

Un'applicazione a metà strada tra un LMS classico e i Social Network più noti per l'apprendimento dei nativi digitali

An application which stands between a classic LMS and leading Social Networks designed for digital natives' learning

SCHOOLGY: IL LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DIVENTA "SOCIAL"

SCHOOLGY: THE LEARNING MANAGEMENT SYSTEM GOES "SOCIAL"

Da quando Marc Prensky, nel lontano 2001, ha coniato il termine "nativi digitali" nel suo articolo pubblicato su *The Horizon* (Prensky, 2001), il dibattito sulla presunta differenza di stili di apprendimento della "generazione Internet" ha assunto dimensioni imponenti¹.

La discussione si è fondamentalmente distinta in due grossi filoni contrapposti: da un lato, i sostenitori della necessità di una radicale revisione dei sistemi di apprendimento, convinti che le nuove generazioni abbiano modalità di apprendere ed elaborare le informazioni completamente differenti dalle precedenti; dall'altro, i più scettici, che non vedono una differenziazione così forte nella nuova generazione² e continuano a sostenere la validità di modelli e quadri di riferimento del recente passato.

Nel tentativo di capire meglio chi siano i nativi digitali, Paolo Ferri (2008), riprendendo gli studi di Prensky, riassume alcune delle caratteristiche che sarebbero loro proprie e ne identifica quattro aspetti fondamentali e caratterizzanti: 1) l'espressione di sé e della propria individualità, manifestata appieno nei Social Network Sites (SNS) dove il profilo personale è centrale e fondante; 2) la personalizzazione di strumenti e ambienti utilizzati, grazie anche alla facilità d'uso offerta dai media digitali e dalle interfacce che impiegano (Riva, 2008); 3) la condivisione costante delle informazioni, emblemizzata dalle domande "Cosa stai facendo?" e "A cosa stai pensando?" dei più noti SNS; e, infine, 4) il riferimento costante al gruppo dei pari, che si traduce nel contatto "permanente" tra i membri attraverso l'impiego di molteplici strumenti (SMS, chat, strumenti sincroni e asincroni, email, ecc.).

Stefano Besana | S.P.A.E.E, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano |

✉ Largo Gemelli 1, 20123 Milano | stefano.besana@gmail.com

Al di là delle singole distinzioni - e dell'accordo o meno sulla categorizzazione offerta da Prensky e ripresa da Ferri (2011) - ciò che è importante sottolineare è l'urgenza di una riflessione su questi temi; tale riflessione deve essere mossa dalla volontà, oggi sempre più importante, di rendere gli ambienti di apprendimento online migliori e maggiormente vicini alle logiche delle nuove generazioni, che sono, di fatto e fuor di metafora o categorizzazioni di sorta, sempre più connesse e orientate verso dinamiche collaborative e di confronto con la propria rete di pari (boyd, 2007). Sono le stesse *affordance* offerte da questi strumenti, ormai alla portata di tutti, a rendere necessaria la riflessione sui cambiamenti in atto (Riva, 2008).

Riflettere su tali temi risulta importante non solo per gli educatori, i formatori e coloro che si occupano fattivamente dell'erogazione dei contenuti didattici, ma per tutti gli attori coinvolti nel processo di apprendimento e di gestione della conoscenza che ha luogo nelle organizzazioni, così come nelle scuole; e, non ultimo, è importante per coloro che concretamente sviluppano tali strumenti, in modo che sia possibile identificare una direzione comune verso cui guardare per il futuro di tali

- 1 A onore del vero, lo stesso Prensky in un articolo successivo ha rivisto la troppo stretta categorizzazione, basata esclusivamente sul fattore anagrafico, introducendo altri tre livelli di differenziazione (*digital wisdom*, *digital skillness*, *digital stupidity*) e basandosi più sulle abitudini d'uso che su altri fattori specifici (Prensky, 2009).
- 2 In rete è molto famoso e apprezzato un Blog denominato proprio "Net Gen Skeptic". A curarlo è Mark Bullen del BC Institute of Technology a Vancouver, Canada: <http://www.netgenskeptic.com/>

Figura 1. La schermata principale di Schoology.

applicazioni e dei processi di apprendimento/insegnamento in generale.

I “SOCIAL” LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

I Learning Management System (LMS) classici, che vantano una consolidata storia in fatto di supporto ai processi di apprendimento, sono oggi sempre meno efficaci nella visione di studenti e utenti abituati alla praticità d'uso e all'interfaccia semplice e intuitiva dei SNS (Riva, 2008; 2010).

Non è, infatti, un caso che sempre più piattaforme stiano adattando il loro stile introducendo elementi “social”³. Alcuni studi (Selwyn, 2007) avanzano poi il dubbio che i LMS tradizionali non siano più adatti alla gestione dei flussi informativi e dei processi di apprendimento all'interno delle classi e delle organizzazioni del futuro. Inoltre, i più recenti rapporti europei mostrano le opinioni negative di studenti che non si sentono più a proprio agio all'interno di ambienti digitali tradizionali, considerati addirittura obsoleti⁴. Questi strumenti sarebbero, infatti, troppo lontani dalle logiche di utilizzo cui volenti o nolenti i SNS e il Web 2.0 ci hanno ormai abituati.

