

PROGETTO DIDADUEZERO: UNA RICERCA-AZIONE PER FAVORIRE I RAPPORTI TRA SCUOLA E TERRITORIO CON GLI STRUMENTI DEL WEB 2.0

THE DIDADUEZERO PROJECT: AN ACTION RESEARCH TO IMPROVE SCHOOL- COMMUNITY INTERACTION USING WEB 2.0 TOOLS

Corrado Petrucco corrado.petrucco@unipd.it

Università degli Studi di Padova, Facoltà Scienze della Formazione - via Beato Pellegrino 28, 35137, Padova

Monica Campion monica.campion@gmail.com

Università degli Studi di Padova, Facoltà Scienze della Formazione - via Beato Pellegrino 28, 35137, Padova

Sommario Mentre gli studenti usano i social software al di fuori della scuola e ne fanno propri i contesti informali d'uso, è ancora molto raro che essi entrino a far parte della didattica come supporti specifici di attività curricolari. Il progetto di ricerca azione "Didaduezero", in collaborazione con l'IPRASE - Trentino, vuole indagare sull'apprendimento nei processi informali e non-formali mediati dalle nuove tecnologie del Web 2.0 e su una loro possibile *integrazione* con quelli formali scolastici. La ricerca prevede la creazione e la sperimentazione, attraverso i social software, di ambienti di apprendimento attivo, in cui gli studenti e gli insegnanti da un lato, e il territorio, dall'altro cercano di collaborare creando artefatti digitali, ma fortemente contestualizzati nel mondo reale e percepiti come utili a tutta la comunità, per sviluppare così un'efficace integrazione fra scuola e territorio

PAROLE CHIAVE Social software, web 2.0, scuola, territorio.

Abstract While students use social software outside school and are accustomed to social networking in informal contexts, it is still very rare for such software to be adopted in support of curricular activities in mainstream education. Undertaken in collaboration with IPRASE (Istituto Provinciale per la Ricerca e la Sperimentazione Educativa), this action research on digital competence investigates learning processes in informal and non-formal situations mediated by new Web 2.0 technologies and examines their possible integration within the formal school curriculum. The research involves creating and testing active learning environments using social software. Students and teachers collaborate with the local community to create digital artefacts that are highly contextualized in the real world, making them useful to the whole community.

KEY-WORDS Social software, web 2.0, school, local community.

QUADRO TEORICO DI RIFERIMENTO

Bisogna riconoscere che una buona parte dell'apprendimento di un individuo avviene anche al di fuori della scuola e degli altri ambienti formali ed è per sua natura fondamentalmente di tipo attivo costruttivo, indipendente da tempi e spazi rigorosamente stabiliti (Cross, 2006). Nei più giovani in particolare, questo apprendimento oggi è supportato dalle mediazioni di artefatti tecnologici, vere e proprie "interfacce culturali" (Manovich, 2004), che vedono la relazionalità e l'interazione nella Rete come denominatore comune, ed il cui uso e la cui pratica sono frutto di un forte interesse e motivazione personale. Le agenzie educative e formative tradizionali hanno indubbiamente accolto con difficoltà questi mutamenti attuando processi innovativi troppo lenti e superficiali rispetto alla velocità e l'entità del cambiamento in atto (Colombo, 2006). In particolare è ancora raro che i social software e gli strumenti del Web 2.0 vengano utilizzati nella pratica didattica quotidiana, anche se molti ormai si servono dei social software al di fuori della scuola in contesti d'uso certamente informali, ma spesso per scopi educativi formali, come svolgere i compiti assegnati (per gli studenti) o mettere a punto materiali per le lezioni (per gli insegnanti) (vedi ad esempio il report del "Project Tomorrow", 2009). Una occasione interessante di innovazione nel contesto italiano potrebbe venire dal Progetto Cl@ssi 2.0¹ recentemente lanciato dal Ministero, anche se l'accento è più sull'acquisto e sperimentazione di tecnologie (LIM, e-book, notebook) piuttosto che sulla formazione di studenti ed insegnanti all'utilizzo efficace degli strumenti del Web 2.0 che la Rete già offre e che non vengono utilizzati in classe. Il problema che sta emergendo infatti è legato soprattutto alla percezione da parte degli studenti di una vera e propria "dissonanza digitale" (digital dissonance) (Clark et al., 2009) che rischia di approfondire ancora di più il solco esistente tra le istituzioni educative e formative e la società. Essi seguono quello che si può definire come un "curricolo nascosto" (*hidden curriculum*) (Jenkins et al., 2006) praticato al di fuori dell'ambiente scolastico, che viene assorbito spontaneamente e quotidianamente con le tecnologie, ma che non trova ancora nel contesto scolastico un'applicazione concreta. Come diretta conseguenza della percezione di questo disallineamento tra formale ed informale nelle pratiche d'uso della Rete, il sistema scolastico continua ad essere percepito come obsoleto e autoreferenziale e sostanzialmente come "scollato" dalla realtà. Alcuni ricercatori (De Gennaro, 2008) descrivono ad esempio, come in più casi, gruppi di studenti abbiano persuaso gli insegnanti

