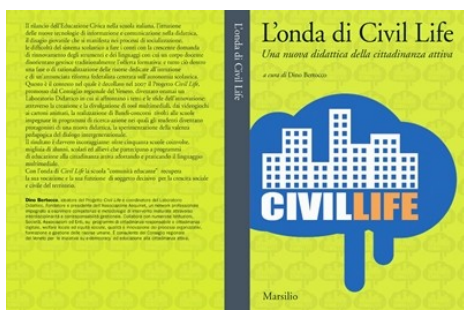


Ambienti e strumenti delle comunità che apprendono: la documentazione on line come “luogo” del racconto



Publicato in:

Dino Bertocco (a cura di), [L'onda di Civil Life. Una nuova didattica della cittadinanza attiva](#), Marsilio Editori, Venezia 2010

Se vi è una situazione in cui la percezione di comunità si è sviluppata con fatica, paradossalmente, essa è quella del mondo della scuola. Sicuramente, gli studenti hanno sempre sentito di appartenere alla propria classe e più ampiamente all'istituto, ma per i docenti il discorso è più complesso e contraddittorio.

A dieci anni dall'entrata in vigore dell'Autonomia organizzativa e didattica molte cose sono cambiate nell'approccio alla collegialità. Il dover rispondere con la propria offerta formativa agli specifici bisogni del territorio, il dover esprimere una propria identità, il dover prendere decisioni e assumersi conseguenti responsabilità hanno costretto le istituzioni scolastiche a riflettere su se stesse, ad individuare al proprio interno risorse e opportunità per rispondere a finalità raggiungibili, non con azioni individuali, ma con piani complessivi, a rapportarsi con un insieme ampio di stakeholder, definendo la propria collocazione ed il proprio ruolo nella comunità locale.

Nondimeno, questo cambiamento non può dirsi ancora del tutto realizzato e si riscontrano differenze tra le varie situazioni territoriali. Può essere difficile elaborare un senso di comunità, per la persistenza di concezioni, comportamenti ed abitudini di un passato centralista che risolveva i rapporti di lavoro dell'insegnante nella relazione con i propri studenti (un rapporto centrato fortemente sul docente stesso), ma anche per motivi molto più semplici e di natura pratica.

Ad esempio, i tempi scolastici sono spesso molto contratti e frenetici, gli insegnanti vivono con affanno una parcellizzazione delle attività e una condizione di continua mancanza di tempo, che accentua anche il peso della burocrazia.

Recenti misure di razionalizzazione dell'utilizzo del personale hanno, inoltre, frammentato gli impegni di lavoro di un numero più consistente di insegnanti non solo su più corsi, ma anche tra più scuole, con forti disagi per gli spostamenti e ulteriori stress nella gestione dei tempi.

Gli ambienti scolastici non possono poi dirsi sempre accoglienti e gestiti con attenzione al benessere delle persone (studenti, docenti, genitori, ...) e allo sviluppo delle relazioni tra le stesse. Il modello degli edifici scolastici, nella grande maggioranza dei casi è quello ottocentesco ed è pensato per l'insegnamento ex cattedra, non prevede spazi di autonomia per gli allievi e per il cooperative learning ed ancor meno spazi per l'interazione degli insegnanti, se si escludono aule docenti trafficate come stazioni e aule per i Collegi e le assemblee non sempre progettate per tale funzione.

Per le altre attività collegiali e gli incontri con i genitori, il più delle volte, si utilizzano “spazi di risulta”, quali ad esempio aule non occupate per lezioni, o, peggio, corridoi. Del resto, a ben vedere, il modello architettonico che stiamo descrivendo è lo stesso di carceri, caserme e ospedali. Si tratta del modello proposto dall'industrialesimo e orientato quindi alla standardizzazione e

all'omologazione. Esso si presta ad azioni rigidamente codificate e applicate attraverso un'organizzazione dove i ruoli e le mansioni sono definiti con precisione, dove non c'è spazio per raccontare, bisogna solo applicare le procedure.

In Italia, i tentativi di innovazione dell'edilizia scolastica sono alquanto timidi, anche perché i fondi stanziati non riescono a coprire nemmeno la manutenzione ordinaria degli immobili. Il confronto con l'esperienza dei paesi del nord dell'Europa lascia decisamente sconfortati. Il legame dei risultati scolastici eccellenti della Finlandia con l'edilizia scolastica di qualità appare immediatamente evidente. La scuola qui non è uno spazio per ascoltare lezioni, ma un grande laboratorio in cui si possono fare esperienze diversificate e con percorsi individualizzati perché vi si trovano gli ambienti più adatti. Si può quindi anche riflettere sulle esperienze fatte perché gli edifici rimandano alle necessarie tempistiche e sono strutture realmente comunitarie ed integrate negli insediamenti urbani, nella natura e nel territorio: sono luoghi della cittadinanza, aperti ed effettivamente abitati.

Dunque, sebbene da un lato in Italia emergano sempre più casi di scuole in grado di proporsi al territorio con una propria immagine coerente di organizzazione autonoma, dall'altro permangono difficoltà a costruire un'identità precisa e condivisa, a sviluppare il senso di appartenenza all'istituzione, a sentirsi parte di una comunità professionale, ad agire quali membri di una comunità scolastica parte di una comunità territoriale.

Le coordinate spazio-tempo sulle quali si sviluppa la vita professionale degli insegnanti e che presentano le sofferenze sopra evidenziate, sono, in realtà, particolarmente determinanti nella configurazione del problema. All'emergere della necessità di un agire veramente collegiale, non è corrisposta una cura adeguata ai tempi ed agli spazi in cui tale collegialità deve concretizzarsi.

Semplificando, si può dire che in genere a scuola non si trovano il tempo ed il luogo in cui insediare la comunità. Soprattutto non si trovano tempo e luogo in cui i docenti possano raccontare le proprie esperienze. Una comunità si fonda, infatti, sulla condivisione di storie che sono portatrici di valori; storie che possono persino assumere la forma di miti, trovando maggiore forza e durevolezza.

Gli insegnanti raccontano e si raccontano poco e lo spazio-tempo del racconto è contratto, comunque, anche per gli studenti ed ancor più per i genitori e per tutti coloro che interagiscono con l'istituzione.

