di Informatica Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi dell'Università di Genova, è un Dipartimento di una Scuola Politecnica presso cui opera un gruppo di lavoro interdisciplinare che cura il mantenimento e lo sviluppo di un approccio alla formazione dei docenti sull'uso pedagogico delle tecnologie digitali secondo il modello della Certificazione Europea EPICT (*European Pedagogical ICT Licence*). Da dodici anni promuove corsi di formazione pedagogica all'uso delle tecnologie digitali e rilascia le Certificazioni per il consorzio Europeo.

Abbiamo deciso di collaborare realizzando una serie di corsi che si inquadrano in un più ampio progetto che abbiamo denominato:

Formazione Certificata per il Docente nella Scuola Digitale
*Competenze digitali per realizzare strategie didattiche efficaci
inclusive e innovative secondo il Framework Europeo DigCompEdu*

Obiettivo è la realizzazione di progetti formativi sulla base delle esperienze dei corsi Fare Didattica nel Web (AICA) e dei corsi per le Certificazioni EPICT (DIBRIS – Università di Genova), ottenendo un percorso formativo più efficace grazie alla sinergia di contenuti e metodi di entrambe le esperienze.

Una prima proposta di formazione, rivolta in particolare ai docenti delle Scuole presso cui è presente un Test Center AICA, e da sperimentare in prima battuta in Lombardia e Liguria, è il corso

Fare didattica attiva nella classe digitale

Obiettivi e descrizione sintetica

Obiettivo del corso è formare i docenti a progettare e condurre lezioni interattive utilizzando i dispositivi di proiezione collegati a internet sempre più presenti nelle classi della Scuola italiana: dal computer di classe collegato al proiettore o allo schermo, alle lavagne multimediali, ai proiettori interattivi. Si tratta di una formazione di base che metterà in grado i docenti di progettare lezioni attive e interattive con i propri studenti e - per i docenti con un contesto adeguato - provare a integrare nelle proprie lezioni attività svolte grazie all'uso dei dispositivi personali degli studenti (BYOD).

Ambiti specifici e trasversali [Piano per la formazione dei docenti 2016 -2019 - Miur]

- Specifico: 11- Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media"
- Trasversale: 3 - Innovazione didattica e didattica digitale

Competenze in uscita

Al termine del corso i docenti sono in grado di:

- definire una progettazione didattica supportata dalle tecnologie digitali attenta sia agli aspetti di macro sia a quelli di micro-progettazione, scegliendo le strategie didattiche più adeguate con attenzione agli aspetti di valutazione delle competenze in generale e digitali in particolare;
- utilizzare applicazioni web per la produzione di materiali didattici digitali da utilizzare nella classe interattiva;
- progettare dinamiche di conduzione delle lezioni interattive che mettono in grado gli studenti di mettere in campo e valorizzare le proprie potenzialità.

Destinatari e Numero minimo partecipanti

Docenti della Scuola di ogni ordine e grado. La Scuola Test Center può proporre il corso ai propri docenti e ai docenti appartenenti al proprio Ambito Territoriale o ad altre reti di Scuole.

Il corso si attiva con minimo 10 partecipanti.

Modalità di erogazione e organizzazione del corso

Il corso è erogato in modalità blended (presenza + online):

- Tre incontri in presenza di due ore ciascuno,
- Attività individuale online,
- Lavoro di gruppo in presenza e online supportato da un Formatore,
- Sessione d'esame per l'acquisizione della Certificazione EPICT presso il Test Center AICA della Scuola.

Attività didattica prevista durante il corso

Durante il periodo di formazione, i corsisti realizzano 2 progetti didattici da utilizzare in aule con proiettori interattivi/LIM corredati da risorse didattiche digitali create ad hoc.

- Il primo si configura come attività di gruppo da svolgersi durante il corso con il supporto del formatore.
- Il secondo progetto consiste in un elaborato individuale che sarà oggetto della discussione in sede di esame finale per l'acquisizione della Certificazione EPICT.

Durata

6 settimane per un impegno previsto di 50 ore (comprensivo di incontri in presenza, studio individuale dei materiali didattici in rete, esercitazioni sull'uso dei software proposti, interazioni con i tutor e con gli altri corsisti, progettazione collettiva e individuale.

Crediti Formativi

2 Crediti Formativi equivalenti a 50 ore

[12 ore di formazione in presenza e distanza + 38 ore di studio individuale e di esercitazioni individuali e in gruppo supportati dal Formatore]

Attestati e certificazioni

Il corso sarà caricato su Sofia dalle Scuole e il corsista conseguirà al termine del percorso:

- Certificazione EPICT Custom 2 moduli (rilasciata da Dibris - Università di Genova),

- Attestato di frequenza tramite piattaforma Sofia (rilasciato dalla Scuola),
- Mozilla Open-Badge.

I temi del corso e il riferimento al syllabus DigCompEdu

Abbiamo accennato più sopra al framework DigCompEdu.

Noi abbiamo deciso di mappare i nostri corsi su tale framework. E' un modo per avere un riferimento europeo condiviso e per farlo acquisire come riferimento ai docenti italiani.

1. Impegno professionale	2. Risorse Digitali	5. Valorizzare gli studenti	6. Facilitare lo sviluppo delle Competenze digitali degli studenti
	2.1. Selezionare		6.1 Alfabetizzare all'uso del media e delle risorse digitali
	2.2 Organizzare e condividere		6.2 Comunicazione e collaborazione digitale
	2.3 Produrre	5.1 Accessibilità e Inclusione	6.3 Creazione di contenuti
	3. Didattica Digitale		5.2 Individualizzazione e personalizzazione
3.1 Progettazione	5.3 Coinvolgimento attivo degli studenti	6.5 Trovare soluzioni	
3.2 Interazione docente-studente			
1.1 Gestione dati	3.3 Collaborazione fra studenti		
1.2 Comunicazione	3.4 Gestione personale dell'apprendimento		
1.3 Collaborazione fra colleghi	4. Valutazione digitale		
1.4 Riflessione sulle pratiche didattiche	4.1 Modelli di valutazione		
1.5 Formazione continua con/sulle Tecnologie digitali	4.2 Analizzare le evidenze		
	4.3 Dare feedback e pianificare il miglioramento		

Figura 1 - Le 6 aree e le 23 competenze DigCompEdu.

Usare il digitale nella didattica e, più in generale, nella scuola non è semplicemente usare uno strumento. E' qualcosa che riguarda la didattica (area 3) e la produzione di risorse didattiche (area 2), la valutazione (area 4), la valorizzazione degli studenti (area 5), lo sviluppo della competenza digitale degli studenti (area 6) come pure tutti gli aspetti di sviluppo professionale (area 1).

La sottostante tabella mostra i diversi temi affrontati nel corso **"Fare didattica attiva nella classe digitale"** con i riferimenti al Syllabus EPICT e al framework DigCompEdu.

TEMI	Syllabus EPICT	DigCompEdu
Progettare per competenze nella Scuola digitale	<p><i>Modulo pedagogico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i riferimenti internazionali e nazionali sulla didattica digitale per impostare le proprie programmazioni didattiche Progettare per competenze: macro progettazione. Obiettivi di competenza disciplinari e digitali e le tecnologie più adatte al loro raggiungimento e valutazione. Progettare per competenze micro-progettazione. Le buone pratiche per la gestione delle le concrete attività che docenti e studenti svolgono tenendo conto delle caratteristiche delle tecnologie prescelte 	<p>1. Impegno professionale 1.4 Riflessione sulle pratiche didattiche</p> <p>3. Didattica Digitale 3.1. Progettazione</p> <p>4. Valutazione digitale 4.1 Modelli di valutazione</p>
Personalizzazione e individualizzazione: attività didattiche e tecnologie digitali	<p><i>Modulo pedagogico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Scegliere attività didattiche supportate da tecnologie digitali adeguate allo sviluppo dei diversi stili cognitivi e di apprendimento per la promozione delle potenzialità degli studenti. 	<p>5 Valorizzare gli studenti 5.2 Individualizzazione e personalizzazione</p>

<p>Metodologie didattiche e setting innovativi</p>	<p><i>Modulo pedagogico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere le metodologie didattiche più adeguate agli obiettivi di apprendimento • Mettere in atto tecniche per condurre le attività didattiche nella classe dotata di tecnologie digitali: lavoro di gruppo, classe rovesciata, attività multiple secondo l'approccio della classe modulare e interattiva. • Scegliere il setting tecnologico e organizzativo della classe più adeguato agli obiettivi di apprendimento 	<p>3. Didattica Digitale 3.1. Progettazione</p> <p>5 Valorizzare gli studenti 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti</p>
<p>Progettare e gestire lezioni interattive</p>	<p><i>Modulo 14: Interagire nella classe digitale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Definire i tempi per l'attività del docente e le attività degli studenti • Scegliere gli strumenti della LIM che si rivelano utili per i diversi obiettivi didattici • Guidare la classe a prendere confidenza con lo strumento • Svolgere una lezione interattiva con il ruolo di mediatore fra risorse sulla LIM e gruppo classe (muri digitali, competenza scenica davanti e sulla LIM) • Organizzare gruppi di lavoro che fruiscono a turno della LIM in modo coordinato e/o collaborativo • Gestire e condurre attività di comunicazione video con la LIM 	<p>3. Didattica Digitale 3.1 Progettazione 3.2 Interazione docente-studente 3.3 Collaborazione fra studenti</p>

Progettare materiali didattici per la lezione interattiva ⁽¹⁾	<i>Modulo 14: Interagire nella classe digitale</i> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare materiali didattici da fruire con la LIM • Didattizzare risorse autentiche per una loro esposizione sulla LIM • Condividere con la classe quanto realizzato con la LIM in classe 	2. Risorse Digitali 2.1 Selezionare risorse digitali 2.2 Organizzare, condividere e pubblicare risorse digitali 2.3 Creare e modificare risorse digitali
Usare la LIM come strumento per interrogare e valutare	<i>Modulo 14: Interagire nella classe digitale</i> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare la valutazione come momento formativo e di promozione dello studente 	4. Valutazione digitale 4.1 Modelli di valutazione 4.3 Feedback e pianificazione

Strumenti web-based per la produzione di materiali didattici:

- **Kahoot!** (per creare sondaggi e quiz alla LIM)
- **Google Moduli** (per creare sondaggi e test)
- **Sutori** (per realizzare linee del tempo interattive)
- **Coggle** (per creare mappe mentali/concettuali)
- **Learning Apps** (per creare esercizi, giochi didattici, test)
- **Padlet** (per attività di brainstorming, l'organizzazione di percorsi didattici e la condivisione di link)
- **Toondoo** (per realizzare storytelling a fumetti)
- **Adobe spark** (per creare post, web page, video)
- **Diigo** (per annotare pagine web e condividere segnalibri)
- **Apowersoft Istantanea schermo** (per catturare e annotare immagini dal monitor)
- **Apowersoft registratore schermo** (per catturare lo schermo creando audio.video tutorial)
- **YouTube Live streaming** (per mandare in onda e registrare un evento)
- **EdPuzzle** (per rendere i video interattivi)

**PROGETTI
EUROPEI**

Una proposta di formazione per progettisti di APP

***Si parte dai risultati del progetto
AppSkil per andare avanti***

Pierfranco Ravotto

AICA

pierfranco.ravotto@gmail.com

SIAM: Società d'Incoraggiamento d'Arti e Mestieri, fondata nel 1938. Entrare nella sede in via Santa Marta è entrare in un pezzo della storia milanese. Nel 1845 relatore della Società divenne Carlo Cattaneo che "portò all'interno della Società l'idea di uno sviluppo in funzione del progresso e dell'incivilimento, guadagnando una visione nuova e di ampio raggio che coinvolgeva inaspettatamente anche e soprattutto i ceti meno abbienti nella costruzione di una società operosa e meritocratica, cosciente delle proprie risorse in vista di una necessaria tappa evolutiva che mirava allo sviluppo e alla crescita" (dal sito www.siam1838.it).



Figura 1 - Un momento della tavola rotonda nella sede SIAM.

Ci siamo entrati, il 23 novembre, per l'Infoday italiano del progetto europeo [AppSkil](#). Abbiamo deciso di tenere lì il convegno perché se la storia di SIAM parte dalla prima metà dell'800, la sua attenzione alle professionalità, alle Arti e Mestieri, è aggiornata e aperta ai nuovi mestieri digitali, come si può verificare da un elenco di [corsi](#): Sartoria digitale, Oreficeria digitale, Arduino e Smart House, Programmatore Java, Artigiani DOC (Digitali, Organizzati e Competitivi). SIAM è stata ed è incubatore di FabLab.

Dunque è il contesto giusto per presentare i risultati di un progetto dedicato agli sviluppatori di APP e per ragionare insieme su come utilizzarli.

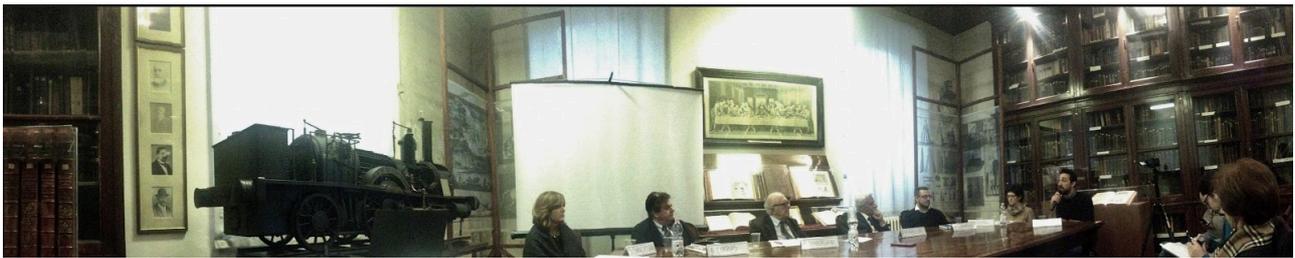


Figura 2 - La biblioteca, sede del convegno.

Il peso della storia lo si avverte in particolare quando si entra nella biblioteca che è stata la sede del convegno; ricca di libri di scienza e tecnologia ottocenteschi vanta una copia completa e originale dell'Edizione di Lucca 1758–1776 dell'*Encyclopédie Ou dictionnaire raisonné des Sciences, des Arts et des Metiers* di Diderot e d'Alembert e una copia completa della *Description des Arts et Métiers* di Duhamel du Monceau (1761 – 1779).