ad utilizzare alcuni strumenti Web 2.0 per le attività didattiche al di fuori dell'orario sco-

lastico, e siano riusciti così a migliorare il loro apprendimento integrandoli nei loro processi informali di costruzione di conoscenza in modalità collaborativa. Per il mondo anglosassone, il report di ricerca del BECTA (British Educational Communications and Technology Agency) (Crook e Harrison, 2008) prende in esame la fascia di età dagli 11 ai 16 anni e ne conferma l'ampio uso informale ed il limitato uso a scuola: gli insegnanti che hanno fatto uso del Web 2.0 in progetti specifici a scuola riferiscono di un maggiore coinvolgimento degli studenti, una migliore collaborazione tra pari anche per la valutazione del loro lavoro, e stimoli ad approfondire i temi trattati attraverso ricerche on-line. Emerge anche come il 50% degli insegnanti ritenga che gli strumenti del Web 2.0 dovrebbero essere utilizzati più spesso nelle attività didattiche.

Una recente ricerca (IARD e IPRASE, 2009) sugli insegnanti del Trentino sembrerebbe confermare che l'uso di Internet e dei media digitali sia diffuso tra la maggioranza degli insegnanti, ma che esso si limiti al "retroscena" della didattica: ovvero, al di là del generale consenso sull'importanza attribuita ad Internet esiste una certa difficoltà degli insegnanti di tradurla in attività pratiche e concrete. Tale riserva e cautele sembrano derivare sia da un'incapacità di conoscenza circa i rischi connessi al libero accesso alla rete da parte degli studenti, sia dall'assenza di modelli didattici consolidati per l'uso della Rete. Contestualmente si pone per tanto anche l'esigenza di ripensare al ruolo degli insegnanti: non possono più limitare il processo d'apprendimento - insegnamento alle conoscenze disciplinari teoriche, ma dovranno estenderlo alle competenze intese come sapere contestualizzato e di cui si può discutere attraverso processi dialogici on-line con altre persone che praticano attivamente questi saperi. Creare un ambiente d'apprendimento attivo nel quale lo studente possa sperimentarsi come protagonista motivato diventa perciò un'esigenza (Cigognini, Mangione e Pettenati, 2007). Un aiuto in questo senso potrebbe proprio arrivare dagli strumenti messi a disposizione dal Web 2.0, sia perché oggi non è più possibile pensare al processo di insegnamento-apprendimento senza associarlo anche alla Rete, sia perché essi si basano proprio su una concezione della conoscenza di tipo collaborativo e costruttivo (Petrucco, 2009). Un riferimento a questo tipo di approccio viene fatto anche dall'UNESCO quando cita le risorse relazionali del Web come capaci di far accedere gli studenti ad una più ampia zona di sviluppo prossimale in cui è possibile avvalersi dell'aiuto di esperti o di comunità di pratiche on-line (UNESCO, 2008). I social software possono quindi costituire un 'ponte' tra scuola e società. L'approccio diviene particolarmente interessante se le comunità con cui si entra in contatto sono quelle del territorio e se contemporaneamente si crea

¹ URL: <http://www.scuola-digitale.it/classi2.0/> (ultima consultazione 21.01.2010).

un ambiente di apprendimento attivo in cui gli studenti, gli insegnanti e le comunità cercano di risolvere collaborativamente dei problemi reali. La scuola allora potrebbe beneficiare, in questo contesto, di un continuo e costante accreditamento nel territorio che può favorire il processo di trasformazione da risorsa potenziale a effettivo strumento di crescita e sviluppo (Salatin, 2009).

IL PROGETTO DI RICERCA "DIDADUEZERO"

Sulla base di questo contesto teorico è stato pensato il progetto "Didaduezero - lo sviluppo delle competenze digitali nella scuola e nel territorio: le opportunità del Web 2.0" in collaborazione tra l'Università degli Studi di Padova - Facoltà Scienze della Formazione e l'IPRASE del trentino (Istituto Provinciale Ricerca Aggiornamento Sviluppo Educativi). Si tratta d'una ricerca-azione avviata nella seconda metà del 2008 e che terminerà nel 2010, il cui obiettivo principale è proprio quello di stimolare l'uso dei Social Software per capire se sia possibile migliorare i rapporti esistenti tra scuola e territorio ed avviare percorsi di promozione alla partecipazione, sulla base del paradigma della "Legitimate Peripheral Participation" (Lave e Wenger, 1991) e dello sviluppo d'*empowerment* personale e comunitario. La scelta di un approccio di ricerca-azione è dovuto alla considerazione che il progetto si basa su un metodo euristico e partecipativo volto a produrre concreti processi di cambiamento durante l'azione ed è finalizzato al raggiungimento di una comprensione soprattutto idiografica del problema.