Si notano, spesso, solo momenti sincopati di narrazione: lo sfogo rapido per una situazione negativa, il breve momento di entusiasmo o forse solo l'esplicitazione di un desiderio che resta contratto in una complessiva dimensione iperstrutturata, se non, addirittura, pesantemente burocratica (frequentemente a scuola ci si riunisce quando non serve e non ci si incontra, invece, quando ce n'è bisogno).

RACCONTO E DOCUMENTAZIONE

Lo spazio-tempo del racconto va individuato in un'azione che fatica a trovare un posto non solo nella professionalità degli insegnanti, ma anche nella vita scolastica in genere. La documentazione dei processi di insegnamento-apprendimento e di organizzazione del "sistema scuola" dovrebbe partire proprio da appassionate e precise narrazioni delle esperienze.

L'idea di documentazione che si è formata nella scuola è invece quella di un'attività estranea all'azione didattica, sviluppata a posteriori della stessa per rendere conto burocraticamente a "qualcuno" di ciò che è stato fatto. Una sorta di rituale giustificazione delle proprie azioni rivolta ad un immaginario interlocutore amministrativo (o con funzioni di controllo, in particolare sulla spesa). Insomma un'attività rituale, priva di vero significato, da fare perché "bisogna" o, meglio ancora, da evitare.

Ed in effetti, di documentazione nelle scuole, per lungo tempo, se ne è vista ben poca. E' proprio

con l'avvio dell'Autonomia che prende corpo un'iniziativa particolarmente importante su questo fronte. Nel 1999, insieme all'approvazione della nuova organizzazione istituzionale, viene attivato dall'allora BDP di Firenze (divenuta in seguito INDIRE e oggi Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica) un progetto (GOLD) di promozione di una "cultura della documentazione" che trovi fondamento nella ricerca delle diversità che la scuola autonoma farà emergere in risposta agli specifici bisogni della propria utenza ed alle potenzialità del proprio territorio. Una documentazione, quindi, che ha il compito di individuare gli elementi di innovazione proposti dalle prassi di successo. Una documentazione che ha sempre una finalizzazione interna ed esterna, perché comunicare ad altri le proprie esperienze significa, in primis, raccontare a se stessi la propria storia, riviverla, farne un riesame, condividerne esplicitamente i significati nel proprio gruppo e renderla humus per nuove progettualità.

Il progetto ha, peraltro, seguito gli sviluppi delle tecnologie e i forti aspetti sociali contenuti in questa idea di documentazione hanno potuto emergere veramente solo quando internet è approdata alla coscienza delle potenzialità di interazione che gli ambienti e gli strumenti del Web potevano consentire. La rivoluzione determinata dall'aumento esponenziale degli *User Generated Content* e l'emergere di quello che comunemente viene definito Web 2.0, hanno dato la possibilità a chiunque di costruire luoghi virtuali o quantomeno di poter agire facilmente in essi. Si potrebbe proprio dire, utilizzando un lessico geografico, che in Internet il focus è passato dai "siti" ai "luoghi", dalla diffusione dell'informazione alla costruzione collettiva della conoscenza in una rete che in una sua parte consistente appare ormai "abitata".

Per anni GOLD ha proposto una documentazione-pubblicazione: il Web nel 2000 era divenuto accessibile a tutti, ma risultava possibile gestire i database on line per lo più per raccogliere dati (schede di catalogazione) e allegare dei file di testo redatti secondo linee guida che restituivano una descrizione strutturata e "oggetti didattici" (materiali didattici facilmente trasferibili senza bisogno di particolari adattamenti).

Poi, la possibilità per tutti di pubblicare on line e lo sviluppo dello *streaming*, che ha permesso la gestione della multimedialità nel Web, hanno aperto la strada per la creazione di "luoghi" (spazio-tempo) dove raccontare le proprie esperienze didattiche (e più ampiamente scolastiche) in una dimensione partecipativa capace di creare senso della comunità.

Non bisogna però cadere nell'errore di ritenere che la documentazione si risolva tutta nel racconto delle esperienze. Né, peraltro, ritenere che il racconto svolga la sola funzione di attivazione della sfera emotiva, creando coinvolgimento nelle vicende ed immedesimazione nei protagonisti.

Il racconto deve comunicare il senso dell'esperienza, facendo leva sulla sfera emotiva per stabilire un canale di comunicazione. Deve però fornire anche alcune informazioni e strumenti che permettano di costruire le competenze che servono a porre in essere i processi di insegnamento-apprendimento narrati. Tali input operativi potranno essere integrati da strumenti informativi e descrittivi di preciso supporto alla sfera cognitiva, che potranno arrivare ad assumere la forma di materiali ed azioni di formazione per il trasferimento delle buone prassi.

Infine, il racconto deve attivare la riflessione professionale e la discussione sull'esperienza proposta per realizzare la crescita dei singoli e della comunità scolastica (sfera metacognitiva-relazionale). La documentazione è un riesame collettivo e richiede specifici strumenti ed ambienti di esplicitazione e confronto di aspettative, riflessioni, valutazioni, ipotesi di miglioramento e sviluppo (nonché di racconti da diversi punti di vista) in una complessiva gestione del dibattito professionale e delle relazioni con utenza e stakeholder.

Anche gli allievi possono partecipare al riesame, che per loro si configura come un fondamentale momento metacognitivo di ricostruzione di una rappresentazione dell'apprendimento conseguito: documentazione e didattica possono dunque risultare intimamente legate.

TECNICHE DI DOCUMENTAZIONE E SOCIALITA'

Il "Modello GOLD" è dunque complesso, ma può essere sintetizzato in tre verbi: vivi (sfera emotiva) – trasferisci (sfera cognitiva) – rifletti (sfera metacognitiva relazionale). Esso può essere

incrociato con le tecnologie praticabili, dando origine ad indicazioni operative che possono anche essere interpretate come tecniche o come "format".

Docu-fiction

Si tratta della ricostruzione della storia dell'esperienza interpretata dagli stessi protagonisti in veste di attori che recitano se stessi (un documentario romanzato). Viene stesa una sceneggiatura sulla base della quale vengono effettuate le riprese e il relativo montaggio. E' una tecnica che punta dritta al riesame e che coinvolge direttamente gli studenti, creando un forte dibattito nelle varie fasi di scrittura multimediale dell'elaborato di documentazione: essa non punta all'obiettività, ma al confronto tra i vari punti di vista e alla costruzione di una rappresentazione condivisa dell'esperienza didattica realizzata.