Il partenariato e l'Infoday

Avviato nel gennaio 2015, con 14 partner, capoprogetto l'Università di Coventry, UK, il progetto AppSkil si concluderà a fine dicembre.

- UK - 5 partner
- Italia - 3 partner
- Spagna - 3 partner
- Belgio - 3 partner





CUE - Coventry University Enterprises Ltd - UK - PROMOTORE

- DEL - Department for Employment and Learning - UK
- NAACE - The Education Technology Association - UK
- SWC - South West College / South Eastern Regional College - UK
- AELP - The Association of Employment and Learning Providers - UK
- CIMEA - Centro Informazioni Mobilità ed Equivalenze Accademiche - IT
- AICA - Associazione Italiana Informatica e Calcolo Automatico - IT
- CFF - Consorzio Friuli Formazione - IT
- CRF - Conseil régional de la Formation- BE
- Agoria - BE
- BT - Business Training - BE
- GFN - Department of Education, Government of Navarre - ES
- ATI - Asociación de Técnicos de Informática - ES
- Florida Centre de Formació, S.C.V. - ES

Figura 3 - Il partenariato.

L'InfoDay italiano ha preceduto di qualche ora quello spagnolo, a Pamplona, e si è tenuto un paio di settimane dopo la presentazione in UK. Scadenza dovuta, perché l'Unione Europea, chiede la "disseminazione" dei risultati dei progetti, cui abbiamo voluto dare il senso di ponte verso iniziative future di riutilizzo dei risultati del progetto.

Competenze Digitali e Imprenditoriali per gli sviluppatori di APP
CONVEGNO APPSKIL | 23 novembre 2017
 Biblioteca SIAM | Via santa Marta 18 - Milano

09:30	Registrazione partecipanti
10:00	Saluti di apertura lavori Antonio Corrias, Direttore Didattico & Sviluppo SIAM Alberto Pianta, Direttore Generale SIAM Bruno Lamborghini, Vice Presidente AICA
10:20	Presentazione del Progetto AppSkill Modera: Francesca Alfano, AICA Pierfranco Ravotto, AICA
10:40	Risultati del piloting formativo AppSkill in Italia Giacomo Meula, Consorzio Friuli Formazione
11:00	Tavola rotonda Impresa 4.0. Competenze digitali e imprenditoriali per sviluppatori di APP Modera: Bruno Lamborghini, Vice Presidente AICA Intervengono: Susanna Sancassani, Responsabile METID del Politecnico di Milano Matteo Ordanini, Responsabile Education di TheFablab Elisa Baghiroli, Responsabile Formazione Giovani e Disoccupati-IFOA Paolo Maria Manzoni, Consiglio Direttivo e Comitato Scientifico SIAM Davide Berardino, CEO BRYAN Srl
12:20	Follow-up del progetto AppSkill Giovanni Finocchietti, CIMEA Manuela Coastone, CIMEA
12:40	Ringraziamenti e conclusione lavori
13:00	Aperitivo



AICA



APPSKIL



CIMEA
THE ART OF CONNECTING ACADEMIA



ff
CONSORZIO
friuliformazione

SUPPORTER



BRYAN
RESPONSIVE AGENCY



ifoa

Sapere utile



SIAM
1838



THEFABLAB
MAKE IT REAL

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione/comunicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Figura 4 - Il programma del convegno.

La mappatura delle competenze

Nel progetto AppSkill AICA ha avuto la responsabilità di coordinamento del WorkPackage iniziale di mappatura delle competenze, delle proposte di formazione esistenti nel campo delle APP e di individuazione del gap di competenze. Per farlo i partner hanno studiato a tavolino la documentazione esistente, hanno sottoposto un questionario a persone coinvolte nello sviluppo di APP (tecnici, manager, ...) dei vari paesi e hanno condotto interviste guidate.

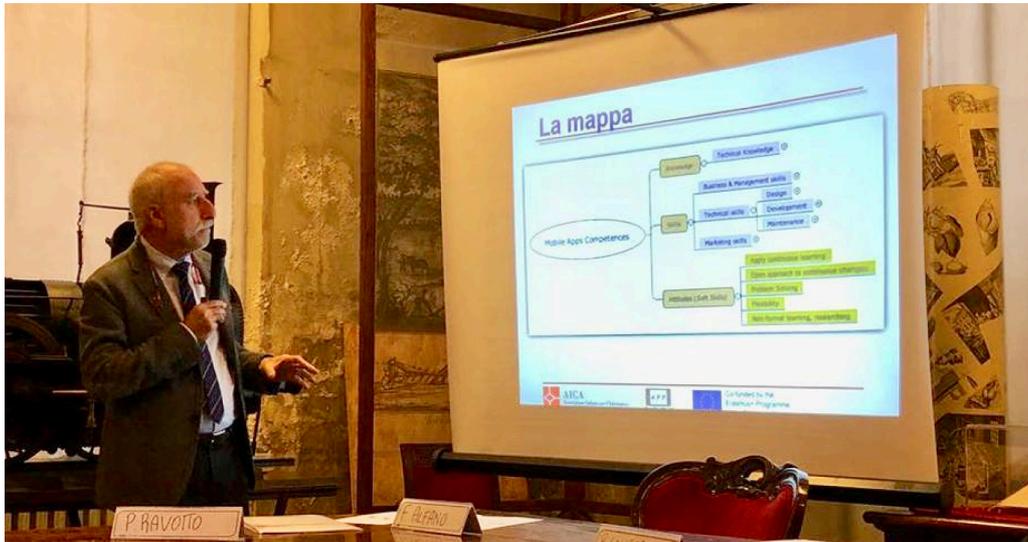


Figura 5 - Un'immagine del convegno: presentazione della mappa delle competenze.

Il risultato del lavoro è stata una mappa che, seguendo la definizione di competenza data nel framework e-CF - "La competenza è un'abilità dimostrata di applicare conoscenze, skill ed attitudini per raggiungere risultati osservabili" - abbiamo articolato in Knowledge (conoscenza), Skills (abilità) e Attitudes (attitudini).

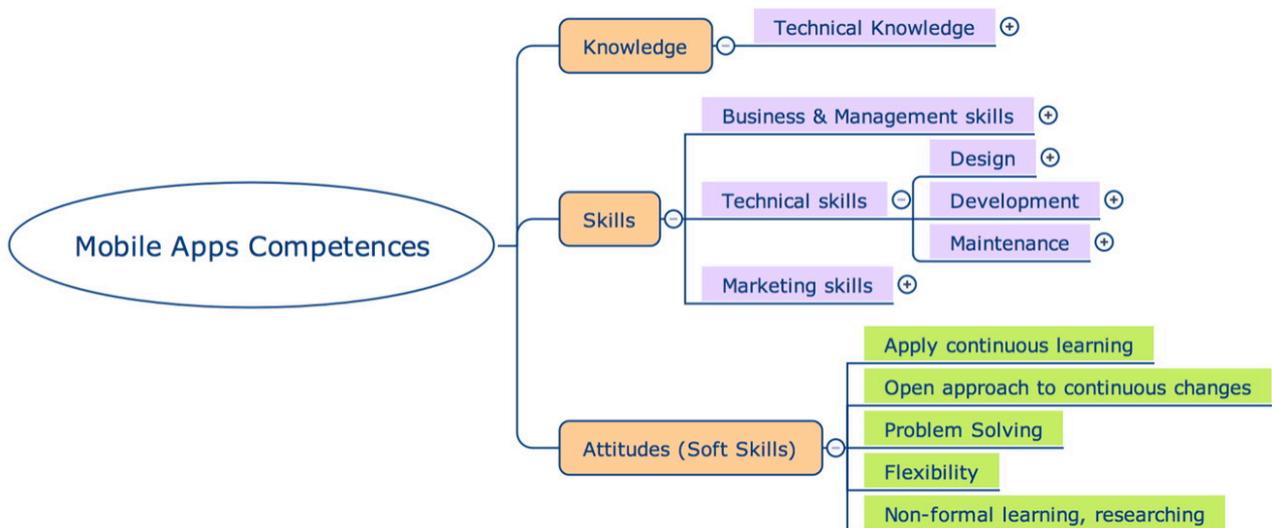


Figura 6 - Particolare della mappa delle competenze: le attitudini.

Interessante notare che quando abbiamo proposto la prima versione della mappa a numerosi stakeholder, il feedback che questi ci hanno dato ha inciso significativamente sulla componente Attitudes. Ne avevamo indicate due sole, ci hanno spinto a inserirne altre tre:

- un atteggiamento di disponibilità all'apprendimento continuo,
- un atteggiamento aperto ai cambiamenti,

- la capacità di problem solving,
- la flessibilità,
- un atteggiamento favorevole all'apprendimento non formale e alla ricerca.

E' questa un primo interessante risultato dall'indagine sul campo: l'importanza delle attitudini (o *soft skill*) ed è un'indicazione particolarmente importante per il mondo della scuola. E' abbastanza facile progettare ed erogare un corso per insegnare a programmare in Java (giusto per fare un esempio); non servono molte ore per acquisire una serie di conoscenze e skill tecniche ben definite. Per sviluppare e consolidare attitudini servono tempi più lunghi e la scuola è - anche dal punto di vista dell'età dei ragazzi - l'ambiente in cui ci si può lavorare meglio. Il che non toglie che, anche in un percorso specialistico breve, sia opportuno evidenziare ai partecipanti l'importanza di quelle attitudini e stimolarli a migliorarle.

Lasciando a voi l'analisi delle conoscenze tecniche e delle abilità tecniche - la mappa completa è [disponibile qui](#) - vorrei evidenziare un altro aspetto. Dall'indagine è emerso che, accanto alle skill tecniche sono considerate essenziali quelle di Business e di Management e quelle di Marketing.

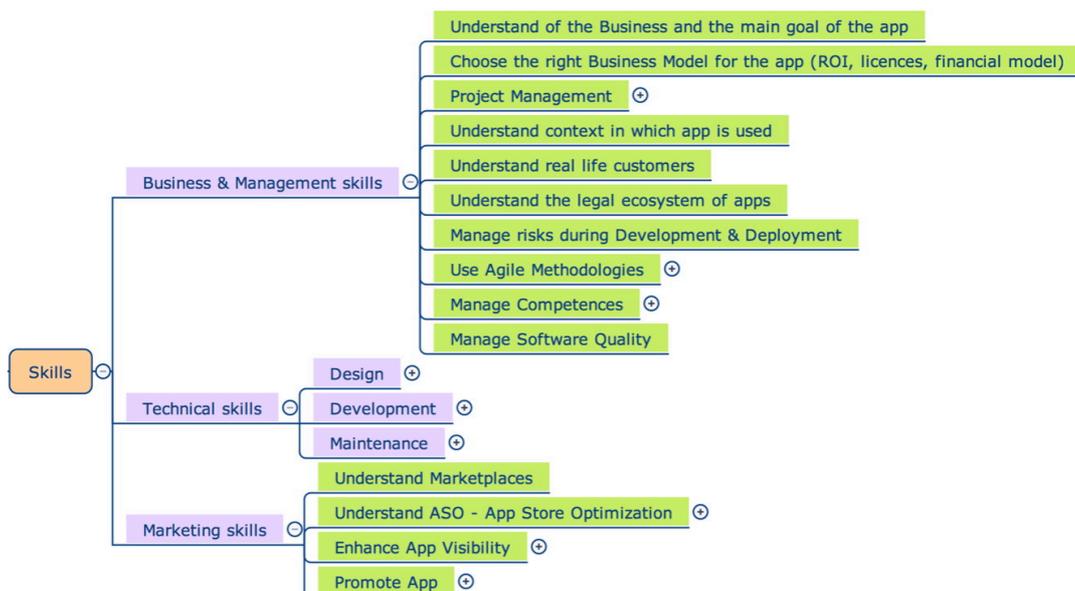


Figura 7 - Particolare della mappa delle competenze: competenze di Business & Management e di Marketing.

OER e MOOC: risorse didattiche liberamente accessibili

Nell'analisi del gap di competenze è stata segnalata proprio la mancanza di tali skills ed ecco perché le Risorse prodotte nel progetto e il MOOC che le contiene sono stati centrati su questi aspetti.

Il MOOC, *Massive Open Online Course*, realizzato in 5 lingue, fra cui l'italiano, è dunque indirizzato a persone che posseggano già le conoscenze e abilità tecniche per la produzione di APP ma a cui necessitano quelle di *project management*, di gestione della qualità, di attenzione agli aspetti del *business*, di *marketing*. Oppure può servire come integrazione ad un corso centrato sugli aspetti tecnici di sviluppo.



Figura 8 - La struttura del MOOC progettato in AppSkil e messo a disposizione dei singoli, delle scuole e dei centri di formazione.

Il corso - valutato per un impegno complessivo di 60 ore - è stato sperimentato nelle varie lingue, in Italia da Friuli Formazione, con buoni risultati. Chiunque può accedervi sulla piattaforma Versal - <https://versal.com/c/wkulg6/appskil-mooc> - per una fruizione in auto-apprendimento. Ma scuole o enti di formazione possono usarlo liberamente - è rilasciato con licenza Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 - all'interno di propri corsi in presenza o *blended*.

E' stata predisposta una [AppSkil Card](#) che l'ente di formazione può, sotto la propria responsabilità, rilasciare a chi abbia partecipato ad un corso comprendente il MOOC. Non è invece prevista una attestazione per chi segua autonomamente il MOOC.

Memorandum of Understanding e Memorandum of Cooperation

Il progetto ha anche elaborato due memorandum, proposti alle organizzazioni/enti di formazione coinvolte nel settore delle APP:

- [Memorandum of Understanding](#), il cui scopo è definire le basi e i principi generali per la cooperazione tra le istituzioni firmatarie, per promuovere i risultati del progetto AppSkil. Il documento include le procedure di valutazione dei risultati dell'apprendimento e introduce il concetto della [AppSkil Card](#). Deve dunque firmarlo chi voglia rilasciarla.
- [Memorandum of Cooperation](#), che definisce gli obiettivi, i termini e le procedure per la cooperazione tra le istituzioni firmatarie disposte a collaborare per migliorare le competenze ICT attraverso l'adesione alla "Digital Skills and Jobs Coalition".