Il progetto infatti non è stato pensato solo con l'obiettivo di formare insegnanti e studenti "alle" tecnologie collaborative del Web 2.0, ma piuttosto di lavorare "con" le tecnologie, secondo un modello "bottom-up", in cui i contesti applicativi (nella scuola e nel territorio) non sono imposti a priori, ma emergono dalle esigenze percepite come più importanti dai partecipanti stessi. A livello teorico-operativo, perciò, la prima sfida che il progetto ha dovuto affrontare è stata quella di elaborare modelli di innovazione didattica volti a favorire la costruzione di un ambiente integrato di insegnamento/apprendimento che coniughi gli ambiti *formali*, *non-formali*, ed *informali*. La seconda sfida riguarda l'obiettivo strategico della costruzione e del governo di reti territoriali, intendendo con quest'ultimo la situazione che si verifica quando determinati attori individuali e collettivi, provvedono intenzionalmente a progettare, gestire, mantenere un sistema di scambi reciproci. Nel caso specifico di "Didaduezero" tali reti devono portare alla realizzazione di artefatti digitali condivisi e percepiti come utili da tutta la comunità. Bisogna comunque ricordare che l'attivazione ed il consolidamento di network territoriali è un'operazione tutt'altro che semplice e ha

richiesto un preciso e puntuale percorso di progettazione operativa con una attenta individuazione e gestione dei contatti nel territorio e degli insegnanti nelle scuole.

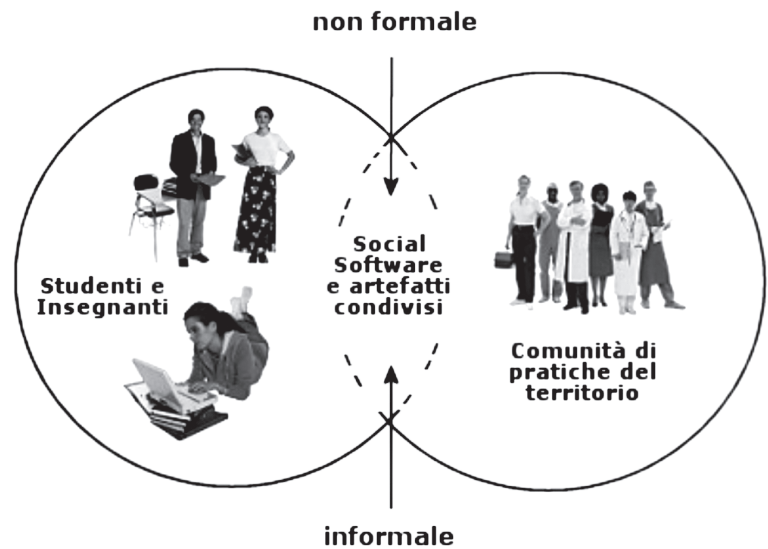


Figura 1. Il modello operativo del progetto Didaduezero

Il gruppo di lavoro ha elaborato il disegno di ricerca basandosi inizialmente: 1) sulla raccolta ed analisi della documentazione nazionale ed internazionale esistente sul rapporto tra social software e didattica; 2) sulle ricerche precedentemente svolte dall'Istituto IARD e IPRASE (2008) riguardo la condizione degli insegnanti del Trentino e 3) sullo stato delle relazioni tra scuola e territorio nella provincia di Trento.

La **prima fase** operativa del progetto ha visto inizialmente la promozione del progetto stesso nelle scuole. A questo proposito è stata organizzata una giornata informativa a cui sono stati invitati i dirigenti scolastici e gli insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado (escluse le scuole dell'infanzia) in modo da poter raccogliere le adesioni e selezionare i partecipanti.

La **seconda fase** si è articolata in due momenti. Il primo, avvenuto lo scorso anno scolastico, 2008-09, si è posto l'obiettivo di far comprendere ai docenti, attraverso una serie di incontri laboratoriali, le finalità e le potenzialità del Web 2.0 e dei Social Software nella didattica. Gli insegnanti hanno poi elaborato progetti didattici con gli studenti sperimentando questi strumenti all'interno dei vari percorsi disciplinari. Il secondo momento, attualmente in corso, prevede una maggior apertura e coinvolgimento della comunità territoriale d'appartenenza e mira a sperimentare una progettazione condivisa.

L'**ultima fase** prevista riguarderà la valutazione quanti-qualitativa dell'esperienza di ricerca-azione nel suo complesso e soprattutto la verifica delle ipotesi di partenza: gli indicatori che verranno conside-

rati saranno orientati al *processo* e al *prodotto*. Tra quelli di processo, i più importanti saranno la quantità e soprattutto la qualità della collaborazione attivata tra scuola e territorio (contatti tra insegnanti/studenti e comunità, eventi organizzati). Tra gli indicatori di *prodotto* la qualità dello stesso e la percezione da parte della comunità dell'utilità dell'atfeatto digitale realizzato dalla scuola. Infine si tenterà di predisporre un protocollo metodologico che faciliti la replicabilità di una simile esperienza in altri contesti territoriali e scolastici. I risultati, oltre ad essere pubblicati presso la comunità accademica e di ricerca, verranno poi discussi con i diversi attori coinvolti. Per quanto concerne la metodologia specifica adottata, allo scopo di mantenere una visione olistica delle variabili e giungere ad una comprensione più esaustiva possibile del fenomeno, si è deciso di non adottare *un metodo* ma di optare per una *pluralità di metodi*, scegliendo di volta in volta quelli più adatti alla fase della ricerca in corso. Ogni metodo presenta, infatti, pregi e difetti che solo la complementarità può ovviare e nel caso specifico si poneva inoltre la necessità d'integrare aspetti quantitativi (Sorzio, 2005). Nella fase iniziale, ad esempio, per approfondire e completare il quadro di riferimento teorico precedentemente ricostruito, con informazioni riguardanti in particolare modo i Social Software, è stato utilizzato un questionario strutturato autosomministrato con assistenza. Quest'ultimo è stato compilato dai 22 insegnanti selezionati per il progetto durante uno dei primi incontri: 8 della scuola primaria, 10 della scuola secondaria di primo grado e 4 di quella di secondo grado. Il questionario nelle sue principali cinque cate-