La complessità e la difficoltà di realizzazione di una simile documentazione può prevedere il ricorso ad un professionista ed alle sue attrezzature; egli dovrà però essere un soggetto capace di inserirsi nel riesame e di dialogare con docenti e studenti, mettendo possibilmente in gioco anche una propria interpretazione (dall'esterno) della storia.

Il racconto potrà utilizzare i più diversi impianti narrativi: da quello molto strutturato con voce fuori campo, a quello maggiormente evocativo-poetico con prevalenza di immagini e suoni sui dialoghi e sul parlato. L'importante è che essa si caratterizzi sempre come scrittura collettiva volta a promuovere la socialità, ad aver coscienza del proprio ruolo nel gruppo, alle sue dinamiche, all'apprendimento come fatto sociale. E' una tecnica che può risultare utile, in maniera particolare, nei progetti che rivolti a più classi o all'intero istituto in virtù del suo potere di coinvolgimento ed aggregazione..

Taglio giornalistico

Consiste nel tradizionale servizio giornalistico o, meglio ancora, nella video-inchiesta. Si adatta particolarmente a situazioni complesse che coinvolgono molti soggetti, con ruoli diversi, in attività che richiedono un forte sviluppo delle relazioni. Non punta ad una scrittura collettiva come il taglio Docu-fiction, ma predispose il panorama dei punti di vista, rappresenta con chiarezza ruoli e momenti tipici della storia, presenta sintesi, ma anche microstorie ed approfondimenti.

E' una forma di documentazione che non vuole ovviamente dominare la complessità, ma elaborarne una rappresentazione utile ad un successivo riesame che punti ad una condivisione di significati e valori interpretati in modo differente a seconda degli specifici compiti e obiettivi da perseguire. Più che suggerire soluzioni, propone modi diversi di porre i problemi, sviluppa disponibilità a considerare le necessità dei vari soggetti in gioco, aiuta ad individuare risorse.

Questo format si rivela particolarmente utile nella documentazione di esperienze di rete che vedono una forte interazione con partner territoriali (altre scuole ed altri soggetti) dei quali si può rappresentare lo specifico punto di vista.

Slideshow

Con questa tecnica si ritorna al punto di vista unico. Il prodotto è costituito da una sequenza di immagini (foto, disegni, grafici, slogan, ...) che viene proiettata automaticamente secondo una opportuna temporizzazione. Alle immagini è associato un audio opportunamente sincronizzato. Il registro da utilizzare deve essere prevalentemente narrativo, evitando la noia delle tradizionali proiezioni assertivo-argomentative.

Essendo la narrazione frammentata in tavole (similmente al fumetto), l'esperienza viene raccontata per momenti ed aspetti tipici: viene proposta una forte sintesi volta a mettere in luce con pochi tratti forti il significato dell'esperienza, il suo nocciolo innovativo, la qualità dei risultati raggiunti. Dal

punto di vista degli scopi della comunicazione svolge prevalentemente una funzione esortativa simile a quella dei videoclip e degli spot pubblicitari.

Potremmo parlare, in qualche misura, di una forma di *marketing* dell'esperienza che è il *brand* da rappresentare con una sua specifica immagine orientata ad un *target* al quale vengono mostrati i *benefit* giocando su processi di immedesimazione e sulla promessa di successo nella soluzione di problemi analoghi.

Potrebbe sembrare una tecnica molto semplice che per aderire al modello "vivi - trasferisci - rifletti" necessita di integrazione in altri ambienti che permettano la descrizione sistematica di conoscenze e competenze professionali e la gestione di momenti di discussione. In realtà si tratta di uno strumento che richiede pur sempre la condivisione di uno storyboard per la sua realizzazione e quindi un riesame per individuare gli elementi fondamentali del racconto (si potrebbe dire "per carpirne l'anima").

Infine, conoscendo bene l'impatto sociale della pubblicità, possiamo ipotizzare che l'esperienza così presentata possa entrare nell'immaginario collettivo e aggregare intorno ad essa larghi gruppi d'interesse, ponendosi quasi come un'icona pop.

Taglio ipertestuale

Non si tratta tanto di un format, quanto di un'attenzione alla forma basilare della comunicazione in internet. Il Web si fonda sul concetto stesso di ipertesto, sui link e sull'organizzazione dell'informazione in reti concettuali da rappresentare mediante mappe. La scrittura di una documentazione nel web prevederà dunque una frammentazione in *microcontent* ed una strutturazione in livelli di approfondimento. Il lettore potrà accedere ai contenuti seguendo differenti percorsi ed approcci e soffermandosi sui dettagli là dove maggiori sono i suoi interessi.

Questa attenzione alle modalità di lettura dei materiali di documentazione sottende comunque la volontà di predisporre le condizioni per attivare il dibattito e lo scambio professionale: i percorsi possono essere pensati per organizzare l'aggregazione di specifici target verso i quali predisporre azioni di supporto alle diverse forme di trasferimento delle esperienze.

Ambiente integrato

Anche questa non è una vera e propria tecnica, ma il richiamo al fatto che la rete fornisce tutti gli strumenti per mettere in pratica il modello "vivi - trasferisci - rifletti". Un "sito" dedicato alla documentazione può avere una ripartizione bilanciata in aree che attivano i tre "verbi".

Si sottolinea così come il nuovo Web consenta di raccontare storie in forma multimediale, di fornire conoscenze e promuovere competenze, di creare aree di dibattito ed interazione, permettendo la costruzione di ambienti ("luoghi") autogestiti di sviluppo della professionalità dei docenti e di relazioni tra le componenti scolastiche ed extrascolastiche.

Integrazione tra tecniche di documentazione e sviluppo del Knowledge Management

Risulta evidente come Docu-fiction, Taglio giornalistico e Slideshow siano in sostanza dei contenuti, mentre il taglio ipertestuale e l'Ambiente integrato siano riflessioni più ampie sui contenitori di contenuti: siti ed ambienti Internet possono contenere le più diverse forme mediali, dal testo alle immagini, dalle registrazioni sonore ai video. Docu-fiction, servizi giornalistici e slideshow possono quindi essere oggetti multimediali "inglobati" (*embedded*) in ambienti virtuali.