Conclusioni

L'infoday è stata un'occasione per presentare i risultati del progetto e proporre l'utilizzo ad enti che si sono già detti interessati, come la stessa SIAM, ma anche per un confronto più vasto sul tema delle competenze, della formazione e delle potenzialità lavorative del mondo digitale. La tavola rotonda - coordinata da Bruno Lamborghini, vicepresidente di AICA - è stata molto interessante grazie al contributo di SIAM, del Centro Metid del Politecnico di Milano, di IFOA, di The Fablab e di BRYAN.

Raccontarla va oltre gli obiettivi di questo articolo, ma potete vederla - e vedere tutti gli interventi - nella registrazione dell'incontro su YouTube:



<https://youtu.be/FTuQZAy7WS4>

DALLA RETE

Il digitale a ostacoli

Giuseppe Corsaro

prof.g.corsaro@gmail.com



Come previsto dal Piano Nazionale Scuola Digitale e dall'Agenda Digitale, tutte le infrastrutture e le dotazioni dovrebbero essere utilizzate prevalentemente a fini didattici ed è quindi auspicabile che il loro utilizzo risulti agevole, efficiente, funzionale e integrabile alle quotidiane attività didattiche senza alcun ostacolo.

Da più parti, infatti (nel PNSD, nell'Agenda e in altri documenti del Ministero e della Commissione Europea), viene raccomandata una **reale ed effettiva integrazione** delle tecnologie digitali e la **rimozione di possibili ostacoli** e limitazioni ingiustificate che non permettano una semplice e agevole fruizione delle risorse finanziate e destinate (occorre sempre ricordarlo?!) principalmente a supporto dell'attività didattica con gli studenti.

In questi giorni si sta parlando tanto di smartphone in classe, di BYOD e di come (o anche, ancora, "del se"!) integrare al meglio il digitale nella quotidiana attività didattica. Sono stati avviati i lavori di uno dei due tavoli di studio (quello sul BYOD) voluti recentemente dalla Ministra Fedeli. Il tavolo in questione annovera stimatissimi esperti e lavorerà presumibilmente alla redazione di linee guida e direttive per le scuole italiane.

Potrebbe forse tornare utile in questa fase ripartire dalle reali situazioni che nelle scuole si incontrano. Senza alcuna pretesa e con sincero spirito collaborativo vorrei provare a fare un "esercizio di fantasia": mettere insieme una sorta di *cahier de doléances* di un ipotetico insegnante che avesse realmente (e un po' ingenuamente) provato ad attuare il PNSD in un'ipotetica scuola come ce ne sono tante nella realtà italiana.

L'esercizio è di fantasia (l'ho già detto) ma prende le mosse da esperienze reali. Alcune dirette, altre riferite o riportate, alcune a me vicine, altre lontane. Alcune al limite del paradosso, altre ordinarie. Fare formazione sui temi della didattica col digitale e la frequentazione quotidiana di colleghi della *community* di Insegnanti 2.0 costituiscono una fonte continua di segnalazioni, di esempi reali, di pratiche buone e meno buone..."dal basso" (come è di moda dire oggi). Qui le esperienze saranno tutte "interpretate" dall'ipotetico bravo prof anche se in realtà provengono da realtà diverse.

Ecco quindi una disamina semiseria (nient'affatto esaustiva) delle difficoltà, dei problemi, degli ostacoli, delle resistenze, dei fraintendimenti in cui a scuola ci si può imbattere se si è particolarmente "fortunati" (come il nostro ipotetico protagonista).

Lunedì: LA BANDA (ovvero PNSD azioni #1, #2 e #3)

Il nostro prof è eccitato, oggi. Ha preparato bene la sua lezione sulla fine dell'Impero Romano d'Occidente. Piccola introduzione *live*, poi una bella cartina storica interattiva da mostrare e far "toccare" sulla LIM. Poi una *timeline* appena abbozzata da completare insieme ai ragazzi usando un *tool online* ed i loro dispositivi...ma...

Il prof deve fermarsi subito. La rete oggi non va. Quella dannata ADSL da 7 Mbit fa i capricci (come ogni lunedì!). Certo, a pensarci bene non è poi così strano. Una banda così non ce l'ha più nessuno neanche a casa (per pochi dispositivi) e qui deve bastare per una trentina di pc che accedono al registro online contemporaneamente, una dozzina per la segreteria e 22 macchine del laboratorio multimediale e quelle del laboratorio linguistico, qualche smartphone o tablet personale (abusivo?) che qualche collega ha scordato di disconnettere dal wi-fi appunto per non saturare, eccetera eccetera.

E dire che a pochi metri dal muro di cinta della scuola hanno passato la fibra ottica... C'è già una centralina di derivazione..."ma chissà per chi, non certo per noi. A noi deve bastare l'ADSL del Comune..." tanto, per fare quattro registrazioni dalla segreteria è più che sufficiente, no?

"A me a casa offrono connessione in fibra da 20 Mbit a meno di 30 euro mensili... La scuola non dovrebbe pagare uguale? O magari con poco più averne 50 di Mbit?" "Boh! Ma il PNSD non parlava di "diritto a Internet"?"

Bah. Forse è colpa degli access-point wi-fi a cui sono stati collegati quasi TUTTI gli apparati digitali (non solo i mobile!). In effetti (ALTRO MISTERO GAUDIOSO) le prese ethernet a muro permetterebbero di sganciare dal wi-fi almeno i notebook delle LIM... Sono una



trentina! La presa ethernet dista dal notebook solo 30 centimetri. Quanto costerà una bretellina (patch) ethernet da 50cm? Un euro? Meno? Ma chi deve occuparsene?

"Boh. Magari domani porto una bretellina ethernet da casa...e magari andrà meglio".

"Ragazzi?! Posate gli smartphone e prendete il libro a pagina 32..." :-(

W LA BANDA!!!

Martedì: LA GINCANA (ovvero PNSD...ancora azioni #1, #2 e #3 e poi azioni #6, #8, #9 e #10)

Oggi il prof è moderatamente fiducioso. La rete sembra andare meglio. Potrebbe essere la giornata giusta per fare quella verifica con Kahoot...ma...

L'azienda fornitrice ha implementato tutta una serie di "policy" che dovrebbero proteggere le apparecchiature da danni derivanti dagli utilizzi "scorretti" e "impropri".

Ed ecco, per il nostro prof inizia la "gincana".

Limitazioni eccessive nella fruizione della connettività alla rete:

1. *I computer forniti e installati negli appositi alloggiamenti accanto alle nuove LIM non sono collegati alla rete LAN mediante i punti rete Ethernet realizzati nelle classi (cablaggio costato un bel gruzzoletto di Euro-FESR), ma piuttosto tramite WAN con conseguente lentezza e instabilità della connessione.*
2. *I computer richiedono ad ogni accensione l'esecuzione di operazioni quali connessione alla rete wi-fi (tramite sistema hotspot) con relativo inserimento di username e password e conseguente perdita di tempo (ogni giorno o anche più volte durante la stessa giornata!).*
3. *Anche connettendo un dispositivo personale alla rete LAN (con cavetto portato da casa propria) mediante i punti rete ethernet, vengono comunque richiesti username e password per accedere alla rete (!!!).*
4. *Alcuni dei punti rete ethernet realizzati (due per ogni aula!) non permettono la connessione (non arriva il segnale, sono scollegati insomma).*

Ma prima di tutto ciò bisogna aprire l'alcova a muro dov'è custodito il notebook collegato (o da collegare!) alla LIM. Chiave "custodita" dai collaboratori, più due catenacci. Studente di corsa a prendere la chiave (e poi a riconsegnarla, ogni giorno!!!). Riconnessione dei cavetti HDMI, USB e alimentazione (poiché lasciati scollegati dalla collega dell'ora precedente che sistematicamente SMONTA il notebook dall'alloggio a muro per metterlo sulla cattedra perché "lei non può dare le spalle alla classe mentre accede ed usa il registro online" [GRRRR!!!].)



Finalmente si può accendere. Telecomando per il proiettore scarico. Accensione forzatamente manuale (con conseguente progressiva perdita della calibratura e quindi delle funzionalità interattive della LIM). Ma due batterie? No?

OK. Ci siamo. Il prof è pronto. I ragazzi pure. Tutti con i loro bravi smartphone o tablet pronti

a partecipare alla verifica rispondendo coi propri dispositivi.... DRIIIN. Ricreazione! :-)
La gincana è giunta al traguardo.

Mercoledì: LA SIBERIA (ovvero PNSD azioni #4 e #27)

Oggi il nostro Prof vuole sfidare il "sistema". Ha recentemente scoperto e provato a casa sua delle possibili soluzioni per la lettura automatica di testi. Ha letto che questa cosa può davvero aiutare in caso di dislessia (specie se c'è l'evidenziazione del testo durante la lettura) e che comunque è un potente catalizzatore dell'attenzione per tutti.

Ha trovato una estensione per il browser Chrome che fa proprio questo, e proprio per ciò arriva in anticipo (prima dell'inizio delle lezioni), installa Chrome sul notebook collegato alla LIM e poi va nell'altra classe dove ha la prima ora. Quando arriva nella classe dove deve provare l'estensione, trova il pc spento. Lo riaccende, svolge in fretta le solite routinarie operazioni, accede alla rete e cerca di avviare Chrome...ma...



"E dov'è Chrome?" "L'ho messo io stamattina!"
"L'ho anche avviato!!!"

"Sì prof, ma poi la prof X ha voluto che spegnessimo il computer.. e questo è di quelli congelati"

"E quindi?"

"E quindi, siccome sui pc congelati non resta niente quando si spengono...."

"Vado a chiedere al vicepresidente. Così non può andare. Intanto voi leggete il brano di antologia di pag. 205"

Limitazioni eccessive alla gestione operativa dei notebook collegati alle LIM:

- 1. impossibilità di aggiungere software all'ambiente operativo con sistema Windows (computer "congelati").*
- 2. Non è possibile installare stabilmente neanche un plugin o un'estensione per il browser (!!!). Al riavvio viene TUTTO AZZERATO.*
- 3. assenza di alternative al browser Microsoft Explorer (Google Chrome, Mozilla Firefox) e impossibilità di personalizzazione dell'ambiente software.*

Il nostro prof deve rinunciare anche stavolta. La sua capacità adattiva e la sua ostinazione debbono cedere e soccombere alla "Siberia". Qui si gela tutto... anche i computer!

Giovedì: IL RECINTO (ovvero PNSD azioni #8, #9 e #10)

Sempre ottimista il nostro prof. Vuole davvero mettersi alla prova, oggi. Per la prima volta sperimenterà una verifica fatta con Plickers. Non c'è bisogno che i ragazzi abbiano gli smartphone (quello ha capito che non è ancora praticabile). Le domande con le possibili risposte saranno proiettate sulla LIM e i ragazzi risponderanno mediante dei codici QR stampati. Il prof rileverà le risposte col suo smartphone.

Arriva presto e accede all'unico pc in sala professori che possa stampare. Sì, perché gli serve stampare i fogli con i codici QR per i ragazzi.

Dopo varie peripezie (stampante di rete irraggiungibile, wi-fi ancora non operativo, carta mancante, ecc....) riesce nella sua impresa. Ha i codici stampati. Potrà (in terza ora) utilizzarli in classe per la verifica con Plickers...ma...



Arrivato in classe si accorge che ha "esaurito" i suoi possibili accessi alla rete (DUE!) e quindi non può far accedere alla rete il pc collegato alla LIM. Un accesso l'ha usato per il pc da cui ha stampato e l'altro col proprio smartphone. Non potrà connettersi più con altri dispositivi per oggi...dovrà aspettare domani. :-)

Impossibilità di utilizzo contemporaneo di più dispositivi collegati in rete, eccessive limitazioni all'uso del wi-fi

persino per i docenti:

1. una volta eseguito l'accesso con i propri dispositivi (ad esempio uno smartphone e un pc portatile), non viene più permesso il login alla rete da un terzo dispositivo (ad esempio il computer presente in aula collegato alla LIM).
2. limitazione temporale (24 ore) a due accessi con la stessa utenza anche se si è effettuato il logout.

Il bravo prof non ha "calcolato" bene e si è schiantato contro "il recinto".

Venerdì: IL CIRCO (ovvero PNSD azioni #11, #27 e #28)

Finalmente è venerdì. Se è un venerdì nella norma oggi in laboratorio ci sarà calma. Il nostro prof potrà usarlo per preparare un po' di materiali per la settimana prossima. In fondo se non c'è nessun collega con la classe, quello è l'unico posto dove poter lavorare tranquillamente con una rete un po' più accettabile, con lo scanner, la stampante, Già la stam-pan-te!!! Quasi come a casa...ma... Il prof avrebbe le ultime tre ore in classe ma arriva a scuola alle 8.00 proprio per poter usare il laboratorio (sempre che non serva ad altri). Si fa aprire la porta blindata ed entra. Accende la luce ma permane il buio.



"Sarà il solito interruttore generale". Va ad attivare l'interruttore dall'armadietto ... niente.

"Sì, prof. Mi hanno detto i colleghi che ieri hanno sentito un rumore strano

nell'armadio quello grande nel locale tecnico elettrico"

"E allora?"

"Boh. Ci sarà un contatto... Provi ad andarlo a riattaccare".

"Io?"

"E chi, io? Io non posso, non fa parte delle mie mansioni. Se ci resto secco non mi danno un soldo".

"Beh, se è per questo neanche a me toccherebbe... comunque, vado".

Riacceso tutto, il nostro prof può sedersi al pc del laboratorio (quello buono) ed iniziare a lavorare. Deve stampare e quindi accende la stampante.

"No, prof. Quella non stampa"

"Ah. E allora?"

"C'è quella in rete. Può mandare lì le stampe".

Il prof ci prova e ci riprova ma niente... le stampe partono ma non arrivano. Va dal vicepresidente per capire.

"No. Dal laboratorio non si stampa più. Solo dal pc in sala professori. Ma prima devi farti dare la carta dalla DSGA, devi metterla nel cassetto e collegare la stampante perché di solito è isolata perché la usano come fotocopiatrice e non vogliono essere interrotti da stampe dalla rete"

Impossibilità di accesso alla stampante di rete:

- 1. non è possibile accedere all'unica stampante di rete.*
- 2. non c'è un'altra stampante disponibile.*
- 3. per stampare bisogna portare il file in segreteria e aspettare che siano disponibili a stamparlo su una delle loro "stampanti sacre".*

"E pensare che c'è chi stampa da un posto all'altro del mondo grazie al cloud".