gorie era volto a verificare

- il livello di conoscenza dei social software;
- la tipologia e la frequenza d'uso;
- i loro contesti formali ed informali di utilizzo;
- la percezione del loro potenziale didattico;
- la percezione del loro utilizzo in ambito sociale/comunitario.

Questo strumento ha permesso di conoscere meglio il nostro target di riferimento e di regolare con maggior precisione e attenzione la proposta formativo-progettuale. Complessivamente i dati rilevati hanno evidenziato un gruppo alquanto eterogeneo, inserito da diverso tempo all'interno del circuito scolastico (21 anni e mezzo d'anzianità media di servizio registrata). Il potenziale d'uso dei social software sembrava essere poco o per nulla conosciuto (71%) e non emergeva nessuna tendenza significativa né sull'utilizzo di questi nuovi strumenti né sui software già conosciuti (figura 1). Interessante però la percezione che i docenti possiedono circa il rapporto che i loro studenti hanno con i social software, e sui cambiamenti che l'introduzione degli strumenti Web 2.0 in contesti formali potrebbe avere sui processi di apprendimento degli studenti. Dai dati registrati emerge ad esempio come essi ritengano che gli studenti li utilizzino più per scopi informali (i.e. ludici o di svago) piuttosto che formali (ricerche, approfondimenti su specifiche materie ecc...) e che la loro introduzione in ambito didattico possa avere sicuramente degli effetti positivi: il 92% pensa che possano migliorare ed aumentare i saperi e le conoscenze degli studenti. La maggioranza è invece più cauta sui miglioramenti relativi alla sfera delle abilità socio-relazionali.

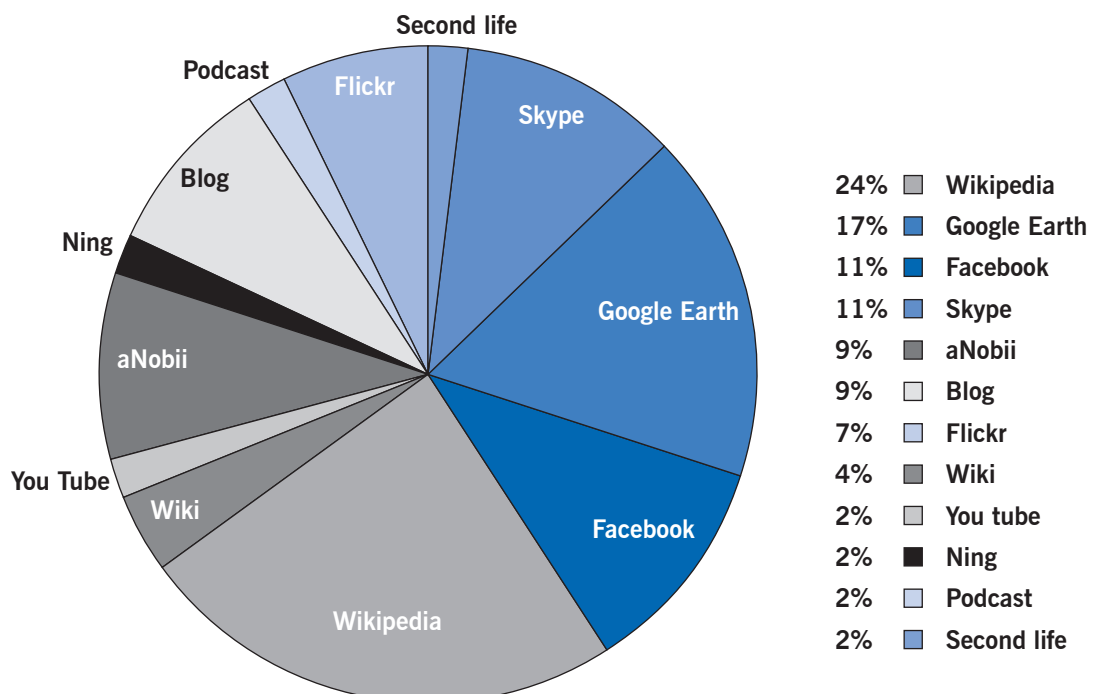


Figura 2. Frequenza d'uso dei Social Software tra gli insegnanti (questionario iniziale, 2008).