Questa dimensione di complessità è rintracciabile d'altro canto in quella "tecnica di documentazione" che definire tale è molto riduttivo e che è costituita proprio dalla fortissima carica di socialità del nuovo Web: per le "**Tecnologie 2.0**" è dunque necessaria una trattazione specifica ed accurata proprio perché esse si presentano con una molteplicità di forme che sottendono

differenti opportunità di documentazione e, nel loro insieme, costituiscono la rappresentazione più completa del modello “vivi - trasferisci – rifletti”.

Esse individuano ambienti di *knowledge management* integrati nella “grande ragnatela” e adatti a costruire reti aperte di insegnanti, di scuole e di soggetti che operano nei settori dell’istruzione e della formazione. Tali reti attivano i territori di riferimento e sviluppano comunità professionali, scolastiche e locali che si integrano e si ridefiniscono continuamente in un *cyberspace* che va sempre più configurandosi come luogo dove le persone raccontano quotidianamente la loro vita.

DOCUMENTAZIONE DIDATTICA E WEB 2.0

Il cosiddetto Web 2.0 è un fenomeno complesso (che alcuni addirittura negano) che è difficile ricondurre ad un'unica definizione. Sono stati messi in luce una varietà di elementi e di fattori che rientrano sotto questa “parola ombrello”. Per questa trattazione il focus è costituito dal già citato emergere di una “parte abitata” della rete, di luoghi virtuali in cui si insediano comunità e si vive una vita digitale che si affianca e si integra con la vita nei territori fisici: il riferimento è, dunque, ad un concetto di cittadinanza digitale che si declina qui nella concretezza dell'abitare, in quella che è stata definita “doppia abitanza”.

Si tenta di delineare qui un panorama di opportunità fornite dal Web 2.0 senza alcuna pretesa di esaustività e nella consapevolezza che l'evoluzione della rete è continua e che quindi tale panorama potrebbe in breve tempo dover essere integrato. Il Progetto GOLD ha già utilizzato le risorse qui descritte, restituendo prodotti di documentazione molto interessanti (in appendice all'articolo si trovano i link ad alcune delle realizzazioni maggiormente significative emerse soprattutto nel Veneto).

Wiki

(ad esempio, Wikispaces, <http://www.wikispaces.com/>, o PBWorks, <http://pbworks.com/>)

Tali ambienti consentono una scrittura collettiva della documentazione in forma di base strutturata di conoscenza, con il supporto di forum di discussione sulla stessa, che risultano utili anche per alimentare il dialogo tra docenti “autori” dell'esperienza e docenti che provano a riproporla nei loro contesti scolastici.

Pur avendo un carattere enciclopedico che porta normalmente ad un impianto definitorio e all'uso di registri linguistici descrittivi, è possibile piegare la scrittura, abbastanza facilmente, verso il racconto: quantomeno è possibile inserire elementi di racconto nelle varie “voci”, realizzando una narrazione frammentaria, per tavole che rappresentano gli snodi fondamentali delle esperienze anche secondo i diversi punti di vista e percezioni delle persone coinvolte.

Ambienti di condivisione di bookmark

(ad esempio, Delicious, <http://delicious.com/>)

Permettono la costruzione collettiva di repertori di materiali di studio e di formazione. Gli apporti di bookmark, attraverso un uso concordato dei tag, possono essere limitati alla comunità che ha realizzato la buona pratica didattica o essere aperti alla complessiva comunità professionale dei docenti e degli operatori (e, in qualche caso, anche agli studenti).

Essendo i repertori costituiti da link, essi non si propongono quali semplici elenchi, ma costituiscono di fatto l'insieme e l'integrazione delle geografie personali della rete in mappe collettive di risorse.

Si tratta dunque di dispositivi volti ad attivare processi di territorializzazione del Web, qualcosa che potrebbe essere descritto con la metafora dell' “agenzia di viaggio”; altre “pagine” possono poi

raccogliere i racconti di tali “viaggi” che altro non sono che proposte di autoformazione.

Blog

Consentono di raccogliere la cronaca delle esperienze e si rivelano utili per coinvolgere gli studenti nella documentazione e per documentare in particolare la riproposizione di una buona pratica, la sua messa a regime o il suo sviluppo, coinvolgendo nel dialogo i docenti che l'affrontano per la prima volta.

Il blog è un'ambiente centrato sulla quotidianità, è un diario, ma è un diario pubblico e quindi ha una dimensione sociale e non solo personale: può essere il diario di un docente o quello di un consiglio di classe o di un gruppo di insegnanti, ma può essere anche il diario degli studenti che vengono coinvolti nella documentazione che viene posta così in immediata relazione con l'azione didattica.

In particolare, il racconto degli allievi, oltre ad essere un significativo momento di metacognizione, diviene strumento didattico per sviluppare, attraverso il web, forme di peer education.

Social Media

(ad esempio, YouTube, <http://www.youtube.com/>, e Slideshare, <http://www.slideshare.net/>)

Sono ben note forme di condivisione on line di prodotti multimediali che ormai chiunque è in grado di realizzare con strumenti facilmente accessibili (fotocamere e videocamere, software free e open source, ...). Al di là degli episodi poco edificanti che hanno visto gli studenti protagonisti in negativo (che, comunque, quantitativamente rappresentano un fenomeno irrilevante nella massa di prodotti condivisi), va evidenziato che tali ambienti possono raccogliere microstorie delle esperienze che possono essere semplicemente confrontate o associate tra loro attraverso i motori di ricerca interni o aggregate in *playlist*.

La frammentazione agevola la scioltezza e la quotidianità nella raccolta della documentazione e non va intesa negativamente in quanto ogni oggetto può essere accuratamente descritto in una scheda e costituire una vera e propria (mini)unità documentale.

Possono facilmente integrare nella documentazione i contributi degli studenti che già ne fanno uso in maniera “naturale”.

Come i *post* dei blog, i piccoli prodotti multimediali costituiscono una sorta di documentazione *entry level*, informale (si possono realizzare anche solo con cellulari e palmari), che non risolve la necessaria completezza, ma permette di raccogliere rapidamente le informazioni in itinere, di descrivere eventi inaspettati nel loro manifestarsi e mettere in luce quei piccoli elementi di innovazione, che nelle forme maggiormente strutturate di documentazione possono andare perduti.