"Macchè clown e clown...qui siamo a scuola, caro prof. Mica al circo. Qui di clown non ce n'è!"

Beh! Buon weekend!

DALLA RETE

Media Education: un'analisi quantitativa sull'opportunità di fare didattica con i progetti PON 2007-2013 per migliorare conoscenze e competenze digitali dei giovani

Samuele Calzone, Nicola Malloggi, Rosalba Manna

Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa

s.calzone@indire.it - n.malloggi@indire.it - r.manna@indire.it

keywords: Education and Research Institutions, Analysis of Education, Returns to Education, Media Education, Quantitative Methods.

Introduzione

Benché non esista una definizione univoca di *media literacy* (ossia alfabetizzazione multimediale), i percorsi di formazione finalizzati a promuovere nei discenti una maggiore capacità di interagire con gli strumenti dell'*information and communication technology* (ICT) e di estrapolare dai media messaggi significativi per interpretare correttamente i fenomeni che descrivono la realtà esterna assumono – a livello internazionale – una crescente importanza all'interno dei curricula formativi primari e secondari (Silverblatt A., 2009). In termini generali, il concetto di *media education* può essere definito quale processo di insegnamento e di apprendimento sui *media* (Potter & Christ, 2007). Da un lato, esso include una connotazione di tipo funzionalista, avente a oggetto la capacità individuale di utilizzare appropriatamente gli strumenti informatici e multimediali per soddisfare le esigenze quotidiane, a partire dall'informazione per arrivare allo svago e al divertimento (Kellner & Share, 2005; Burn & Durran, 2007).

Dall'altro lato, la *media literacy* include una componente interattiva, che consiste nell'abilità dell'utente di valorizzare le potenzialità delle ICT per intessere e coltivare nel tempo relazioni sociali con altri individui che partecipano alla rete (Mihailidis, 2011). Infine, la *media literacy* comprende una caratterizzazione critica, da intendersi quale abilità dell'individuo di discriminare tra diverse fonti di informazione multimediale e di selezionare le risorse più attendibili per soddisfare le proprie esigenze conoscitive (Kellner & Share, 2006). In linea con queste considerazioni, la *media education* dovrebbe fornire al discente un bagaglio articolato di competenze funzionali, sociali e critiche utili a consentire un accesso e un utilizzo appropriato delle ICT e degli strumenti multimediali. La *media education*, pertanto, è considerata un vettore di sviluppo della cittadinanza digitale; essa contribuisce a ridurre le discriminazioni a livello individuale e collettivo (Kellner & Share, 2007) e crea le condizioni necessarie per uno sviluppo ubiquo sotto il profilo economico e sociale (Merchant, 2012).

Nondimeno, da un'analisi preliminare delle iniziative implementate in materia di *media education* dagli istituti di formazione italiani è emerso che le scuole hanno privilegiato la componente funzionale della *media literacy*, tralasciando tanto le competenze relazionali quanto quelle critiche. In altri termini, ha trovato prelazione l'educazione sui media, mentre la formazione all'appropriato utilizzo dei media è stata posta in secondo piano. A ciò si aggiunga che la classe docente che ha proposto la gran parte dei progetti di educazione in tema di *media education* ha prevalentemente adottato un'impostazione convenzionale, nell'intento di promuovere l'acquisizione da parte degli studenti di competenze di base sull'uso dei principali strumenti informatici; viceversa, né le capacità sociali né quelle critiche sono state adeguatamente considerate, sottovalutando – probabilmente in maniera inconsapevole – l'ampiezza della *media education*. Infatti, sebbene nella descrizione dei corsi sia evidenziata l'attenzione verso la promozione di una consapevolezza dell'influenza dei media nelle attività di <vita quotidiana (contestualmente influenzate da fattori economici, sociali, politici e culturali), le attività didattiche sembrano aver tralasciato siffatta tematica, tanto nei contenuti quanto negli approcci formativi. In altri termini, ai discenti sono fornite le informazioni di base per accedere al world wide web, ma non sono trasferite le competenze necessarie a minimizzare i rischi di intrappolamento nella rete informatica. In particolare, molti studenti non dispongono delle competenze necessarie a effettuare un accesso consapevole e privo di rischi ai servizi offerti dall'internet (Buckingham, 2003). A mero titolo esemplificativo, si tenga in considerazione che, secondo una recente indagine sulle competenze digitali e sul fabbisogno formativo del personale docente delle regioni Obiettivo Convergenza (Calzone & Chellini, 2016), oltre la metà dei docenti non si preoccupa (o se ne occupa solo poche volte nel corso dell'anno) di "insegnare ai ragazzi a difendere la propria privacy online"; il 45%, inoltre, non "insegna ad avere comportamenti etici online" o la fa solo qualche volta nel corso di un anno scolastico.

Sulla base di queste brevi riflessioni introduttive, il presente lavoro si propone di esplorare le azioni intraprese dalle scuole sul tema della promozione e della valorizzazione della *media education*, nel particolare ambito degli interventi di formazione del Programma Operativo Nazionale (PON) 2007-2013, finanziati dal Fondo FSE "Competenze per lo sviluppo", rivolto alle Regioni dell'Obiettivo Convergenza (Puglia, Calabria, Campania, Sicilia). Le scuole che hanno partecipato al Programma hanno deciso di congiungere, sul profilo concettuale, la *media education* alla competenza digitale: nel periodo 2007-2013 sono stati realizzati 11.648 progetti,

per un totale di 103.615 interventi formativi rivolti alle competenze base, che – nel complesso – hanno coinvolto oltre 250.000 studenti di ogni ordine e grado.

Alla luce di un'analisi dei corsi attivati secondo una metodologia quantitativa e descrittiva, si indagano le caratteristiche degli studenti che hanno frequentato i corsi e propone una riflessione sulle iniziative formative realizzate nel PON 2007-2013, nell'intento di richiamare l'attenzione delle istituzioni scolastiche nei confronti della *media education*, affinché – nel nuovo Programma in corso 2014-2020 – si promuova un maggiore interesse e un più consistente impegno istituzionale nei confronti dell'impegno pedagogico di educare ai media.

Il lavoro è organizzato come segue: dopo un'analisi statistica descrittiva dei dati raccolti, il terzo paragrafo descrive il modello stimato per l'analisi e, infine, l'ultima sezione documenta le conclusioni desunte dall'elaborazione dei dati.

Un'analisi descrittiva dei dati

L'insieme dei dati raccolti sono stati estratti dalla piattaforma di Gestione Unitaria del Programma 2007/2013 (GPU, un sistema *online* per la gestione, il monitoraggio e la documentazione delle attività del Programma Operativo Nazionale – PON Per la Scuola). Il *dataset* contiene più di 11.000 istituzioni scolastiche, per un totale di 103.615 interventi formativi realizzati nelle quattro Regioni Obiettivo. Si tratta di interventi relativamente alle Competenze contenute nella *Raccomandazione della Commissione Europea sull'apprendimento permanente del 2006*: Area Competenze Digitali (di seguito CD); Area Competenze in Matematica, Scienze e Tecnologia (CMST); competenze per la Lingua Madre (CLM); competenze per le Lingue straniere (CLS); Competenze civiche, Sociali e Culturali (CSCC); competenze Imparare ad apprendere, Spirito di Iniziativa ed Imprenditorialità (CIASII).

La Figura 1 mostra una panoramica dei corsi attivati dalle istituzioni scolastiche per ogni area di competenza. Dal grafico emerge come alle competenze digitali siano stati dedicati poco più dell'11% dei progetti dell'Obiettivo C, Azione 1 (Programmazione Unitaria 2007/2013-Risorse per lo Sviluppo e la Coesione-Fondi Strutturali Europei FSE, PON "Competenze per lo sviluppo", Obiettivo convergenza (Calabria, Campania, Puglia, Sicilia). I progetti si collocano in una situazione intermedia insieme alle competenze per le lingue straniere. La Campania, come si nota in Figura 2, è la regione che ha attivato il maggior numero di corsi per conseguire competenze digitali, con 4.597 corsi su 11.648 progetti complessivi sull'area citata, pari al 39,5%. La Calabria (10,7%) si colloca nell'ultima posizione, mentre posizioni intermedie sono occupate dalla Puglia e dalla Sicilia, con rispettivamente il 26,9% e il 22,9%.

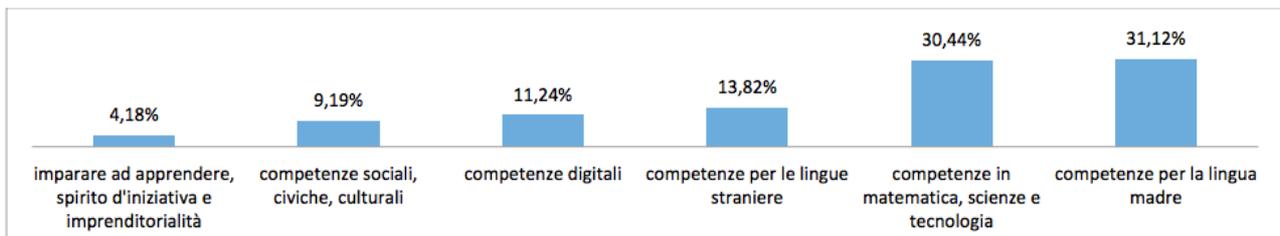


Figura 1 - Distribuzione percentuale delle aree di Competenze, PON FSE 2007/2013, Obiettivo C, Azione 1
Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

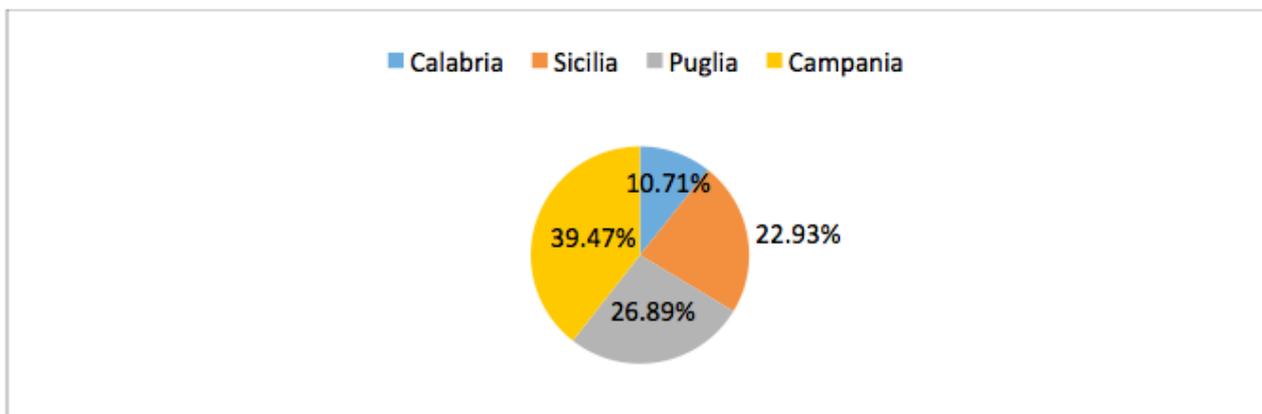


Figura 2 - Distribuzione percentuale delle competenze Digitali per Regione, PON FSE 2007/2013, Obiettivo C, Azione 1
Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

Dalla Figura 3 emerge chiaramente la posizione intermedia dei corsi attivati relativamente alle competenze digitali.

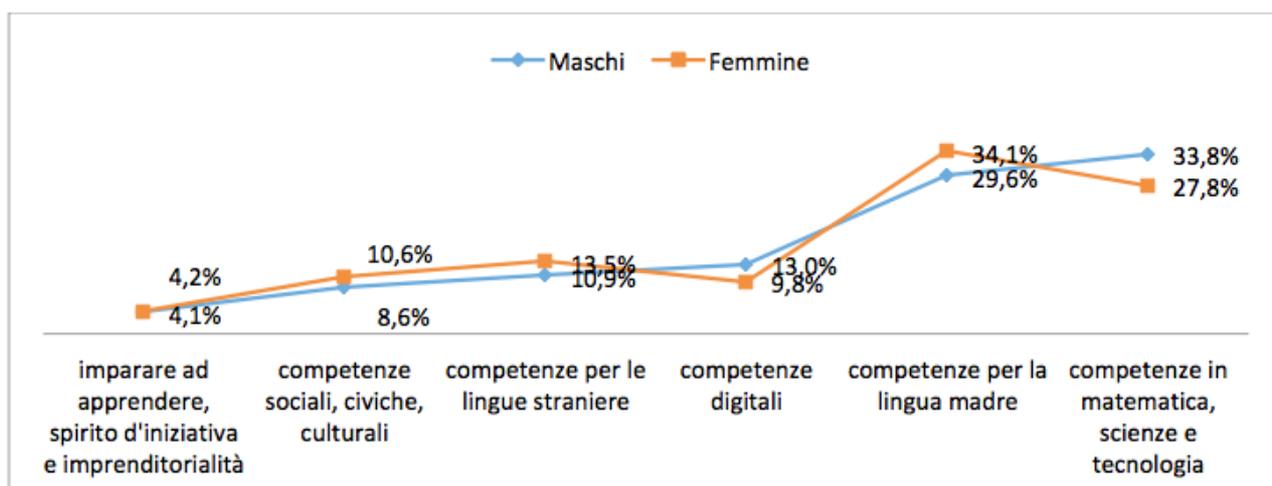


Figura 3 - Distribuzione percentuale delle aree di Competenze per genere di iscritti, PON FSE 2007/2013, Obiettivo C, Azione 1
Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

A partecipare maggiormente ai corsi per acquisire competenze digitali sono stati i maschi (13%), mentre le femmine vi hanno partecipato in misura inferiore (9,8%): presumibilmente, tale differenza è dovuta alla maggiore propensione e inclinazione da parte dei maschi verso le tecnologie informatiche. A suscitare maggiore interesse da parte delle scuole e, conseguentemente, a riscuotere un maggiore successo, come emerge dal grafico, sono stati i corsi per l'acquisizione delle competenze in matematica, scienze e tecnologia, anche in tal caso con un maggior numero di iscritti di sesso maschile (33,8%); le femmine sembrano comportarsi diversamente, presentando il maggior numero di iscrizioni (34,1%) nei corsi per conseguire competenze per la lingua madre. In sintesi, si nota come la presenza delle donne per i corsi complessivamente attivati è relativa alle competenze attinenti alle materie umanistiche (imparare ad apprendere, competenze sociali, civiche, culturali, competenze per le lingue) mentre i maschi si mostrano più interessati ai corsi attinenti

alle materie scientifiche (competenze digitali e competenze in matematica, scienze e tecnologia), un risultato in linea con le analisi nazionali.