LA FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI AI SOCIAL SOFTWARE E AL WEB 2.0

Tra gli obiettivi che "Didaduezero" si è posto vi è quello di creare una rete dinamica di collaborazione integrata e di conseguenza di tentare di riequilibrare, attraverso gli strumenti sociali della Rete, le relazioni tra i diversi sistemi educativi, formativi e comunitari presenti nel territorio. Un sistema così congegnato presuppone inevitabilmente un'idea ben precisa di insegnante. Il suo ruolo viene elevato a mediatore di processi culturali, in grado, cioè, di saper gestire competenze "sociali" che vanno al di là delle conoscenze che possiede nella singola disciplina, per la quale comunque può trovare sostegno, dinamicità ed aggiornamento on-line. È quindi importante che i docenti possiedano le nuove competenze relative all'utilizzo ragionato e critico dei software Web 2.0 in modo tale da permettere, riconoscendoli, di governare i processi di condivisione della conoscenza on-line utili per la propria crescita ed aggiornamento professionale da un lato (in un'ottica di *life-long e life-wide learning*) e, dall'altro, per trasferire queste competenze agli studenti che le utilizzeranno sia in ambito formale che informale. Il nostro gruppo di ricerca ha elaborato quindi una proposta formativa per gli insegnanti strutturata su quattro moduli fortemente orientati

alle relazioni locali ed a specifici software: 1) Costruire conoscenza collaborativa, 2) Costruire comunità di lettura, 3) Condividere risorse geolocalizzate nel territorio, 4) Costruire mappe interculturali del territorio. Ognuno di essi prevedeva quattro incontri laboratoriali con obiettivi molto specifici (vedi tabella 1).

Sono stati coinvolti otto istituti comprensivi e una scuola secondaria di secondo grado: in tutto hanno partecipato alla fase iniziale del progetto 22 docenti e circa 300 studenti. Come da programmazione, al termine dell'attività formativa gli insegnanti sono stati invitati ad elaborare un progetto didattico all'interno degli obiettivi di ciascun modulo, al fine di trasferire ai loro alunni le competenze apprese ed iniziare a ragionare all'interno d'una logica di relazione con il territorio.

QUATTRO ESEMPI DEI PROGETTI DIDATTICI REALIZZATI

In questa sede non riporteremo nel dettaglio tutti e undici i lavori realizzati dagli insegnanti con i loro alunni² ma solo un esempio per modulo, ed in particolare gli stessi presentati durante il seminario tenutosi a Trento nel settembre 2009 e che ha voluto suggellare i ri-

² Per una disamina più ampia dei progetti vedi l'articolo relativo su *RicercaAzione*, n.3-2010, Erickson.

Tabella 1. I MODULI FORMATIVI PER GLI INSEGNANTI DEL PROGETTO "DIDADUEZERO"

Moduli	Social Software utilizzati	Obiettivi didattici
Costruire conoscenza collaborativa nel territorio e nella comunità	Wiki, Wikipedia, Flickr	Formazione all'uso e alla filosofia di condivisione sociale su cui sono basati Wiki e Wikipedia; e valorizzazione di risorse locali attraverso i social software; partecipazione come autori alla creazione di un testo comunitario; riflessione sul problema dell'attendibilità dei contenuti; creazione d'una raccolta fotografica su Flickr; acquisizione di competenze relative al mash-up
Costruire comunità di lettura orientate al territorio	Anobii, Blog	Conoscenza della struttura di aNobii, Blog; utilizzo di tali strumenti in prospettiva di animazione socio-culturale per la formazione del lettore autonomo e critico tra il formale e l'informale (rete tra scuole, biblioteche territoriali e biblioteche virtuali); comprensione dell'importanza dei social software come strumento per la partecipazione attiva alla vita della comunità e diffonderne l'utilizzo come risorsa per la comunità (scuole, musei, risorse del territorio).
Condividere risorse geo-localizzate nel territorio	Google Earth, Google Maps	Promozione dell'uso dei Social Software, in particolare Google Maps e Google Earth, all'interno di contesti scolastici; sviluppo della capacità di analisi ed interazione della realtà geo-fisica, antropologica e ambientale; sviluppo della capacità di riconoscimento ed integrazione degli artefatti culturali nel contesto territoriale; utilizzo autonomo degli strumenti per la georeferenziazione.
Creare e condividere mappe interculturali del territorio	Google Earth, Google Maps, Flickr, Wikipedia, OpenStreetMap	Avvio di un processo di Internet Information Literacy in particolare valorizzando i social software di larga diffusione; sviluppo delle competenze di lettura del territorio a livello interculturale e di interazione fra scuola e associazioni locali; promozione di un adeguato utilizzo dei social software (Google Maps e Google Earth, Flickr, Wikipedia) che permetta di organizzare in modo dinamico le informazioni.