Le *playlist*, peraltro, aggregando le produzioni relative ad una esperienza, ma anche altri prodotti, per confronto o per integrazione dell'informazione, possono costituire prodotti documentali abbastanza ricchi e che propongono percorsi operativi o formativi.

Aggregatori di attività negli ambienti 2.0

(basati sui feed RSS: ad esempio, Friendfeed, <http://friendfeed.com/>)

Sono strumenti di raccolta automatica delle attività svolte nei diversi ambienti del Web 2.0 (YouTube, Flickr, Picasa, Delicious, blog, ...). In sostanza rimettono insieme, in tempo reale, la vita digitale delle persone nei vari luoghi di socializzazione on line. Allo stesso modo possono rimettere insieme la cronaca delle esperienze didattiche che utilizzino varie funzionalità on line per documentare quotidianamente il loro svolgimento. Nella ricostruzione della storia delle esperienze giocano il ruolo di un dispositivo di “recupero delle fonti”.

Agendo di fatto come un *social network* permettono però anche di seguire altre esperienze e persone (altre storie) mediante la funzionalità “Amici” con la possibilità di effettuare confronti e di avviare discussioni sulle problematiche che emergono dalle azioni.

Time line

(ad esempio, Capzles: www.capzles.com/)

Sono *web application* che consentono un'organizzazione cronologica dei prodotti documentali e che permettono, ancora una volta, la raccolta in itinere e un approccio ai contenuti utile a ricostruire con precisione il percorso, corredandolo degli strumenti necessari per la sua riproposizione.

La loro sequenzialità riproduce la struttura più tipica della narrazione, ma l'ipertestualità conseguente ai *link* consente letture non sequenziali e aperte a contenuti esterni, disponibili in rete. Risultano utili a creare un accesso ai materiali e agli strumenti realizzati nell'esperienza e per l'esperienza che evidenzia il momento della loro produzione e di loro utilizzo, precisandone il senso nel contesto. Restituiscono, inoltre, una precisa idea della pianificazione delle azioni.

Hanno una notevole flessibilità perché sono un contenitore di materiali, ma, a loro volta, possono essere un “oggetto” contenuto in un altro ambiente (blog, wiki, ...) che diversifica il tipo di accesso ai materiali stessi.

Mappe mentali e strumenti di presentazione in forma di mappa

(ad esempio, Mindomo, <http://www.mindomo.com/>, Prezi, <http://prezi.com/>)

Anche queste *web application* sono al contempo contenitori e contenuti. Sono strumenti che consentono di creare la consueta rappresentazione dei concetti mediante forme geometriche e dei loro legami mediante frecce. Ai concetti si possono allegare documenti e linkare contenuti on line. Inoltre, si possono inglobare (*embed*) materiali multimediali disponibili in rete.

Strumenti di profondo riesame delle esperienze didattiche, consentono un approccio “cognitivo” ai materiali documentali, restituendo, se frutto di una riflessione collettiva, un'immagine condivisa molto forte: la storia qui si trasforma in una precisa struttura della conoscenza elaborata.

Social Network

Rappresentati per livello di iscritti e di popolarità da Facebook (<http://it-it.facebook.com/>) sono veri e propri “insediamenti virtuali”, manifestazione più compiuta dell'esistenza di una “parte abitata” della rete. In essi va in scena la vita quotidiana con le proprie azioni e produzioni, ma anche con le proprie sensazioni e i propri stati d'animo, con le cose che piacciono (*in primis*) e quelle che creano piccoli e grandi disagi. Si tratta di luoghi virtuali in cui raccontare la propria vita (o meglio la propria interpretazione della propria vita) e mettere a confronto tale storia con quelle raccontate dagli amici in cerchie più o meno ampie o in una dimensione totalmente pubblica.

Un'esperienza didattica può essere raccontata, in simili ambienti, attraverso la cronaca raccolta quotidianamente, anche ora per ora, dai suoi attori con uno stile informale, libero, che non chiude il confronto in forme codificate e rituali. In un social network (che si compone in genere di blog, *repository* di immagini e video, forum e chat) si può comunicare con il linguaggio della vita e la narrazione può facilmente divenire azione perché il dibattito può stimolare produzioni collaborative e cooperative.

Più che in altri ambienti la documentazione si presenta come un atto “spontaneo e naturale” e la relazione continua che può essere, a volte fortemente attiva e, a volte, passiva, come nella vita reale crea, accumulando e riordinando continuamente testi e oggetti multimediali, la percezione di un territorio virtuale vissuto insieme e quindi definisce comunità per le quali si sviluppa un forte

sensu di appartenenza.

Tali comunità, anche se aperte a livello istituzionale, crescono per una spinta dal basso, sono delineate da una condivisione di scelte e di "amici", sono costruite sulla base di libertà e al contempo di responsabilità individuali: si è liberi di invitare amici e chi è interessato può fare richiesta di partecipazione senza particolari formalismi, solo precisando chi è e perché vuole aderire.

E' possibile poi organizzare incontri virtuali formalizzati, vere e proprie riunioni ed assemblee, ma questi hanno luogo quando la motivazione è forte, non sono momenti rituali. La ricchezza comunque è data dal poter agire normalmente con i propri tempi e privilegiando le persone che si ritengono di volta in volta più utili per i propri fini ed interessi.

La frammentarietà e il sovrapporsi delle voci, in un primo momento, può disorientare chi non è abituato a questo tipo di comunicazione, ma presto si resta affascinati dalla possibilità di trovare un proprio spazio e di poter gestire le proprie relazioni, di essere liberi di esprimere il proprio pensiero ed esplicitare le proprie azioni senza dover obbligatoriamente sottostare a modelli, gerarchie, rigidi ruoli e forme di comunicazione.

Le comunità scolastiche o di rete possono dunque trovare il loro "quartiere" e interagire tra loro in forme aperte e flessibili, gestendo insieme didattica e documentazione, facendo partecipare tutti gli attori dei processi di insegnamento-apprendimento e dell'organizzazione degli istituti in relazioni virtuali che potenziano e ottimizzano quelle in presenza.