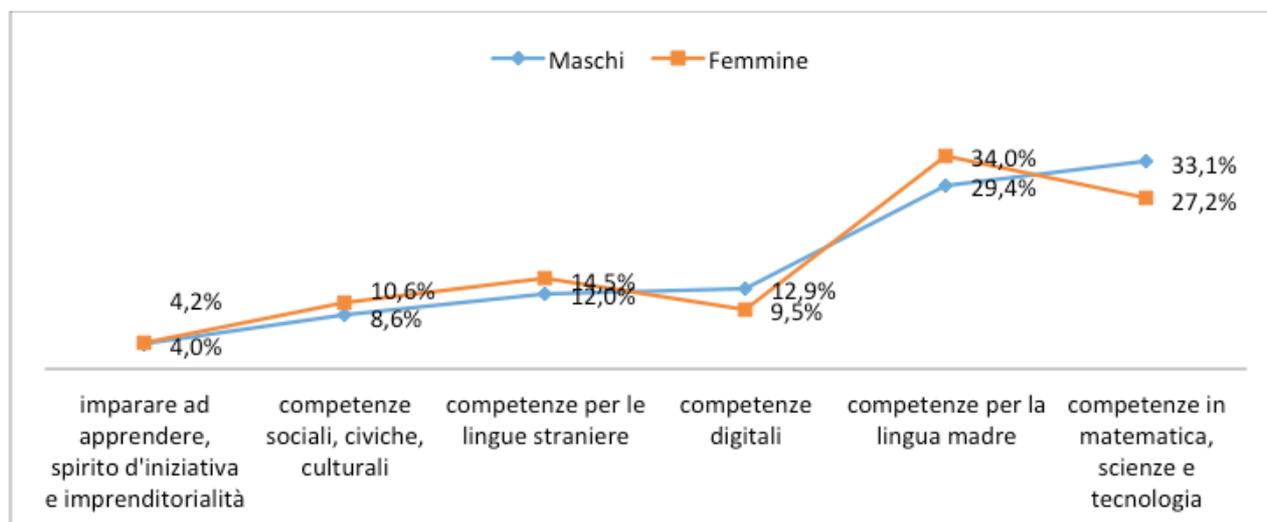


Figura 4 - Distribuzione percentuale delle aree di Competenze per genere di attestatari, PON FSE 2007/2013, Obiettivo C, Azione 1

Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

In generale, si nota come gli insegnanti abbiano adottato lo stesso comportamento nei confronti di due tipi di competenze: digitali e lingue straniere. Più precisamente, nel momento in cui hanno proposto i corsi, si sono orientati nello stesso modo verso le competenze digitali e quelle per le lingue straniere; un atteggiamento che potrebbe essere spiegato, molto probabilmente, dal fatto che la conoscenza di una o più lingue straniere sia fondamentale per una crescita completa di uno studente che si trova a vivere in una società multiculturale in continua crescita; tale competenza, inoltre, va di pari passo con quella digitale, il cui deficit potrebbe essere rischioso, alla luce dei pericoli che un mancato senso critico in ambito digitale potrebbe provocare.

Interessante è il dato sui tassi di successo dei corsi attivati per tutte le aree di competenza: i ragazzi hanno seguito, nel complesso, con assiduità i corsi attivati per il conseguimento di ciascuna area di competenza specifica (hanno superato l'80% in tutte le aree, sfiorando il 90% nel caso delle competenze per le lingue straniere). Un risultato a favore dei ragazzi che vi hanno partecipato e, dunque, ne hanno tratto beneficio, acquisendo delle nuove competenze; le evidenze vanno anche a favore dei docenti, che hanno evidentemente proposto corsi attrattivi per i ragazzi; infine, è possibile argomentare a favore della spesa investita in maniera proficua dal punto di vista intellettuale ed economico.

I grafici che seguono descrivono un altro importante aspetto della Programmazione relativamente all'Obiettivo C1. In particolare, la Figura 5 mostra la percentuale di spesa autorizzata per ciascuna area di competenza. Interessante è il dato relativo alle competenze per le lingue straniere, nettamente superiore a tutte le altre aree. Tale evidenza suggerisce quanto le lingue straniere siano percepite come fondamentali nello sviluppo di un adolescente e/o preadolescente.

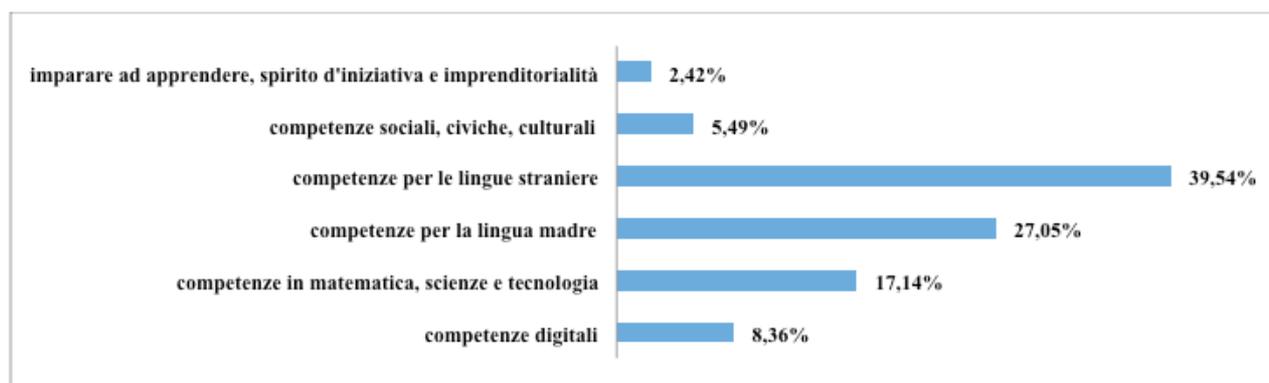


Figura 5 - Importi autorizzati per aree di competenza, PON FSE 2007/2013, Obiettivo C, Azione 1
Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

La spesa autorizzata per i corsi finalizzati al conseguimento delle competenze per le lingue straniere è pari al 39,5%; in senso opposto si è mossa la spesa autorizzata per le competenze imparare ad apprendere, spirito di iniziativa ed imprenditorialità, con il 2,4%, seguita da competenze sociali, civiche e culturali con il 5,5%. I corsi per le competenze digitali hanno previsto una spesa autorizzata dell'8,36%. Seguono competenze in matematica, scienze e tecnologia con il 17,1%.

Dalla Figura 6 emerge subito un dato interessante: l'area in cui sono stati richiesti dalle scuole i più bassi importi risulta essere la competenza imparare ad apprendere, spirito di iniziativa e imprenditorialità, per cui le quattro regioni interessate si sono comportate nello stesso modo. L'area con il più alto importo autorizzato risulta essere la competenza per le lingue straniere, seguita dalle competenze per la lingua madre. All'area per conseguire le competenze digitali sono stati autorizzati importi di poco più alti rispetto all'area competenze sociali, civiche e culturali. La Figura 8 mostra il dettaglio regionale: la Sicilia è stata la regione cui è stata autorizzata una spesa maggiore per i corsi relativi al conseguimento delle competenze per le lingue straniere; la Campania è risultata la regione cui è stata assegnata la percentuale più alta di spesa rispetto alle altre regioni per quanto riguarda l'area delle competenze digitali con il 10,3%.

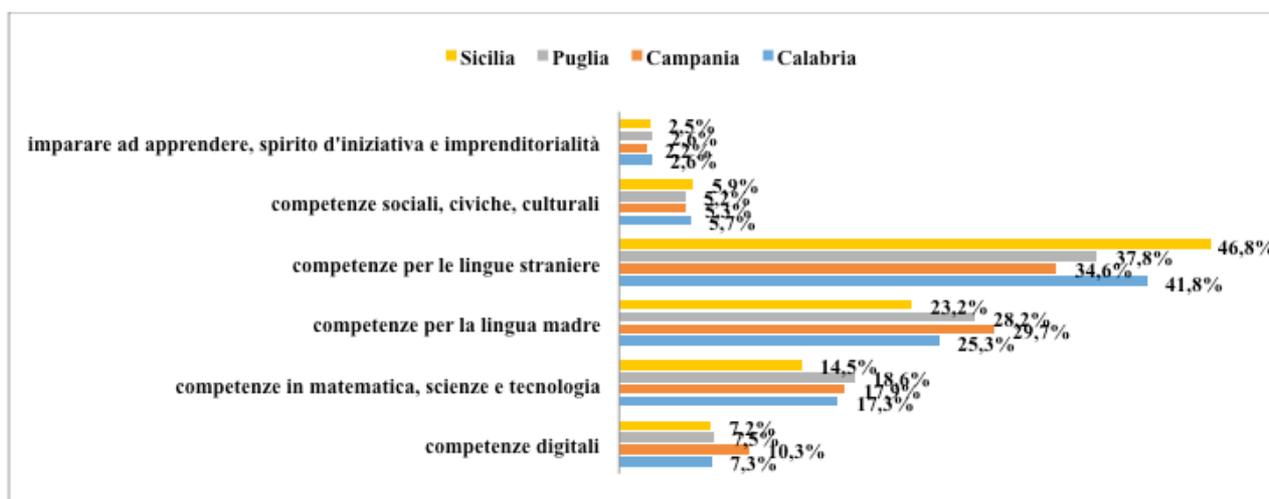


Figura 6 - Importi autorizzati per aree di competenza e per Regione, PON FSE 2007/2013, Obiettivo C, Azione 1
Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

Le evidenze descrittive sin qui discusse sono indispensabili per introdurre lo studio delle relazioni significative tra le varie aree di competenze, le Regioni e i cicli di istruzione, con l'obiettivo ultimo di indirizzare i prossimi interventi nella direzione più opportuna e proficua per i destinatari delle iniziative.

Stima del modello e risultati

L'analisi è effettuata sul un totale di 103.612 osservazioni che rappresentano il totale degli interventi formativi presentati dalle istituzioni scolastiche.

Le variabili indipendenti appaiono tutte significative: gli importi autorizzati dipendono in maniera significativa dalle regioni, dalle aree di competenza e dal ciclo di istruzione. In sintesi, dunque, i risultati mostrano che vi è una significativa differenza fra le cinque aree di competenze, fra le Regioni e fra i due cicli di istruzione degli importi autorizzati.

<i>Variabili</i>	<i>Coefficienti</i>	<i>Errore Standard</i>	<i>Statistica t</i>
<i>Regione</i>			
<i>(rif:Campania)</i>			
<i>Puglia</i>	-0,0527***	0,0036	-14,65
<i>Calabria</i>	-0,0458***	0,0048	-9,49
<i>Sicilia</i>	-0,0467***	0,0038	-12,24
<i>Aree di Competenza</i>			
<i>(rif: Competenze Digitali)</i>			
<i>Competenze in Matematica, Scienza e Tecnologia</i>	-0,2349***	0,0050	-46,86
<i>Competenze nella Lingua madre</i>	0,2161***	0,0050	43,18
<i>Competenze per le Lingue straniere</i>	0,7889***	0,0058	136,68
<i>Competenze Sociali, Civiche e Culturali</i>	-0,1601***	0,0064	-25,01
<i>Imparare ad apprendere, Spirito di Iniziativa ed Imprenditorialità</i>	-0,2217***	0,0082	-26,99
<i>Ciclo di Istruzione</i>			
<i>(rif: I ciclo)</i>			
<i>Il ciclo</i>	0,2431***	0,0030	80,59
<i>Costante</i>	8,8429***	0,0048	1.828,33
*** significatività 1%			
Numero di osservazioni=103.612			

Tabella 1 - Stima del modello
Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

Alla luce dei risultati emersi, si potrebbe cogliere la relazione positiva tra le competenze digitali e le competenze per le lingue e indirizzare nella nuova

programmazione in corso 2014/2020 verso proposte che contemplino la conciliazione di corsi sull'uso critico e consapevole delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione con le lingue straniere. L'idea potrebbe essere quella di condurre gli interventi della nuova Programmazione verso corsi di competenze digitali espletati direttamente nella lingua di maggiore impiego nei media più diffusi a livello internazionale, l'inglese. Un corso sulle competenze digitali in inglese potrebbe agevolare in maniera significativa i ragazzi che si trovano spesso davanti rischi e pericoli su web che spesso sottovalutano, perché ne ignorano inconsapevolmente il significato. A questo proposito, si rende indispensabile una considerazione relativamente al diverso approccio delle istituzioni scolastiche nei confronti dei Progetti realizzati: da una prima analisi effettuata nel presente studio, solo il 10% circa sono stati prevalentemente progettati come corsi di "educazione con i media", soffermandosi sull'uso consapevole degli strumenti digitali e sulla relazione comunicativa con l'altro ("educazione ai media"). Il restante 90% circa ha proposto programmi convenzionali, finalizzati a favorire l'acquisizione da parte degli studenti di competenze di base sull'uso dei principali strumenti informatici, sottovalutando – probabilmente in maniera inconsapevole – l'importanza della *media education*. Infatti, sebbene nella descrizione dei corsi sia evidenziata l'attenzione verso la promozione di una consapevolezza dell'influenza dei media nella nostra vita (a loro volta condizionata da fattori economici, politici e culturali), le attività didattiche sembrano tralasciare questo approccio. Di seguito si riporta un estratto tra i due tipi di corso proposti dai docenti: da una parte, si assiste ad un vero e proprio orientamento all'uso consapevole e critico delle nuove tecnologie, dall'altro, come si può notare dalle descrizioni degli obiettivi specifici dei progetti, ad un mero insegnamento di principi di informatica generalizzato.