È proprio per questo motivo che stanno cominciando

a nascere strumenti che ricalcano sempre di più le logiche dei SNS con funzionalità che, collocandosi a metà strada tra quelle classiche offerte dai sistemi tradizionali e quanto invece proposto, in modo informale, dalle *community* online, racchiudono i pregi e i punti di forza di entrambe le soluzioni. In questo senso basti pensare anche solo a piattaforme come Elgg.com⁵, che consentono di creare SNS al-

tamente personalizzabili che possono essere poi declinati anche sulle esigenze didattiche (Garrett *et al.*, 2007).

La vera sfida pare, quindi, essere quella di conciliare le caratteristiche più tradizionali e rigorose dei vecchi strumenti con ciò che viene richiesto da studenti sempre più abituati a logiche collaborative, informali, partecipative e di forte personalizzazione.

SCHOOLGY

Tra le applicazioni che tentano una mediazione tra il vecchio e il nuovo c'è *Schoology*⁶, una piattaforma innovativa realizzata sull'ispirazione di Facebook (interfaccia e funzioni ne ricalcano, infatti, l'aspetto fondamentale con la presenza di *post*, aggiornamenti di stato, condivisione e *update* istantanei) e con il preciso scopo di essere strumento per l'apprendimento (Figura 1). La piattaforma è stata sviluppata da una *startup* della zona di New York City, che ha ricevuto nel 2009 un finanziamento di oltre un milione di dollari dalla società di Venture Capital Meakem Becker⁷, ed è diventata un punto di riferimento nell'ambito dei SNS a scopo didattico.

La capacità di *upload* del servizio è discreta e mette a disposizione 15 Gb gratuiti ogni 100 studenti; la registrazione è semplice e immediata e non ha nessun costo per la versione con le funzionalità di base. I docenti possono inserire il nome della scuola o associarsi alla loro - se questa è presente nel database della piattaforma - e creare i corsi che desiderano, coinvolgendo gruppi più o meno vasti di studenti. Gli studenti, a loro volta, potranno registrarsi utilizzando un codice specifico che li assocerà al corso che il docente ha predisposto per loro. Come già evidenziato, l'interfaccia e il sistema di funzionamento - al momento disponibili purtroppo solo in versione inglese - sono molto intuitivi e ricalcano dinamiche e funzioni che gli utenti hanno imparato a conoscere ormai da tempo. È presente anche un'applicazione per iOS (il sistema operativo sviluppato da Apple per iPhone, iPad e iPod touch) grazie alla quale è possibile accedere ai contenuti della piattaforma anche da dispositivo mobile.

Il servizio è erogato, come spesso accade per gli strumenti tipici del Web 2.0, in modalità *freemium*, ovvero con funzioni speciali che vengono aggiunte qualora si sottoscrive un abbonamento mensile o annuale. Le funzioni *premium* di Schoology consentono di gestire tipologie aggiuntive di attività didattiche e di creare una serie di report dettagliati per la valutazione del corso e delle *performance* dei singoli studenti. Tra le funzioni a pagamento ci sono anche SMS per l'invio di informazioni alle famiglie, registri elettronici, uno spazio di archiviazione maggiore, un call center sempre attivo per la risoluzione di ogni problema, la personalizzazione della piattaforma con il tema e la grafica

³ In questo senso basti considerare Blackboard, che nella sua ultima release ha aggiunto notevoli migliorie che vanno proprio nella direzione di una gestione sociale dell'apprendimento:

<http://www.blackboard.com/Platforms/Learn/Overview.aspx> (ultima consultazione 09.12.2011).

⁴ Per maggiori informazioni si consulti il rapporto Educause 2010 disponibile sul sito

<http://www.educause.edu/>

⁵ <http://elgg.org/>

⁶ Per maggiori informazioni sul servizio si consulti il sito ufficiale attraverso il quale è anche possibile creare un account con cui sperimentare le funzioni dell'applicativo: <https://www.schoolology.com/>

⁷ <http://www.blankrome.com/index.cfm?contentID=43&itemID=473> (ultima consultazione 09.12.2011).

della scuola e altri piccoli accorgimenti che consentono di creare un ambiente di apprendimento davvero completo.

Oltre alle funzioni innovative e mutate dai Social Network più noti, nello sviluppo di Schoology si è tenuto conto anche dell'esperienza pluriennale maturata con i LMS; sono stati così previste alcune funzioni principali: il calendario eventi, la possibilità di gestire corsi differenti e di assegnare punteggi diversi ai partecipanti, la valutazione delle esperienze formative online, il caricamento dei documenti e tutte quelle funzioni che solitamente sono presenti all'interno di una piattaforma di e-learning, da quelle più gestionali a quelle maggiormente legate ai processi di apprendimento tout court.