sultati ottenuti in questa prima fase di ricerca. Un progetto nato a seguito della partecipazione al primo modulo, “Costruire conoscenza collaborativa”, è quello realizzato da due insegnanti della scuola secondaria di primo grado di Malé - Istituto Comprensivo Bassa Val di Sole e i loro alunni, e che sostanzialmente può essere ricondotto a tre attività: creazione della voce su Wikipedia relativa al “Museo della Civiltà Solandra”³ apertura di un gruppo su Flickr “civiltàsolandra.web”⁴ e caricamento di varie raccolte fotografiche. La pubblicazione della voce rappresenta comunque l’ultimo step d’un lavoro durato circa tre mesi (20 ore) ed articolato su due fronti: da un lato, infatti, era necessario formare gli studenti a questi nuovi strumenti on-line per la condivisione di contenuti e, dall’altro, era doveroso acquisire conoscenze sul Museo, la sua storia e le sue sezioni. Durante l’attività pomeridiana opzionale i ragazzi si sono impegnati a recuperare informazioni sul museo etnografico di Malé, intervistare la presidente del Centro Studi per la Val di Sole, fotografare le varie sezioni del museo, specializzandosi su ognuna delle attività tradizionali, scrivere,

elaborare-correggere testi al computer e riordinare le immagini. Un momento estremamente importante, soprattutto dal punto di vista della motivazione, e che ha in qualche modo sancito il riconoscimento da parte della comunità territoriale dell’utilità e della validità del lavoro svolto, è stata la pubblicazione dell’ar-

ticolo “Su Wikipedia il Museo della civiltà solandra” nel giornale locale “Trentino”⁵.

Per quanto riguarda invece il secondo modulo “Costruire comunità di lettura”, una attività molto efficace è stata quella realizzata da un’insegnante della scuola primaria di Sabbionara, che è riuscita a costituire un gruppo di lavoro eterogeneo formato da alcuni insegnanti del suo istituto, due ex-colleghe e due bibliotecari. Insieme con le classi III della scuola primaria di Sabbionara - Istituto Comprensivo di Avio e della scuola primaria di Ala - Istituto Comprensivo di Ala hanno dato via ad un progetto avente come sfondo integratore la preistoria. I bambini, dopo aver visto alcuni documenti video (*Jurassic Park*, cartone animato *La Valle Incantata* e lo speciale di Rero Angela *Viaggio nella preistoria*), hanno lavorato su tre diversi percorsi tematici: 1) “La preistoria nel racconto fantastico”: lettura e recensione racconti fantastici ambientati nella preistoria; 2) “La preistoria nei testi scientifici”, lettura e recensione di testi di carattere informativo/scientifico adatti alla loro età; 3) “La preistoria nel territorio”, lettura ed analisi del catalogo ed altri materiali documentali sul Museo delle Palafitte del Lag di Ledro e del Parco Paleontologico dei Lavini di Marco (Museo Civico di Rovereto). I ragazzi hanno anche effettuato una visita guidata in questi due luoghi documentandola fotograficamente, e una volta in classe, hanno inventato storie fantastiche sui dinosauri utilizzando il metodo della scrittura collaborativa, ovvero le due classi appartenenti a scuole diverse, di paesi diversi, si sono alternate nell’elaborazione e nella correzione dei testi. Infine hanno realizzato alcuni materiali informativi su tali siti, pensati per essere delle vere e proprie “guide per bambini create da bambini”. Al fine di raccogliere ed organizzare tutti i lavori prodotti è stato creato un blog⁶ (ed un’apposita libreria su aNobii⁷). I risultati del progetto sono stati poi presentati alla cittadinanza di Ala in un evento che ha coinvolto genitori, istituzioni e la comunità.

Il modulo 3, “Condividere risorse geolocalizzate del territorio”, è quello che ha riscosso maggior successo in termini di partecipazione dei docenti, un possibile lavoro con tali strumenti è quello realizzato dalle insegnanti della scuola secondaria di primo grado di Riva 2 con gli alunni delle prime e seconde classi che hanno voluto realizzare una mappa del territorio utilizzando strumenti di georeferenziazione (GPS) dal titolo “Conoscenza di un Territorio vicino alla Scuola: Albola e Alboletta”. L’attività è stata realizzata durante le ore opzionali del primo e secondo quadrimestre, i ragazzi hanno individuato i luoghi più significati del territorio vicino alla scuola e successivamente effettuato delle escursioni, prima a piedi poi in bicicletta, durante le quali hanno mappato digitalmente il territorio grazie all’uso del Gps e fotografato monumenti e tipicità locali.

3 URL: http://it.wikipedia.org/wiki/Museo_civilt%C3%A0_solandra (ultima consultazione 21.01.2010).

4 URL: <http://www.flickr.com/groups/1076098@N23/>, (ultima consultazione 21.01.2010).

5 URL: http://ricerca.gelocal.it/trentinocorrierealpi/archivio/trentinocorrierealpi/2009/05/26/AV8PO_AV806.html del 26 maggio 2009 (ultima consultazione 21.01.2010).