Progetto:

"Strumenti per l'apprendimento in rete"

Obiettivo:

Utilizzare la diversità come risorsa per un confronto produttivo

Obiettivo Formativo: L'allievo utilizza la rete come fonte di informazioni e di confronti sociali e culturali con realtà diverse per realizzare una crescita responsabile come cittadino del mondo

Progetto:

"Piccoli geni in azione"

Obiettivo:

Potenziamento delle relazioni interpersonali attraverso una didattica laboratoriale multimediale

Obiettivo Formativo:

Grazie alla condivisione delle esperienze di vita scolastica laboratoriale gli alunni sono aiutati a maturare la consapevolezza che le tecnologie informatiche rappresentano lo strumento per l'integrazione sociale attraverso la realizzazione di lavori di gruppo e lo scambio di informazioni. Opportunamente guidati, gli studenti possono acquisire consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità che le tecnologie offrono nella vita e nel lavoro.

<u>Progetto:</u>
“Alfa web”
<u>Obiettivo:</u>
Parlando Multimediale
<u>Obiettivo Formativo:</u>
Il corso dovrà mettere in grado i corsisti di acquisire la padronanza della comunicazione multimediale e della ricerca di informazioni affinché diventi un efficace strumento di lavoro dello studente ed acquisire la consapevolezza dei vantaggi e dei limiti che l’uso degli strumenti e dei metodi informatici può determinare e delle conseguenze sociali-culturali di tale uso.

Tabella 2 - Descrizione di alcuni progetti attivati (I tipo)
 Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

<u>Progetto:</u>
“Click...creando”
<u>Obiettivo:</u>
Utilizza caratteristiche e strumenti di software di elaborazione testi
<u>Obiettivo Formativo:</u>
Conoscere ed utilizzare le principali funzioni di word
<u>Progetto:</u>
“Computer...che passione”
<u>Obiettivo:</u>
Saper ridurre, ampliare, chiudere una finestra di applicazione
<u>Obiettivo Formativo:</u>
Il concetto e la struttura di base delle directory/cartelle
<u>Progetto:</u>
“Aula informatica”
<u>Obiettivo:</u>
Saper sviluppare una presentazione
<u>Obiettivo Formativo:</u>
Creare diapositive, scegliere il layout, inserire testo e immagini, inserire file audio e video, creare collegamenti ipertestuali

Tabella 3 - Descrizione di alcuni progetti attivati (II tipo)
 Fonte: Elaborazioni *ad hoc* degli autori su dati GPU, 2007/2013

Conclusioni

Alla luce delle evidenze emerse, il presente lavoro offre una riflessione non trascurabile sulle azioni formative ritenute necessarie in un'ottica di promozione della *media education*. Una maggiore sensibilità e un maggiore impegno rispetto a tale argomento potrebbero generare risultati virtuosi a vantaggio degli studenti che hanno frequentato i corsi oggetto di analisi nello studio sopra descritto. Un maggiore interesse verso l'impegno pedagogico di educare ai media sarebbe auspicabile al fine di impiegare in maniera efficiente ed efficace nel nuovo Programma 2014-2020 le risorse a disposizione delle istituzioni scolastiche.

Gli interventi del PON rappresentano un'occasione di arricchimento per la scuola, nonché un'opportunità di miglioramento delle situazioni di apprendimento soprattutto per studenti che, vivendo in ambienti sociali e culturali meno stimolanti, hanno bisogno di una scuola che accolga e faccia crescere le loro curiosità, favorisca lo sviluppo originale delle personalità e delle attitudini, dia strumenti di comprensione e di interazione positiva con la realtà. Questo lavoro di ricerca, pertanto, non ha avuto solo lo scopo di descrivere gli interventi destinati a rafforzare le competenze base, quanto quello di enfatizzare il rilievo delle competenze digitali per l'uso consapevole delle tecnologie. Si tratta, ovviamente, di un aspetto molto più sensibile, in grado di influenzare la capacità di ogni allievo di orientarsi nelle contingenze quotidiane di vita.

La presente analisi è stata utile per giungere a due importanti risultati. Da una parte, essa è utile a far emergere una non trascurabile esigenza: rafforzare la preparazione del personale docente e orientare le proprie proposte progettuali verso la promozione dell'uso consapevole dei social media, favorendo una sana collaborazione ed una consapevole comunicazione in rete. Dall'altra parte, incoraggiare a riflettere su approcci innovativi per accrescere il peso dell'area delle competenze digitali nella nuova programmazione, creando sinergie con l'area delle competenze per le lingue. Alla luce delle evidenze emerse, infatti, si potrebbe pensare di declinare i corsi in lingua inglese sulle tematiche dell'uso critico e sicuro della tecnologia dell'informazione e della comunicazione, tanto in ambito lavorativo che ludico e interattivo. Avere una piena padronanza della lingua inglese, infatti, potrebbe evitare gli spiacevoli inconvenienti generati dall'incapacità degli allievi di ponderare i rischi dell'accesso alle risorse informatiche e telematiche.

Il ruolo della *media education*, dunque, assume un'importanza fondamentale inteso come ruolo attivo nel promuovere il cambiamento sociale e nel raggiungere gli obiettivi di sviluppo individuale (La Ferrara, 2016).

La presente analisi è stata utile per accendere un riflettore sui processi e sui percorsi di crescita consapevole e critica dell'individuo: accanto alle ripercussioni positive, l'impiego sempre crescente delle tecnologie, se non guidato ed affidato ad esperti può compromettere il regolare svolgimento della vita quotidiana di un individuo, in particolare, se si parla della fase più delicata di crescita di un individuo. Ciò è particolarmente rilevante con riferimento ai contesti educativi, dal momento che alla scuola si chiede di progettare un'azione educativa e formativa ampia, articolata e stimolante, in grado di percepire i problemi di tutta la popolazione e di agire in funzione della loro soluzione avvalendosi di strumenti, metodologie e saperi calibrati sulle caratteristiche di alunni e alunne, sulle storie personali di ciascuno e ciascuna, sulle rispettive differenze culturali e sociali ma anche cognitive, attitudinali ed emotive.

L'auspicio per la nuova programmazione è, dunque, andare oltre la semplice azione di insegnare e incentivare l'utilizzo delle tecnologie e delle metodologie al servizio dell'innovazione didattica, nell'intento di promuovere l'educazione ai media nelle scuole di ogni ordine e grado, per un approccio critico, consapevole e attivo alla cultura, alle tecniche e ai linguaggi dei media. Il delicato rapporto con la rete va gestito con estrema attenzione, al fine di prevenire gli inevitabili pericoli in cui ci si potrebbe imbattere senza la giusta educazione.

Bibliografia

Buckingham, D. (2007). *Media education goes digital: an introduction*. Learning, Media and Technology , 32 (2), 111-119.

Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Wiley.

Burn, A., & Durran, J. (2007). *Media Literacy in Schools: Practice, Production and Progression*. Thousand Oaks: Sage.

Calzone, S., & Chellini, C. (2016). *Teachers' training: an empirical study on training needs and digital skills*. Form@re - Open Journal per la formazione in rete , 32-46.

Kammerl, R., & Kramer, M. (2016). *The changing media environment and its impact on socialization processes in families*. Studies in Communication Studies , 16 (1), 21-27.

Kellner, D., & Share, J. (2007). *Critical media literacy, democracy, and the reconstruction of education*. In D. Macedo, & S. Steinberg, *Media literacy: A reader* (p. 3-23). New York: Peter Lang Publishing.

Kellner, D., & Share, J. (2005). *Toward Critical Media Literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy*. Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education , 26 (3), 369-386.

La Ferrara, E. (2016). *Mass Media and Social Change: Can We Use Television to Fight Poverty?* Journal of the European Economic Association , 14 (4), 791-827.

Livingstone, S. (2004). *Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies*. The Communication Review, 7(1), 3-14

Merchant, G. (2012). *Critical Media Literacy*. The Encyclopedia of Applied Linguistics. London: John Wiley & Sons

Mihailidis, P. (2011). *New Civic Voices & the Emerging Media Literacy Landscape*. Journal of Media Literacy Education, 3(1), 4-5

Potter, W. J., & Christ, W. G. (2007). *Media Literacy*. The Blackwell Encyclopedia of Sociology. London: John Wiley & Sons

DALL'ESTERO

La Wiki Pedagogy e la scrittura collaborativa: esperienze passate e future a confronto

Antonella Elia

Edebiyat Fakültesi - İstanbul Üniversitesi

antonellaelia@libero.it

keywords: *lingue, pedagogia, costruttivismo, learning objects, favole, intercultura, urbanistica, turismo*

Introduzione

Nel presente articolo, dopo la presentazione delle potenzialità del software wiki nella didattica delle lingue e della filosofia alla base della "Wiki Pedagogy", si passerà alla presentazione di quattro sperimentazioni realizzate dalla sottoscritta in Italia e all'estero:

- WikiFables
- CyberSpeak Dictionary
- English for Urban Planners
- Viaggiare in Italia

Ci si augura che i progetti summenzionati possano ispirare nuove sperimentazioni e dimostrare la versatilità ed efficacia di un ambiente di scrittura collaborativa online che ben si presta ad essere coniugato, grazie alla creatività del docente, in diversi aree disciplinari e declinato in base alle specifiche e personali esigenze formative.

Che cos'è la Wiki Pedagogy

I wiki vantano una serie di specificità tecniche che li includono, a pieno titolo, tra gli ambienti dell'*e-learning* 2.0. Essendo gratuiti, affidabili e semplici da utilizzare, possono essere utilizzati per la distribuzione, la raccolta di informazioni e la produzione collaborativa di documenti.

Molti docenti abbracciano con entusiasmo le molteplici opportunità di formazione offerte dalla rete: ambienti del web 2.0, come blog e wiki, si sono rapidamente affermati poiché offrono potenti opportunità per l'apprendimento collaborativo (Elia, 2007). Ciò sta accadendo perché "l'e-Learning 2.0 si pone in primo luogo l'obiettivo di recuperare le potenzialità insite nelle modalità spontanee, informali di apprendere nelle situazioni quotidiane" (Bonaiuti, 2006, p. 42).

I wiki sono ambienti *online* adatti, per loro natura, a progetti collaborativi, poiché hanno una natura intrinsecamente comunitaria. Una volta erano dominio esclusivo di una ristretta *élite* di entusiasti dell'*open source*, ma oggi molti docenti li hanno adottati, trasformandoli nell'agorà centrale dei loro corsi poiché promuovono una interazione più spontanea e flessibile tra docenti e discenti. Nella tabella che segue sono schematizzate le peculiarità, in termini di vantaggi e svantaggi, offerti dal software wiki che lo rendono appetibile a chi abbia intenzione di cimentarsi in progetti di scrittura collaborativa.

Vantaggi	Svantaggi
Software <i>open source</i> gratuito e semplice da usare	Minimalista nella rappresentazione delle pagine
Ambiente di scrittura aperto	Perdita di controllo sull'organizzazione dei contenuti
Ottimo progetto per progetti di scrittura collaborativa	Mancanza di affidabilità totale sull'informazione offerta
Organizzazione libera e non pre-strutturata dei contenuti	Vandalismo
Ambiente spontaneo e informale di comunicazione	<i>Spamming</i>
Ottimo strumento per la raccolta di testi	Effetto di smarrimento per l'elevato numero di collegamenti ipertestuali

Tabella 1 - Vantaggi e Svantaggi dei wiki

I wiki sono ambienti di apprendimento adatti a chi abbia intenzione di abbracciare la filosofia della pedagogia costruttivista che concepisce l'apprendimento come ricerca dinamica e costruzione attiva di significati. Apprendere significa comprendere il rapporto dialogico esistente tra la complessità e i suoi elementi costitutivi. Poiché, per sua natura, l'educazione si basa sull'interdisciplinarietà, il processo di apprendimento dovrà essere focalizzato sull'interrelazione e non sull'isolamento dei concetti, sulla costruzione della conoscenza da parte del discente e non sull'apprendimento mnemonico o la sterile ripetizione di lezioni imparate a memoria (Elia, 2005).

Numerosi corsi erogati in modalità *e-learning* sono preconfezionati e incapsulati in una rigida struttura che non rende possibile una variazione dei contenuti erogati. I wiki, invece, sono ambienti aperti da costruire, la cui progettazione cresce dall'interno grazie a coloro che, lavorando, ne strutturano i contenuti. Ciò rende il processo di insegnamento/apprendimento sicuramente più soddisfacente e stimolante rispetto a un'impostazione pedagogica eterodiretta.

Negli ultimi decenni la formazione ha compiuto decisamente passi in avanti rimodularizzando i contenuti in *learning objects* digitali ed elaborando innovative tecniche di insegnamento-apprendimento; ciononostante, gli scenari pedagogici di

stampo sociocostruttivista, anche se sono stati considerati validi ed efficaci, tuttavia non sono mai entrati a pieno regime (Schneider *et al.*, 2002) né sono stati riconosciuti e adottati ufficialmente nel sistema educativo formale.

Wenger (1998, pp. 55-64), nell'affrontare l'idea di pratica, elemento caratterizzante della sua teoria di comunità, utilizza tre concetti fondamentali: la *negoziiazione*, la *partecipazione* e la *reificazione*.

Per *negoziiazione* intende il processo di costruzione dinamica di significati che non esistono autonomamente, ma sono il frutto di una continua interazione con il mondo. Per *partecipazione* intende "vivere il mondo in termini di appartenenza a comunità sociali e di coinvolgimento in progetti sociali". La *reificazione*, invece, è costituita dal processo che dà forma alla nostra esperienza producendo oggetti che solidificano questa esperienza in un qualcosa (*thingness*).



Figura 1 - Le attività principali in una comunità di pratica (Midoro, 2002)

Nelle comunità wiki, l'acquisizione di conoscenze è inseparabile dall'esperienza e dalla pratica e si traducono in un processo, per dirla alla Wenger, di "negoziiazione, partecipazione e reificazione" della conoscenza. Poiché si apprende solo attraverso il *fare*, ciò crea all'interno della comunità di pratica un *habitat* estremamente favorevole per un apprendimento efficace e duraturo.

Esperienze passate e future a confronto

Le sperimentazioni che saranno di seguito presentate, condotte dalla sottoscritta in una dozzina d'anni, dal 2005 al 2017, hanno l'obiettivo di offrire spunti operativi a chi voglia cimentarsi nell'uso del software wiki.