Nel nostro paese, piattaforme come queste rappresentano ancora delle rarità, essendo utilizzate da un numero esiguo di insegnanti pionieri e in pochissime scuole, che oltretutto le considerano più alla stregua di progetti sperimentali o pilota piuttosto che come uno degli elementi chiave per il futuro dell'educazione. Il vincolo linguistico è però uno scoglio che è bene considerare e che al momento rappresenta una barriera ancora invalicabile e per chi intendesse avvicinarsi a questo servizio. Tuttavia, le sperimentazioni condotte in questo senso negli Stati Uniti mostrano l'efficacia e l'utilità di questa piattaforma, che si colloca come un ottimo strumento da tenere sotto stretta osservazione nell'attesa che sia reso disponibile anche in altre lingue. Per citare due esempi su tutti, Schoology è stato impiegato all'interno del Cleveland Institute of Art dove ha portato a un notevole miglioramento del coinvolgimento e della partecipazione degli studenti contribuendo alla creazione di una didattica maggiormente interattiva e piacevole. Anche le Minnetonka Public Schools hanno registrato notevoli benefici circa il livello di collaborazione e di coinvolgimento nelle attività scolastiche con l'in-

troduzione della piattaforma: in particolare, vengono sottolineate la grande semplicità d'uso e l'immediatezza di Schoology sia lato amministratore che utente⁸.

CONCLUSIONI

È importante cominciare a comprendere che l'utilizzo di questi strumenti non deve essere collocato nei quadri interpretativi del passato, rischiando di non cambiare nulla e anzi concorrendo proprio a rallentare e rendere maggiormente macchinosi i processi educativi che si vogliono migliorare. Come detto in apertura, per auspicare un cambiamento culturale (e, quindi, non meramente tecnologico) è necessario coinvolgere nella riflessione su questi temi il maggior numero di attori possibili, per fare in modo di progettare adeguatamente, con cognizione di causa e consapevoli delle esigenze e dei vincoli, il futuro dei nostri processi educativi.

Sir Ken Robinson, in un affascinante discorso al TED⁹ - la serie di conferenze ideate da Chris Anderson - visto da centinaia di migliaia di persone in tutto il mondo, ha posto l'accento proprio sul rischio concreto che la scuola sta vivendo di allontanarsi dai ragazzi, parlare un linguaggio differente dal loro e risultare sempre più un'organizzazione totalizzante che inibisce, anziché valorizzare, caratteristiche e creatività individuali.

La vera sfida - come scriveva Neil Postman (Postman e Weingartner, 1973) già nei lontani e non sospetti anni '70 - è quella che riguarda l'inserimento della scuola nel medesimo quadro interpretativo di riferimento: «Il compito di insegnare una materia particolare a un ragazzo in ogni età particolare consiste nel rappresentare tale materia mediante termini adeguati al suo modo di vedere le cose» (p. 128).

⁸ Per maggiori informazioni sul sito ufficiale di Schoology è consultabile la sezione apposta per le *best practice* e le *case history* internazionali.

⁹ Il video del suo intervento è disponibile sul sito ufficiale del TED in lingua inglese, con sottotitoli in Italiano: http://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution.html (ultima consultazione 09.12.2011).

BIBLIOGRAFIA

- boyd d. (2007). Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life. In D. Buckingham (ed.), *MacArthur Foundation Series on Digital Learning - Youth, Identity and Digital Media Volume*. Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 119-142.
- Ferri P. (2008). *La scuola digitale. Come le nuove tecnologie cambiano la formazione*. Milano: Bruno Mondadori.
- Ferri P. (2011). *Nativi Digitali*. Milano: Bruno Mondadori.
- Garrett N., Thoms B., Soffer M., Ryan T. (2007). Extending the Elgg Social Networking System to Enhance the Campus Conversation. In *Proceedings of the Second Annual Design Research in Information Systems (DESRIST)* (Pasadena, California, 14-15 May 2007). Claremont Graduate University.
- Postman N., Weingartner C. (1973). *L'insegnamento come attività sovversiva*. Firenze: La Nuova Italia.
- Prensky M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9 (5).
- Prensky M. (2009). H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom. *Innovate. Journal of Online Education*, 5 (3), http://www.innovateonline.info/pdf/vol5_issue3/H_Sapiens_Digital_From_Digital_Immigrants_and_Digital_Natives_to_Digital_Wisdom.pdf (ultima consultazione 09.12.2011).
- Riva G. (2008). *Psicologia dei nuovi media*. Bologna: Il Mulino.
- Riva G. (2010). *I social network*. Bologna: Il Mulino.
- Selwyn N. (2007). "Screw Blackboard... do it on Facebook!": An investigation of students' educational use of Facebook. Paper presented at the *Poke 1.0 - Facebook Social Research Symposium*, University of London, 15 November 2007, <http://www.lse.ac.uk/collections/informationSystems/newsAndEvents/2008events/selwynpaper.pdf> (ultima consultazione 09.12.2011).