6 URL: <http://didaduezerolibri.blogspot.com> (ultima consultazione 21.01.2010).

7 URL: <http://www.anobii.com/classiprimariaa/books> (ultima consultazione 21.01.2010).

Hanno poi geo-referenziato le informazioni e creato una mappa con Google Earth. Nel progetto è stato coinvolto anche un gruppo di fotoamatori che, durante alcune lezioni svoltesi in classe, ha fornito ai ragazzi alcune indicazioni, per lo più di carattere pratico, per realizzare le fotografie. Studenti e docenti hanno presentato il loro progetto durante la manifestazione *Outdoor Days* che si è tenuta a Riva del Garda nel maggio 2009 presso uno stand messo a loro disposizione dalla Garmin, azienda leader internazionale nel settore dei GPS. Il lavoro è scaricabile dal sito scolastico, sezione "Didattica, alla voce "Attività documentate"⁸.

"Stranieri da Sempre" è, infine uno dei lavori stimolati dall'ultimo modulo, "Costruire mappe interculturali del territorio", le professoressa hanno utilizzato le competenze digitali apprese nella realizzazione del progetto di gemellaggio con la scuola di Praga sesto distretto, progetto che aveva il fine di sviluppare una rete di relazioni tra i due gruppi di studenti con l'utilizzo della lingua inglese e di confrontare gli avvenimenti storici delle due realtà facendo riferimento alla data chiave del 1919. L'attività è stata svolta con gli alunni della classe III della scuola secondaria di secondo grado dell'Istituto Comprensivo Centro Val Sugana. Durante il percorso sono stati aperti: un social network su Ning necessario per lo scambio di lavoro e di interessi tra i membri (ragazzi, bibliotecaria, insegnanti) ed un blog⁹, co-gestito con la scuola gemellata, "Hansapaulka" di Praga, con cui collaborano da tre anni, per presentare documenti a carattere storico, relazioni e attività comuni. Il momento del viaggio d'istruzione ha poi rappresentato l'occasione per i ragazzi di sviluppare la relazione virtuale in face to face. I ragazzi della scuola secondaria di Roncigno hanno inoltre creato una mappa, utilizzando OpenStreetMap, in cui hanno riportato le tappe più significative del viaggio di studio.

COINVOLGERE LA COMUNITÀ PER CREARE UNA RETE DINAMICA ED INTEGRATA

Il gruppo di ricerca nella predisposizione delle attività della seconda fase del progetto per l'anno 2009-10 ha scelto di utilizzare metodologie qualitative al fine di poter rilevare dati significativi sia in ampiezza sia in profondità. Obiettivo prioritario è quello di dare avvio ad un dialogo significativo, produttivo, duraturo tra istituzioni scolastiche e soggetti territoriali attraverso l'elaborazione e la realizzazione di progetti condivisi che prevedano un maggior coinvolgimento della comunità rispetto a quelli realizzati lo scorso anno scolastico e che portino alla produzione d'artefatti digitali resi disponibili su web e generati in risposta a bisogni specifici e contestualizzati.

Nell'ottica di favorire l'emersione dal basso delle proposte (bottom-up) sono stati organizzati sei fo-

cus group: Ala/A vio, Malè/Rabbi, Riva del Garda, Pozza di Fassa, Roncigno, Mezzolombardo. La ripartizione è stata motivata dalla necessità di rispettare le differenze e le caratteristiche particolari di ogni zona "attiva" emersa lo scorso anno, mettendo in luce la specificità e la potenzialità progettuale legata alle varie risorse presenti. Attraverso l'uso di questa metodologia di ricerca, strutturata secondo l'approccio fenomenologico, abbiamo voluto cercare di rilevare nel dettaglio le percezioni e i comportamenti di soggetti provenienti dai due diversi contesti (scuola e territorio) riguardo la possibile progettazione condivisa di nuove politiche socio-culturali. Queste dovrebbero aiutare a creare network e comunità di pratiche di animazione e valorizzazione delle risorse locali in un'azione sinergica ed integrata tra scuola-enti/istituzioni-associazioni/cooperative. In particolare gli obiettivi specifici dei focus sono stati:

- rilevare le rappresentazioni sulla scuola intesa come partner per la promozione culturale nel territorio;
- rilevare le rappresentazioni sulle interazioni esistenti nei territori tra la progettualità della scuola e quella di enti e associazioni locali;
- rilevare le rappresentazioni circa il ruolo della scuola come agenzia educativa in grado di aggregare differenti realtà del territorio per la sua promozione sociale ed economica;
- rilevare le rappresentazioni sui Social Software come nuovi strumenti per la realizzazione di artefatti condivisi percepiti come utili dalla comunità.

I partecipanti ai vari gruppi di focus sono stati selezionati mediante campionamento ragionato, in cui la variabile di stratificazione scelta è stata quella del contesto d'appartenenza (formale, non-formale, informale). Per quanto riguarda le singole unità, per ridurre i tempi e incrementare il coinvolgimento nei confronti del progetto, i nominativi dei partecipanti sono stati per lo più suggeriti dagli insegnanti referenti dei progetti dell'anno precedente (Vaughn, 2003). Sono stati, perciò, invitati soggetti appartenenti al contesto formale, inteso come scuole di vario ordine e grado (ad esempio un insegnante scuola primaria, un insegnante scuola secondaria di primo grado e di secondo grado, un dirigente scolastico), soggetti facenti parte del contesto non formale, come enti, biblioteche, musei, centri di documentazione (un bibliotecario, un rappresentante della direzione di un museo, un assessore alle politiche sociali e/o alla cultura) e soggetti afferenti al contesto informale, come agenzie educative/animative, associazioni culturali e interculturali, cooperative di promozione turistica, associazioni di categoria (rappresentanti significativi nella specif

⁸ URL: <http://nuke.rivadue.it/Didattica/Attivit%C3%A0documentate/tabid/69/Default.aspx> (ultima consultazione 21.01.2010).