Il WikiFables

Il *WikiFables* è una sperimentazione parte di un corso di perfezionamento in Didattica dell'italiano come lingua seconda tenuto dal 2005 al 2012 presso il Centro Linguistico dell'Università L'Orientale di Napoli. Ha avuto come obiettivo coniugare wiki e intercultura, pertanto è stato dedicato allo studio di favole, fiabe e leggende

metropolitane come strumento per la diffusione di una pedagogia interculturale. Questa tematica è stata individuata poiché la favola rappresenta un genere narrativo universale che si ritrova nella tradizione orale di molti popoli; tramandata attraverso le generazioni, essa si modifica adattandosi via via ai cambiamenti di tempo e spazio. I corsisti coinvolti nella sperimentazione erano principalmente docenti (o aspiranti docenti) interessati all'insegnamento della lingua italiana in classi multiculturali della scuola primaria e secondaria.

I macro-obiettivi prefissati durante la progettazione del laboratorio sono stati: lo sviluppo di abilità di scrittura collaborativa *online*, attraverso l'uso delle tecnologie didattiche del web 2.0 (in particolare i wiki) e l'acquisizione di un approccio pedagogico interculturale di stampo socio-costruttivista. La prima edizione della sperimentazione è durata tre mesi ed è stata sviluppata in modalità *blended*, pertanto parte è stata erogata in aula (32 ore) e parte *online* (50 ore). Per rendere l'interazione e il lavoro collaborativo più praticabile, i partecipanti sono stati suddivisi in quattro sottogruppi di cinque persone, ognuno con un supervisore, portavoce del gruppo. Ogni gruppo è stato identificato con il nome di una favola: *Biancaneve*, *Alibabà*, *La piccola fiammiferaia* e *Maga Magò*.

I corsisti hanno così sperimentato *sulla loro pelle* la metodologia che avrebbero poi applicato in aula con i propri studenti (Elia, 2005).

Durante il laboratorio è stato creato un wiki sperimentale denominato *WikiFables*, ossia un ambiente in cui tutti i partecipanti potessero essere responsabilizzati nei propri ruoli, interagendo nel frattempo in modo flessibile e informale. Obiettivo principe del laboratorio è stato la creazione, attraverso le tecniche della scrittura collaborativa online, di favole metropolitane, utilizzando gli strumenti della *chat*, in una prima fase progettuale, e il wiki, nella fase di discussione ed elaborazione finale. Dopo la presentazione in aula della struttura narrativa delle favole, secondo il modello di Vladimir Propp (1927), ogni gruppo ha partecipato, in remoto, agli incontri in *chat*.

Gli obiettivi delle attività messe in atto in questa *prima fase di progettazione*, sono stati:

- negoziare le linee guida della favola da inventare (scenario della favola che ogni gruppo avrebbe dovuto successivamente redigere nel wiki);
- acquisire dimestichezza con le nuove strategie comunicative in ambienti di CMC sincroni.

Il docente *e-tutor* del corso, ha svolto un ruolo vitale in qualità di moderatore e mediatore della comunicazione e dei processi decisionali in corso (Ranieri e Rotta, 2005). Gli incontri in *chat* hanno condotto ogni singolo gruppo a decidere gli elementi chiave della favola (situazione iniziale, coordinate spazio-temporali, personaggi, azione, situazione problematica e infine morale e conclusione del racconto). Le linee guida pattuite *online* dai membri del gruppo sono state trascritte nella pagina wiki dedicata alla nuova favola e hanno agito come *scaffolding* (Calvani-Rotta, 2000) dell'intreccio narrativo.

Nella *seconda fase di scrittura collaborativa* la favola è stata redatta nel wiki (*WikiSpaces*) grazie alla compartecipazione di tutti i partecipanti al gruppo di lavoro. I corsisti, in remoto, hanno scritto *a più mani* le favole, arricchendole con immagini trovate su internet o disegnate personalmente. Il docente/*e-tutor* è stato un osservatore neutrale in questa fase di lavoro. La maggior parte della responsabilità è stata delegata agli studenti supervisori di ogni singolo gruppo, al fine di promuovere

l'autonomia decisionale e la responsabilizzazione del gruppo nel processo di scrittura collaborativa.

Nella fase finale di lavoro, il loro ruolo è stato cruciale, poiché hanno ricucito i segmenti di testo prodotti dai singoli membri del gruppo, oltre ad aver corretto, dato coesione e scorrevolezza narrativa alle favole prodotte. I partecipanti hanno utilizzato intensamente le pagine di discussione, in fase di scrittura, per lo scambio di idee di carattere procedurale e contenutistico. L'osservazione ha dimostrato chiaramente una partecipazione asimmetrica dei partecipanti, poiché i contributi non hanno avuto una distribuzione omogenea, evidenziando, anche *online*, la riproduzione di dinamiche partecipatorie già note in presenza, quali *leadership*, assenteismo o iperattivismo.

Si riportano a titolo di esempio, alcune delle favole metropolitane prodotte dagli studenti nel [wiki](#) in alcune edizioni successive del corso di perfezionamento:

- a.a. 2008-09: [Una giostra per Taha](#)
- a.a. 2009-10: [I musicanti di Scampia...animali da palcoscenico](#)
- a.a. 2010-11: [Il mercante di sogni](#)

Altro obiettivo del laboratorio è stato quello di utilizzare il wiki come *repository* di favole multiculturali. Sono state create all'interno del *WikiFables* cinque pagine, ognuna di esse dedicata a un continente. Al fine di contribuire alla costruzione di un'antologia di favole multiculturali, ogni partecipante ha raccolto, utilizzando i motori di ricerca, cinque favole di diversa provenienza etnica. Ogni gruppo di lavoro ha raccolto un totale di 25 favole, che sono state illustrate e inserite nel wiki. Ciascun corsista ha successivamente didattizzato le favole selezionate attraverso spiegazioni morfosintattiche e lessicali ed esercizi di comprensione testuale.

Il CyberSpeak Dictionary

Il progetto [CyberSpeak Dictionary](#), la cui prima edizione è partita nell'a.a. 2008 ed è durata fino al 2012, è stato realizzato con gli studenti del corso di Informatica umanistica della Facoltà di Lingue straniere dell'Università degli studi di Napoli "L'Orientale".

Il progetto nasce dalla consapevolezza che la comunicazione mediata sincrona e asincrona nel web è costellata da un uso crescente di nuovi termini e dall'impiego di abbreviazioni, acronimi ed *emoticons* divenuti oramai parte integrante della nostra vita virtuale. La CMC utilizza uno stile informale e ha dato vita al nuovo registro linguistico definito, per l'appunto, *scritto/parlato*.

Uno degli obiettivi prioritari del laboratorio è stato quello di migliorare, negli studenti di lingue straniere, la consapevolezza linguistica, oltre che un uso appropriato del *CyberSpeak*. Una certa inappropriata lessicale, un uso creativo della punteggiatura, delle regole ortografiche e grammaticali e un registro linguistico informale, caratterizzano spesso la produzione scritta dei nostri studenti, sia nella lingua madre che nelle lingue oggetto di studio, in con(testi) in cui sarebbe invece richiesto l'uso di un registro più formale e accademico.

La sperimentazione nasce, quindi, dalla convinzione, vista l'eccessiva esposizione dei *digital natives* al nuovo registro lessicale dominante nel web, che una riflessione metalinguistica sul *CyberSpeak* possa contribuire a migliorare la loro specifica conoscenza e competenza linguistica e diminuire le loro palesi difficoltà nell'identificazione e nella corretta utilizzazione dei registri richiesti dal contesto:

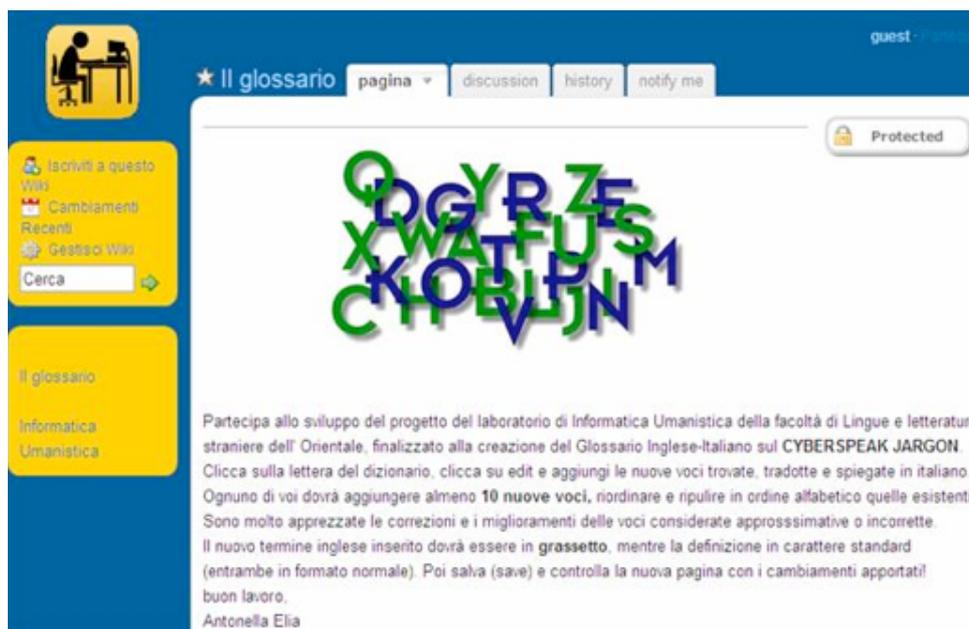
scritto formale, informale, accademico ecc. (Elia, 2010). In particolare, le finalità prioritarie identificate sono state le seguenti:

- educare gli studenti di lingue straniere a un uso corretto dei nuovi linguaggi multimediali e ai nuovi ambienti del web 2.0 (es. blog, wiki);
- sviluppare la consapevolezza sulle modalità di scrittura digitale in ambienti *online* e *offline*;
- analizzare criticamente i registri linguistici in uso in vari ambienti digitali;
- utilizzare in modo appropriato i differenti registri linguistici in diversi con(testi) d'uso: formale, informale, scritto, parlato, mediato, accademico ecc.

Parte del corso di Informatica umanistica è stato indirizzato alla costruzione del *CyberSpeak Dictionary* Inglese-Italiano utilizzando il wiki *WikiSpaces*, con l'obiettivo di sviluppare un momento di riflessione critica sul linguaggio in uso nella rete.

La durata complessiva del corso è stata di 50 ore (8 CFU) e ha visto la partecipazione di circa 100 studenti organizzati in 2 gruppi di lavoro incaricati della classificazione, spiegazione e traduzione delle voci assegnate e della relativa analisi, ricerca, classificazione, spiegazione, traduzione e analisi del processo di formazione linguistica in atto dei nuovi termini del *CyberSpeak* adottati o trovati in rete.

Dal punto di vista linguistico, un aspetto interessante del *Cyberspeak* è il processo di formazione morfologica. Autorevoli linguisti (Crystal, 1995; Algeo, 1999) hanno messo a punto una tassonomia che ha reso possibile la classificazione dei diversi tipi di formazione lessicale in atto nella nuova microlingua digitale. Il *CyberSpeak Dictionary*, giunto nel 2012 al suo quarto anno di vita e di *editing*, era composto da circa 1000 parole e, per la natura stessa del wiki, è stato soggetto nel corso degli anni, a continue implementazioni e revisioni. Le peculiarità tecniche del software wiki hanno consentito la continua modifica, l'aggiornamento delle voci inserite e il coinvolgimento diretto degli studenti in un processo di scrittura collaborativa a più mani che ha reso possibile la condivisione, lo scambio, l'aggiornamento, la memorizzazione e la revisione di un numero sempre crescente di voci. La comunicazione degli studenti nel forum e le modifiche apportate alle voci, registrate cronologicamente dal software (nella *history*), ha permesso la supervisione, il monitoraggio e il controllo del processo di scrittura collaborativo da parte del docente *e-tutor*, a volte anche arbitro di *edit wars*, cioè di conflitti editoriali (Elia, 2010).

Figura 2 - Homepage del *CyberSpeak Dictionary*

Il laboratorio, che, per dirla alla Wenger (1998), si è *reificato* con la creazione del *CyberSpeak Dictionary* in ambiente wiki, è stato sviluppato utilizzando una formula *blended*. Una parte si è svolta in presenza, nel laboratorio multimediale della Facoltà (in particolare la presentazione delle analisi e delle riflessioni metalinguistiche), e un'altra parte si è svolta *online*, nell'aula virtuale *Moodle* del corso e nel *WikiSpace*. Nella tabella 2 si riporta un esempio di classificazione terminologica di una voce del *CyberSpeak*:

Term	EAK
Category	Weblish jargon
Italian translation	Sto mangiando alla tastiera
Explanation	Acronimo utilizzato nella CMC per comunicare al proprio interlocutore "che si sta mangiando mentre si è impegnati al computer"
Word function in Speech	Clause
Type of word formation	Acronym
Context of use	Sorry for my delayed response, I'm EAK!

Tabella 2 - Esempio di una voce classificata nel *CyberSpeak Dictionary*

English for Urban Planners

Nel corso di Lingua inglese per gli urbanisti della Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II", negli a.a. 2009-10 e 2010-11, sono stati utilizzati a livello sperimentale ambienti e strumenti digitali come *Moodle*, *Webquests*, il web 2.0 e *Second Life*. Durante il corso si è cercato di coniugare l'apprendimento formale e l'erogazione dei contenuti, che si è sviluppato all'interno dell'ambiente chiuso della piattaforma *Moodle*, con l'apprendimento informale che non è necessariamente intenzionale, né strutturato negli obiettivi e nei tempi di apprendimento. Saranno qui di seguito illustrate la parte del progetto dedicata al wiki, le diverse fasi di apprendimento e alcune riflessioni conclusive.



Figura 3 - Homepage del wiki English for Urban Planners

A tal fine, sposando appieno il modello costruttivista e collaborativo del web 2.0, si è aperto il recinto tecnologico della piattaforma (espressione dell'apprendimento formale) alla più ampia comunità virtuale (protagonista dell'apprendimento informale) attraverso l'uso del wiki [English for Urban Planners](#).