Ai social network possono partecipare poi anche tutti gli *stakeholder* della scuola. Insegnanti, personale scolastico, studenti, genitori e soggetti territoriali possono interagire continuamente ed in maniera formale ed informale con grande beneficio nei rapporti scuola – territorio e nello sviluppo di reti: insomma possono costituire, non una fuga nel virtuale, come alcuni paventano, ma uno strumento di attivazione dei territori.

Ambienti 2.0 e video

Wiki, blog, linee del tempo e strumenti di *mind mapping on line* inglobano facilmente video collocati su social media quali YouTube o Vimeo. Esistono anche *web application* che consentono la costruzione direttamente on line di siti con alcune funzionalità 2.0 (ad esempio, la disponibilità di un blog) e che ricavano notevoli benefici nell'impianto di comunicazione dalla possibilità di mettere in *embed* i video di tali *repository*.

La caratteristica principale di questi prodotti multimediali è quella di non essere in genere produzioni professionali. Si tratta di elaborati amatoriali realizzati con strumenti *consumer*. Spesso sono "puro girato", vale a dire riprese caricate in internet senza alcuna post-produzione o adattamento.

Sono semplici e brevi sequenze narrative a volte costituite da un unico piano-sequenza.

Al più si distinguono piccoli interventi di montaggio per giustapposizione di sequenze e di doppiaggio per l'inserimento di musiche e commenti.

La significatività degli elaborati non sta nella specifica qualità tecnica, ma nella congruenza con il punto in cui vengono inglobati nella documentazione, aggiungendo alla descrizione degli elementi dell'esperienza, il racconto dei protagonisti o le riprese sul campo. La loro brevità, semplicità e rispondenza in genere ad una sola unità narrativa, oltre a generare un effetto "spontaneità" da "documento di vita in diretta" sono anche funzionali ad una facile e plurima aggregabilità in *playlist* che costituiscono una forma di rozzo, ma efficace montaggio.

Le tipologie di video realizzabili possono essere grossomodo le seguenti:

- sequenze di situazioni in classe;
- interviste ai protagonisti delle esperienze didattiche (insegnanti, studenti, genitori, ...);
- mini-fiction di riesame di situazioni e di processi;
- tutorial;
- sincronizzazioni di video e slide per creare videoseminari, tutorial, sequenze di processi ed

azioni.

In qualche modo possono considerarsi video anche gli slideshow che si realizzano sincronizzando immagini, foto, slide e audio e che vengono codificati in file Flash adatti allo *streaming*.

In tali formati possono anche essere realizzati tutorial sul funzionamento di software o su procedure digitali, registrando le azioni che si compiono sullo schermo del computer.

Sono disponibili anche *web application* (ad esempio Vcasmo, <http://vcasmo/>) che permettono di sincronizzare una sequenza di slide con un video, riproducendo lezioni e conferenze o illustrando sequenze operative e procedure di laboratorio.

Oltre a questi prodotti complessi, il web mette a disposizione ambienti che consentono di creare "canali" *streaming*. Se in YouTube la cosa si risolve soprattutto nel rimettere insieme e proporre, anche mediante la notifica via e-mail della progressiva pubblicazione, i video caricati da un utente e quelli da lui individuati come "preferiti", piattaforme come Livestream (<http://www.livestream.com/>) o uStream (<http://www.ustream.tv/>) permettono la realizzazione di una vera e propria Web TV: risulta possibile, cioè, distribuire contenuti in diretta, semplicemente collegando al computer una videocamera o una *webcam*.

Possono così essere "mandati in onda" eventi scolastici (lezioni, attività laboratoriali, dibattiti, ...) le cui registrazioni rimarranno poi agli atti e durante i quali si potrà interagire con i protagonisti via chat: si realizza, in sostanza, una storia in diretta e "partecipata".

E' evidente come in tali azioni possa essere forte il protagonismo dei ragazzi che deve essere sviluppato anche qualora particolari disponibilità di mezzi e/o risorse umane permettano che la realizzazione di video sia affidata a professionisti. Essi devono entrare nelle procedure di riesame e condividere con tutti gli attori dei processi di insegnamento-apprendimento la rappresentazione delle azioni sviluppate. La loro posizione, in buona misura esterna alle normali dinamiche delle classi, può costituire un utile elemento di confronto con modi di vedere la realtà in questione secondo prospettive diverse.

DALLA DOCUMENTAZIONE ALLA COMUNITA' CHE APPRENDE

Molte sono ormai le esperienze di documentazione realizzate con le tecniche descritte in questo contributo. Il sito GOLD mette attualmente a disposizione un database di 786 buone prassi certificate, di cui un centinaio (le Selezioni degli ultimi due anni) risulta documentato mediante multimedialità e tecnologie della rete.

Nel Veneto il progetto GOLD ha sviluppato in particolare la sperimentazione delle "documentazioni 2.0". I risultati sono decisamente interessanti. Le scuole hanno aderito alle attività con entusiasmo, catturate dalla possibilità di pubblicare on line con strumenti semplici e senza spesa. Grosse motivazioni sono venute anche dalla possibilità di riutilizzo delle tecniche apprese nell'attività di insegnamento e dalla possibilità di coinvolgere gli studenti nella documentazione raccogliendo poi rapidamente benefici anche nella didattica.

Sono stati realizzati wiki, blog, siti con funzionalità 2.0. Nella maggior parte dei casi si sono costituiti gruppi di documentazione o si sono rinsaldati e ampliati gruppi di progetto.

Ha preso corpo un'immagine della scuola e delle sue relazioni con l'esterno: si è individuata un'identità e maggiore consapevolezza circa la congruenza tra bisogni formativi e offerta di formazione.

Il racconto collettivo delle esperienze (spesso molto vicino ad una effettiva forma di *digital storytelling*) ha sviluppato una sorta di "genealogia", cioè di interpretazione arbitraria e mutevole: emerge un senso degli eventi che è frutto contingente dell'elaborazione del gruppo con le sue percezioni, con gli stimoli dati dai problemi che è chiamato ad affrontare con la sua sensibilità ed il bagaglio professionale del momento.

Ed è proprio su questo che nasce e si sviluppa una comunità: su elementi di discontinuità e nella

discontinuità, attraverso nuove condivisioni di attribuzioni valoriali, si manifesta quindi l'innovazione.