⁹ URL: <http://stranieridasempre.wordpress.com> (ultima consultazione 21.01.2010).

cià locale). Attualmente il gruppo di ricerca è impegnato nell'analisi di quanto emerso nei vari incontri.

Da una prima analisi dei materiali dei focus si scopre una buona predisposizione da parte dei soggetti territoriali a collaborare attivamente alla realizzazione di progetti condivisi. In diverse occasioni poi l'intuizione iniziale dei ricercatori è stata confermata: il rapporto tra scuola e contesto non-formale ed informale esiste quasi sempre, ma spesso si limita al mero finanziamento di qualche specifica attività od alla breve visita da parte degli studenti a strutture nel territorio, senza però riuscire ad innestare un reale un *feed back* reciproco, che si possa basare sull'uso di un artefatto condiviso. È alla luce di queste considerazioni che le varie agenzie hanno manifestato esplicitamente il proprio interesse per tentare il "salto di qualità".

CONCLUSIONI

La ricerca è in corso e molto resta da osservare e rielaborare in una fase quanto mai delicata: i nodi della rete sono stati individuati e ora gli attori della scuola e del territorio stanno sperimentando la costruzione di progetti condivisi, utilizzando il supporto dei social software. Si tratta certamente di un progetto ambizioso, che comporta per gli attori coinvolti un impegno notevole, sia dal punto di vista tecnico-operativo sia dal punto di vista relazionale per imparare a percepirsi come una risorsa per gli altri, per prendere consapevolezza del legame di interdipendenza che li lega e della possibilità, se insieme, di produrre qualcosa di nuovo e di diverso (Quaglino, 1992). Si tratta però anche d'un processo cruciale, irrinunciabile se davvero si vuole ri-orientare i processi di insegnamento - apprendimento anche tramite gli strumenti che la Rete oggi ci offre.

BIBLIOGRAFIA

- Cicognini M.E., Mangione G.R., Pettenati M.C., (2007). E-learning design nell'apprendimento (in)formale, *TD Tecnologie didattiche*, 41, pp. 16-22.
- Clark W., Logan K., Luckin R., Mee A., Oliver M., (2009). Beyond Web 2.0: mapping the technology landscapes of young learners, *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 25, No. 1., pp. 56-69.
- Colombo M. (a cura di), (2006). *Sociologia delle politiche e dei processi formativi*, Milano, Guerini Scientifica
- Crook C., Harrison C. (2008). *Web 2.0 Technologies for Learning at Key Stages 3 and 4: Summary Report*, Becta, URL: http://partners.becta.org.uk/upload-dir/downloads/page_documents/research/web2_ks34_summary.pdf (ultima consultazione 21.01.2010).
- Cross J. (2006). *Informal Learning: Rediscovering the Natural Pathways that Inspire Innovation and Performance*. San Francisco: Pfeiffer.
- De Gennaro D. (2008). *Learning designs: Tapping technology fluency of the Net Generation*. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), pp. 81-100.
- IARD e IPRASE (2009). *Insegnare in Trentino. Seconda indagine Istituto IARD e IPRASE sui docenti della scuola trentina*. Provincia Autonoma di Trento - IPRASE, prefazione a cura di Salatin A.
- Jenkins H., Clinton K., Purushotma P., Robinson A.J., Weigel M. (2006), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, John D., Catherine T. MacArthur, URL: <http://www.digitalllearning.macfound.org/> (ultima consultazione 21.01.2010).
- Lave J., Wenger E. (1990). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Manovich L. (2002). *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: MCF Edizioni Olivares.
- Petrucco C. (2009). *Competenza digitale ed apprendimenti: il ruolo dei social software nei processi formali, non formali ed informali* in *Studium Educationis*, 2, 2009, in stampa.
- Project Tomorrow (2009). *Selected National Findings, Speak Up 2008 for Students, Teachers, Parents and Administrators*, URL: http://www.tomorrow.org/speakup/pdfs/SU08_findings_fina_mar24.pdf (ultima consultazione 21.01.2010).
- Sorzio P. (2005). *La ricerca qualitativa in educazione problemi e metodi*, Roma: Carocci.
- Quaglino G.P. (1992). *Gruppo di lavoro lavoro di gruppo un modello di lettura della dinamica di gruppo, una proposta di intervento nelle organizzazioni*. Milano: R. Cortina.
- Unesco (2008). *ICT Competency Framework for Teachers*, URL: <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/The%20Standards/ICT-CST-Competency%20Standards%20Modules.pdf> (ultima consultazione 21.01.2010).
- Vaughn S., Schumm J.S., Sinagub J. (2003). *Il focus group in pedagogia e in psicologia*, traduzione italiana a cura di Limone P. Padova: Cleup.