La scelta di utilizzare un wiki come ambiente collaborativo esterno alla piattaforma *Moodle* è nata dalla volontà di realizzare un percorso di apprendimento parallelo a quello ufficiale, più informale e meno controllato, finalizzato a rafforzare sempre più il concetto identitario e lo spirito di appartenenza degli studenti alla neonata comunità di pratica. Il wiki, come collezione di [documenti ipertestuali](#), è stato aggiornato da tutti i partecipanti e i contenuti sono stati sviluppati, condivisi, scambiati e immagazzinati collaborativamente creando così all'unisono, un *repository* autoprodotta. È stato utilizzato a tal proposito il wiki [Pbworks](#). Nel wiki sono stati raccolti e documentati, nelle tre seguenti aree, i luoghi urbani e le costruzioni celebri nel mondo per la loro bellezza, estrosità o funzionalità architettonica e urbanistica:

- *The famous buildings of the world*
- *The strangest buildings of the world*
- *The world's greatest places*

La ricerca e selezione da parte degli studenti di materiale descrittivo testuale e multimediale (in L2) che documentasse e implementasse nel wiki le specifiche aree prescelte (*buildings or urban places*) ha ampliato non solo la competenza linguistica (lettura, ricerca, traduzione e rielaborazione) ma anche quelle settoriali. Il wiki del progetto è diventato l'arena, il *luogo non luogo* in cui sono state capitalizzate le competenze che emergono via via dalla rete e che hanno contribuito sinergicamente allo sviluppo del *Personal Learning Environment* (Buonaiuti, 2006).

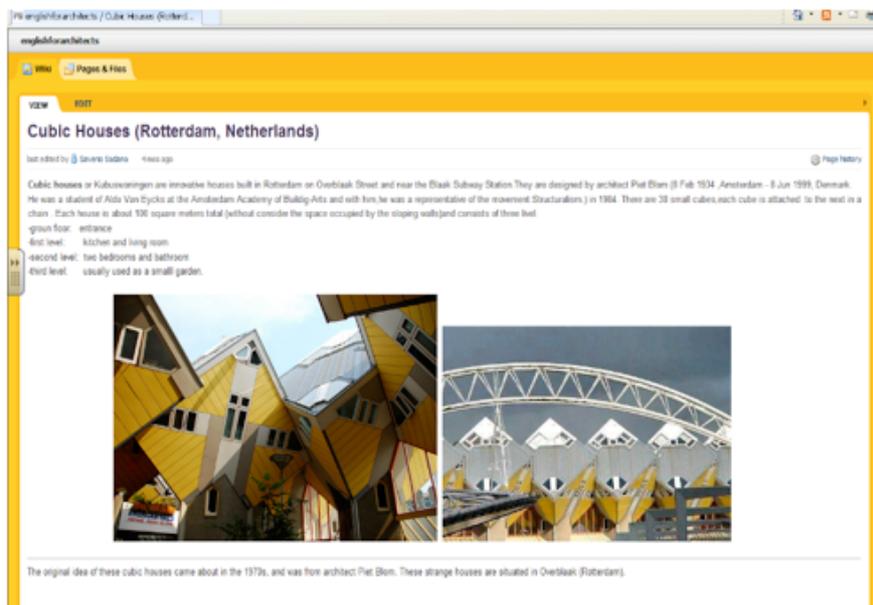


Figura 4 - Una pagina del *Pbworks English for Urban Planners*

Il wiki come strumento del web 2.0 ha portato a riconcettualizzare lo spazio virtuale riflettendo interessi e curiosità provenienti dal basso (*bottom-up*), cioè dagli stessi studenti prima ancor che dal docente. Lo studente di urbanistica, impegnato funzionalmente nello studio della lingua inglese è diventato così protagonista del proprio apprendimento; con le sue scelte e i suoi racconti ha avviato un processo che ha capovolto la gerarchia classica in cui è sempre stato tradizionalmente destinatario finale e passivo fruitore di contenuti. L'analisi esplorativa condotta sembra confermare che il modello di apprendimento collaborativo adottato sia riuscito a creare, tra gli studenti di urbanistica, un'entusiasta e proattiva comunità di pratica. L'alternanza tra momenti di lezione frontale e lavoro collaborativo *offline, online* e *inworld*, ha registrato un positivo aumento della motivazione, dei livelli di apprendimento e del tempo dedicato allo studio della lingua straniera e dell'*E.S.P. (English for Special Purposes)* (Elia, 2011).

Viaggiare in Italia

La neonata sperimentazione [Viaggiare in Italia](#) ha come obiettivo la realizzazione di una piccola guida turistica, realizzata a più mani, sui capoluoghi di regione italiani nel corso del corrente anno accademico. Il progetto è rivolto agli studenti turchi di italiano, del terzo anno, del Dipartimento di Lingua e letteratura italiana della Facoltà di Lettere dell'Università di Istanbul.



Figura 5 - Homepage del wiki *Viaggiare in Italia*

Il progetto rappresenta una grossa sfida in un paese che per impostazione metodologica, molto tradizionalista, frontale e trasmissiva, adotta generalmente un approccio didattico estremamente individualistico e mnemonico. Tuttavia, lavorando in Turchia come docente inviato dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale per la diffusione della lingua e della cultura italiana nel mondo, penso che sia anche doveroso farsi promotori di un rinnovamento metodologico informato a criteri più pragmatici, motivanti e collaborativi ispirati alle *best practices* sperimentali *made in Italy*. Pertanto, gli obiettivi che si intenderanno perseguire attraverso l'uso del wiki nel progetto in questione sono:

- migliorare le abilità di scrittura in italiano degli studenti turchi;
- scambiare idee con i compagni di classe e creare un'attitudine alla collaborazione;
- incoraggiare i discenti a revisionare e migliorare costantemente i propri lavori;
- produrre documenti che riflettano le conoscenze condivise dal gruppo di apprendimento;
- facilitare la distribuzione e condivisione dell'informazione;
- facilitare l'interscambio di idee e acquisire conoscenze culturali sulle bellezze del nostro paese e sul linguaggio settoriale del turismo.

Il wiki *Viaggiare in Italia* che utilizza il software *PBworks*, è organizzato in una *homepage* introduttiva, a cura del docente, e in 20 pagine, una per ogni capoluogo di regione. Ovviamente si intende ampliare in futuro la struttura del progetto, affiancando alla descrizione dei capoluoghi di regione, anche quella delle specifiche regioni di appartenenza.

Piccoli gruppi di lavoro composti da 2-3 studenti dovranno redigere una piccola guida sulla città assegnata, seguendo le *guidelines* ispirate al progetto [WikiVoyage](#), una tra le più celebri guide turistiche collaborative *online* al mondo, che ha come scopo la

creazione di una guida turistica mondiale aggiornabile, affidabile e dal contenuto libero. Il sito contiene attualmente 7.196 articoli.

Ogni singola voce di *Viaggiare in Italia* sarà organizzata nelle seguenti sezioni:

<p>3. Da sapere (Informazioni introduttive sintetiche sulla città superficie, abitanti, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Come arrivare (Periodo dell'anno consigliato per la visita) ▪ Come spostarsi All'interno della città (metro, tram, taxi, traghetto, funicolare, ecc.) ▪ Cosa vedere (Chiese, monumenti, fontane, piazze, mercati, ecc.) ▪ Cosa fare: (Eventi, feste di piazza, escursioni, manifestazioni, mostre, ecc.) ▪ Acquisti (Cosa comprare) ▪ Come divertirsi (Discoteche, bar, ecc.) ▪ Dove mangiare (Ristoranti, trattorie, ecc.) ▪ Dove alloggiare (Alberghi, pensioni, bed & breakfast) ▪ Sicurezza (Polizia, Carabinieri, numeri di emergenza, ospedali, ecc.) ▪ Come restare in contatto (Telefono, internet, schede telefoniche, ecc.) ▪ Nei dintorni (Cosa vedere nei dintorni del capoluogo di regione).

Tabella 3 - Modello pagina *wiki* del progetto *Viaggiare in Italia*

L'auspicio è che il neonato progetto sortisca gli effetti desiderati e porti ad aumentare la motivazione allo studio della lingua del *Bel Paese*. Studiare l'Italiano non è sempre in Turchia una scelta spontanea, poiché nel sistema di istruzione turco, gli allievi che intendono proseguire gli studi dopo il termine della scuola secondaria, devono prima sostenere un esame molto selettivo: il *LYS-YGS*. La valutazione conseguita determinerà il ventaglio di opportunità formative a cui gli studenti turchi potranno accedere a livello universitario (Dulger, 2015).

In Turchia, per accedere ai corsi di laurea in inglese e spagnolo, c'è bisogno di un punteggio molto alto, pertanto, se non è stato conseguito, gli studenti ripiegheranno sullo studio di altre lingue, tra cui l'italiano. Ne consegue che, in base al sistema di sbarramento, per una parte degli studenti che popolano il nostro dipartimento, la

scelta dell'italiano è stata un ripiego. La consapevolezza della situazione delineata, ci spinge a voler rendere l'approccio alla nostra lingua sempre più accattivante, al fine di accrescere la motivazione al suo studio.

Per lo stile didattico imperante, molto formale e trasmissivo, gli studenti turchi sono silenziosi e poco inclini a svolgere un ruolo attivo e collaborativo nel dialogo formativo. La consapevolezza di quanto il sistema educativo formale non sia soddisfacente per incrementare la motivazione verso lo studio della nostra lingua, di come esso non crei una fascinazione verso l'italianità, ci ha condotto a percorrere strade alternative e, visto l'interesse che anche gli studenti turchi nutrono verso il mondo digitale, si è deciso di realizzare il progetto di scrittura collaborativa presentato.

Tra le difficoltà di realizzazione e accettazione di un progetto di scrittura collaborativa di questo tipo, non deve essere sottovalutata l'inibizione che al momento suscita, nel paese della mezzaluna, tutto ciò che è legato alla parola wiki. Si ricorda che qui, nel 2017, le autorità turche hanno bloccato l'accesso a Wikipedia. Le autorità hanno giustificato la chiusura di tutte le edizioni dell'enciclopedia con una "misura amministrativa" sulla base della legge 5651 del 2007, che [secondo gli esperti di diritto internazionale](#) dà al governo la possibilità di bloccare alcuni siti in maniera unilaterale quando ci sono le condizioni necessarie; in questo caso ciò sarebbe scaturito dal rifiuto di Wikipedia di eliminare due pagine in cui si menzionavano presunti legami tra il governo turco e gruppi jihadisti in Siria. Lo stato di emergenza e di tensione post-golpe hanno giustificato la tempestività dell'azione intrapresa contro Wikipedia, il cui contenuto, in un'atmosfera meno tesa, avrebbe provocato una normale contestazione e innescato una discussione basata su elementi oggettivi, come da sempre accade in Wikipedia.

Conclusione

In base ai quattro progetti presentati, si comprende come nel campo educativo i wiki offrano numerose opportunità formative utilizzando appieno scenari pedagogici di taglio socio-costruttivista con applicazioni in ambiti quanto mai vari. I wiki possono inoltre rappresentare una stimolante opportunità nel mantenere l'originario spirito del web, continuamente minacciato dagli interessi commerciali di software proprietari e di piattaforme *e-learning* che il mercato cerca di imporre al mondo della formazione.

Ai docenti, sia in Italia che all'estero, piace la libertà offerta dagli strumenti *open source*, piace la loro gratuità, che non li discrimina su base economica ma li seleziona su base meritocratica, permettendogli di "entrare in gioco" ed essere "soggetti di cultura" capaci di realizzare modelli formativi originali, collaborativi e personalizzabili e pertanto rispondenti ai reali bisogni e contesti educativi in cui si opera. Ci si augura che il software wiki e i numerosi e interessantissimi progetti della Wikimedia Foundation, vista la loro versatilità, abbiano una sempre maggiore e proficua applicazione in ambito educativo sia in Italia che all'estero.

Bibliografia

Algeo J., (1999) Cambridge History of English language, Cambridge: CUP.

Bonaiuti G., (a cura di) (2006) E-learning 2.0: il futuro dell'apprendimento in rete tra formale e informale, Trento, Erickson.

- Calvani A., Rotta, M. (2000) *Fare formazione in Internet*, Trento, Erickson.
- Crystal D., (1995) *The Cambridge Encyclopedia of English Language*, Cambridge: CUP.
- Dulger E., (2015) *Il Sistema Educativo Turco*, Università degli Studi di Trento.
- Elia A., (2005) *WikiFables: scrivere e collaborare in rete con wiki*, in *Rivista Form@re*, n. 40, dicembre (ISSN 1825-7321) <http://bit.ly/2d2SsZe>
- , (2007) Gesso in silicio e Costruttivismo: i wiki e i nuovi ambienti collaborativi dell' e-learning 2.0, in *JE-LKS Journal of e-learning and knowledge Society*, n. 1, febbraio, pp. 99-108, Giunti (ISSN 1826-6223) <http://bit.ly/2d6m1gG>
- , (2010) Il linguaggio della CMC... il "Dolce Stil Novo" del web? Un percorso di riflessione linguistica all'Orientale di Napoli, in *Rivista Form@re*, n. 72, dicembre (ISSN: 1825-7321) <http://bit.ly/2cywFb5>
- , (2011) English online for Urban Planners. Nuove forme di apprendimento linguistico per gli studenti della Facoltà di Architettura", in *Didattica Universitaria Online: Teorie, Esperienze, Strumenti*, vol. II, a cura di B. Ligorio, E. Mazzoni, A. Simone, Casini Schaerf M., Napoli, Scriptaweb.
- Midoro V., (2002) Dalle comunità di pratica alle comunità di apprendimento virtuali, in *TD tecnologie didattiche*, n. 1, Ortona, Ed. Menabò <http://ijet.itd.cnr.it/article/viewFile/521/454>
- Propp V., (1927), *Morphology of the Folktale*. First edition translated by L. Scott with an introduction by S. Pirkova-Jakobson, second edition revised and edited with a preface by L. A. Wagner, new introduction by A. Dundes, Austin, University of Texas Press [1968]
- Ranieri M., Rotta M., (2005) *E-tutor: identità e competenze, Un profilo professionale per l'e-learning*, Trento, Erickson.
- Wenger E., (1998) *Communities of practice: learning, meaning, and identity*, Cambridge, CUP.