D'altro canto gli ambienti del Web 2.0 creano una dimensione complessiva di *knowledge management* e sebbene sia possibile trasferire le buone pratiche, disseminarle e metterle a regime nell'organizzazione scolastica, fornendo procedure e soluzioni di riferimento, in realtà ciò che il più delle volte viene effettivamente trasferito sono le idee e la spinta creativa che propongono nuove esperienze didattiche che prevedono adattamenti consistenti dei percorsi documentati e nuovi percorsi di insegnamento.

Si delinea dunque una dimensione generativa che non si esprime banalmente in forme di riproposizione meccanica delle buone prassi, ma che attiva la capacità stessa dei professionisti della scuola di produrre nuove idee e ulteriore innovazione.

Nel panorama delle documentazioni didattiche realizzate nel Veneto, l'iniziativa Civil Life Lab si rivela particolarmente interessante per l'approccio effettivamente sperimentale e per gli elementi di empowerment delle relazioni nel territorio.

Le scuole del Progetto Ministeriale "Cittadinanza e Costituzione", riunite in reti territoriali, documentano in un social network le loro esperienze di sviluppo di azioni didattiche per il nuovo insegnamento. In realtà il *social network* è una iniziativa del Consiglio Regionale del Veneto preesistente rispetto al progetto ministeriale: l'ambiente raccoglie comunque la partecipazione di scuole, persone e soggetti interessati a condividere idee, esperienze e progetti sulla cittadinanza attiva, supportando così le specifiche attività del Consiglio. Le scuole del citato progetto sono entrate nel *social network* con il compito dichiarato di documentare le loro attività.

Si è potuto constatare un iniziale spaesamento di fronte ad un ambiente debolmente strutturato che viene quasi interamente costruito dai membri e dalle loro interazioni. Ma sono bastati due incontri di supporto (uno tecnico e l'altro sulle possibilità di implementazione dei contenuti) per sciogliere la proverbiale "ingessatura" degli insegnanti di fronte alla scrittura. La possibilità di gestire la comunicazione in maniera informale, in maniera svincolata da tempi e formule ha fatto emergere la voglia di raccontare. Il numero di contenuti inseriti, in alcuni casi, è stato veramente notevole: si sono accumulati interventi nei blog, immagini, slide e video che hanno messo in luce le attività più significative secondo le attribuzioni di valore date dai docenti.

Pur permanendo qua e là alcune forme burocratiche di presentazione, la trattazione dei contenuti ne risulta vivace, attraente e stimolante.

Se in alcuni casi la documentazione ha ancora prevalentemente la dimensione della pubblicazione, in altri essa ha raggiunto con chiarezza la forma della condivisione e della relazione tra professionisti, tra scuole e tra scuola e territorio.

Alcune scuole capofila hanno stimolato l'iscrizione di tutte le scuole della rete al *social network*, creando, attraverso il dispositivo delle "Amicizie", un forte supporto alla comunicazione interna, utile anche alla relazione con il territorio. Tali aspetti potranno essere ulteriormente potenziati nello sviluppo dell'iniziativa, creando utenze per gruppi organizzati di studenti e genitori e per soggetti territoriali che collaborano nei progetti.

Insomma, il racconto della comunità professionale dovrebbe promuovere il racconto della comunità scolastica nel suo complesso che, a sua volta, dovrebbe attivare il racconto della comunità locale fondando nel territorio i significati della propria azione così come di volta in volta emergono dalla condivisione dell'interpretazione delle proprie esperienze didattiche e formative sulla quale sviluppare nuove idee e progettualità.

Questi processi dovrebbero sviluppare il senso di appartenenza alla comunità e rendere chiaro, non solo che l'apprendimento è un fatto sociale, ma anche che l'apprendimento è la chiave dello sviluppo in una società della conoscenza in quanto il futuro della comunità non può che dipendere dal capitale umano e sociale di cui dispone: le comunità dei cittadini, infatti, altro non possono essere oggi che comunità di apprendimento.

Ecco allora che il ruolo della scuola, "luogo" principale del racconto, dove si imparano storie, dove si scrivono storie e dove si impara a raccontare, diviene fondamentale nella costruzione delle comunità in "città e territori che imparano" e la documentazione con le nuove tecnologie si rivela

dunque strumento ed ambiente imprescindibile di attivazione dei processi: riuscirà la cura dello spazio-tempo virtuale a sviluppare anche la cura dello spazio-tempo degli edifici scolastici?

ESEMPI DI DOCUMENTAZIONE DIDATTICA MULTIMEDIALE E 2.0 NEL VENETO E IN FRIULI - VENEZIA GIULIA

Civil Life Lab

<http://civillifelab.ning.com/>

Social network per la cittadinanza attiva (Consiglio Regionale del Veneto)

Civil Life Lab, Pagina di ReteStoria per la Costituzione

<http://civillifelab.ning.com/profile/ReteStoriaperlaCostituzione>

Rete di Treviso del Progetto Nazionale "Cittadinanza e Costituzione"

Esperimenti di cinema

http://www.g-raffa.eu/Cinema_a_Scuola/Gold/

Istituto Comprensivo di Ponte San Nicolò (PD)

(2009)

Nel fantastico bosco di noci

<http://boscodinoci.jimdo.com/>

Scuola Primaria "San Giovanni Bosco" di Campagna di Maniago (PN)

(2010)

I CARE Besta

<http://cti.bestait/icare/>

Istituto Statale di Istruzione Superiore "Fabio Besta" di Treviso - (Capofila rete di scuole I CARE)

(2010)

I CARE "Imparare, Comunicare, Agire in una Rete Educativa"

<http://icarepadova.jimdo.com/>

IPS "G. Valle" di Padova (Capofila rete di scuole I CARE)

(2010)

Il filo dell'accoglienza (2010)

<http://icarefumane.jimdo.com/>

Istituto Comprensivo "B. Lorenzi" di Fumane (VR) - (Capofila rete di scuole I CARE)

(2010)

Laboratorio di Astronomia Solare

<http://solarastronomy.jimdo.com/>

Scuola Secondaria di Primo Grado di Belfiore, Istituto Comprensivo "A. Pisano" di Caldiero (VR)

(2009)

Let's learn it – Scuola Digitale, Classi 2.0

<http://icsanvendemiano.wordpress.com/>

Istituto Comprensivo di San Vendemiano (TV)

(2010)

Progetto riqualificazione Agriturismo Villa Caplet

<http://progettoriqualficazione.jimdo.com/>

Istituto Professionale "G. Medici" di Legnago (VR)

(2009)

Uno sguardo oltre la scuola

<http://icaredellalucia.jimdo.com/>

IIS "A. Della Lucia" di Vellai di Feltre (BL) - (Capofila rete di scuole I CARE)
(2010)

La Storia, la Matematica, la Storia della Matematica

<http://storymat.wikispaces.com/>

Istituto Comprensivo "C. Goldoni" di Martellago (VE)
(2008)

Vicino ... lontano nell'arte

<http://arteintercultura.jimdo.com/>

Scuola Primaria di Attimis (UD), Istituto Comprensivo di Faedis (UD)
(2010)

IL PROGETTO GOLD

Progetto GOLD - ANSAS

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

Progetto GOLD – Tecniche e strumenti di documentazione

http://gold.indire.it/gold2/content/index.php?action=read_sezione&id_cnt=6796&tpl=rosso

(Short link: <http://is.gd/f4CaC>)

Progetto Pr.I.Mul.E. (Processi Innovativi Multimediali Educativi). Nuovi modelli per la documentazione dell'Innovazione didattica attraverso l'uso di strumenti multimediali

<http://gold.bdp.it/primule/>

Progetto GOLD – ANSAS, Nucleo Regionale Veneto

<http://irreveneto.jimdo.com/progetti/gold/>

NewGOLD: wiki di un corso di formazione sulla documentazione didattica 2.0

<http://newgold.wikispaces.com/>

BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA

Monografie e articoli cartacei

BENZONI, ISABELLA (a cura di), Documentare?: sì, grazie, Azzano San Paolo, Junior, 2001

BIONDI, GIOVANNI, La società dell'informazione e la scuola. La documentazione educativa, Azzano San Paolo, Junior, 2000

BISOGNO, PAOLO, Il futuro della memoria: elementi per la teoria della documentazione, Milano, Angeli, 1995

BONAIUTI, GIOVANNI (a cura di), E-Learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale, Trento, Erickson, 2006

CALVANI, ANTONIO – ROTTA, MARIO, Progettare multimedia. Linee guida per insegnare con gli ipertesti, Roma, Garamond, 2000

CASALEGNO, FEDERICO, Le Cybersocialità. Nuovi media e nuove estetiche comunitarie, Milano, Il Saggiatore, 2007

DE ROSSI, MARINA - GENTILINI, GRAZIELLA (a cura di), Formare alla documentazione per narrare esperienze didattiche e di tirocinio , S.E. , Padova, Coop. Libreria Editrice Università di Padova, 2007

FINI, A – CICOGNINI, M.E., Web 2.0 e social networking. Nuovi paradigmi per la formazione, I Quaderni di Form@re n. 9, Centro Studi Erickson, Trento 2009

DI FRAIA, GUIDO (a cura di), Blog-grafie. Identità narrative in rete, Milano, Guerini Studio, 2007

DI MELE, LUCIANO - ROSA, ALESSIA - CAPPELLO, GIANNA, Video education, Guida teorico-pratica per la produzione di video in ambito educativo, Trento, Centro Studi Erickson, 2008

DI MELE, LUCIANO, La produzione di video a scuola, Roma, Nuova Cultura, 2007

GRIVET FOIAIA, LUCA, Web 2.0. Guida al nuovo fenomeno della rete, Milano, Hoepli, 2007

JOST F., Realtà/finzione. L'impero del falso, Milano, Il Castoro, 2003

LONGWORTH, NORMAN, Città che imparano, Milano, Raffaello Cortina, 2006

MAISTRELLO, SERGIO, La parte abitata della rete, Milano, Tecniche Nuove, 2007

MARAGLIANO, ROBERTO, Nuovo manuale di didattica multimediale, Bologna, Laterza, 2007

PETRUCCO, CORRADO – DE ROSSI, MARINA, Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni, Roma, Carocci, 2009

SPECCHIA, ALDO, La documentazione scolastica. La scuola tra memoria e futuro, Roma, Anicia, 2001

Materiale di approfondimento online

CSP S.CA.RL. (a cura di), Dal Web 2.0 ai media sociali. Tracce e percorsi della partecipazione in rete, Torino, CSP Innovazione nelle ICT S.c.a.r.l., 2007
<http://calia.me/Dal%20web%202.0%20ai%20media%20sociali.pdf>

DE MAURISSENS, ISABEL, "Digital Storytelling: creatività e tecnologia : Una narrazione digitale, una documentazione visuale", in IR-Innovazione e Ricerca, [periodico elettronico di Indire], mag. 2007, <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1468>
(Short link: <http://is.gd/f4Q5k>)

MACHERELLI, ELISA, "Dimmi come documenti e ti dirò chi sei : Note a margine del progetto Pr.I.Mul.E.", in IR-Innovazione e Ricerca, [periodico elettronico di Indire], nov. 2006, <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1418>
(Short link: <http://is.gd/f4QcD>)

PANZAVOLTA, SILVIA, "Documentazione multimediale e generativa?", in IR-Innovazione e Ricerca, [periodico elettronico di Indire], mag. 2009, <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1582>
(Short link: <http://is.gd/f4PZV>)

*** Franco Torcellan**

Svolge attività di ricerca presso il Nucleo Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica, occupandosi in particolare di documentazione didattica nell'ambito del Progetto GOLD e di ICT (Information and Communication Technology) applicata ai processi di insegnamento-apprendimento. Collabora con il Centro Interateneo per la Ricerca Didattica e la Formazione Avanzata (Università del Veneto) e la Rete delle Scuole EPICT (Patente Pedagogica Europea per le TIC). Si occupa anche dell'organizzazione di eventi quali il salone EXPO SCUOLA di Padova Fiere e il meeting fluSSidiverSi, "Poesia e poeti di Alpe-Adria", promosso dalla Regione del Veneto, dalla Comunità di Lavoro Alpe-Adria e dal Comune di Caorle.

Publicato in:

Dino Bertocco (a cura di), [L'onda di Civil Life. Una nuova didattica della cittadinanza attiva](#), Marsilio Editori, Venezia 2010

