

## Apprendimento informale e media digitali. Un racconto dagli Stati Uniti sui progetti e le ricerche intorno alla questione learning and digital media

Marina Micheli

[m.micheli6@campus.unimib.it](mailto:m.micheli6@campus.unimib.it) - [www.scuoladottorato.sociologia.unimib.it/micheli](http://www.scuoladottorato.sociologia.unimib.it/micheli)

In questo articolo illustrerò alcune ricerche e progetti portati avanti negli ultimi anni negli Stati Uniti per sperimentare le possibilità offerte dai media digitali per l'apprendimento. Quello che segue è sia il frutto di una ricerca fra siti e pubblicazioni che il racconto di un'esperienza vissuta in prima persona. Nel 2011 ho infatti passato alcuni mesi a Los Angeles dove ho partecipato al convegno [Digital Media and Learning Conference – Designing learning Futures](#) e seguito le attività del gruppo di ricerca [Project New Media Literacies](#) presso la [Annenberg School of Communication](#) alla University of Southern California.

### **“Hanging out, Messing Around e Geeking out”: la scoperta dell'apprendimento informale con i media digitali**

Una delle ricerche che mi hanno avvicinato al dibattito accademico statunitense, che penso sia rilevante anche per comprendere il significato dei progetti di cui parlerò più avanti nell'articolo, si chiama [Digital Youth Project](#). Si tratta di un'estesa ricerca etnografica, la più grande con questa metodologia, sul tema del rapporto dei giovani con i media

digitali e la comunicazione mediata. Circa 800 fra bambini e ragazzi sono stati osservati per lunghi periodi (online o nei centri di dopo scuola) e intervistati in merito alle loro pratiche quotidiane d'uso dei media. Alla ricerca hanno partecipato 28 studiosi, la maggior parte delle Università di California di Berkley e Irvine, coordinati dalla Prof.ssa [Mimi Ito](#), che si definisce "antropologa dell'uso della tecnologia".

Il lavoro è confluito nel volume intitolato "*Hanging out, messing around e geeking out: living and learning with digital media*" scaricabile gratuitamente [online](#). Il libro descrive estensivamente le pratiche di partecipazione con i media digitali di bambini, adolescenti e giovani americani. Dai risultati (non sorprende) emerge che la maggior parte dei ragazzi usa la rete per "*hanging out with their peers*" ovvero stare in contatto con gli amici, soprattutto quando non è possibile farlo fisicamente. Tuttavia questo non esclude altri modi di partecipare, al contrario può esserne il presupposto. Nel volume sono infatti descritte forme meno diffuse ma più intense di interazione con la tecnologia, come l'esplorazione autonoma, su prove ed errori e sui feedback ottenuti online, del funzionamento di programmi e tecnologie ("*messing around*"). Ad esempio, si racconta di Derrick, 16enne domenicano che vive a Brooklyn, che senza alcun supporto da amici e famigliari recupera informazioni online su questioni tecniche, come inserire una scheda audio nel proprio computer, e diventa per gli amici l'esperto di riferimento. La pratica di "*messing around*" sembra trascendere le barriere socio-economiche. Anzi, spesso sono ragazzini di famiglie *working-class* che in modo autonomo si ingegnano con le tecnologie e ottengono benefici in termini di apprendimento, fiducia in sé stessi e talvolta anche professionali o economici.

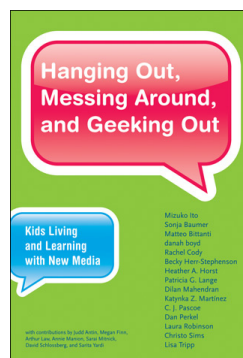


Fig. 1 – La copertina del libro con i risultati della ricerca di Digital Youth Project

Nel volume è descritta anche una forma di partecipazione più intensa, strettamente correlata agli interessi dei ragazzi, in cui la rete viene sfruttata per partecipare e attingere conoscenza in comunità di interesse ("geeking out"). Qui ha luogo quello che gli autori definiscono "youth-driven peer-based learning", i ragazzi acquisiscono conoscenze in un campo specifico in collaborazione ad altri pari. Si tratta soprattutto di comunità di "fan" come quelli che si radunano nei siti web dedicati ad [Harry Potter](#) che, fra le altre cose, estendono la trama originale scrivendo, valutando e organizzando collaborativamente nuove storie. Oppure i fan delle [Anime giapponesi](#) che, con un'efficienza professionale, lavorano alla traduzione e diffusione dei sottotitoli dei cartoni animati. Per le pratiche di "geeking out" è fondamentale il supporto sociale delle famiglie, degli amici oppure online di altri esperti.

I ricercatori affermano che queste forme di partecipazione sono importanti occasioni di apprendimento, che nascono da attività ricreative e sociali, la cui rilevanza non può essere sottovalutata. Soprattutto da genitori, educatori e pubbliche istituzioni.

## **Digital Media and Learning: un campo in fermento**

A Marzo 2011 si è tenuta la seconda edizione del convegno [Digital Media and Learning Conference – Designing learning Futures](#) cui ho avuto occasione di prendere parte. Osservando i relatori e i partecipanti al convegno è immediatamente percepibile la vivacità del dibattito e la sinergia fra ricercatori accademici e altre figure di professionisti, quali educatori, insegnanti, ma anche (game) designer, attivisti, bibliotecari, membri dell'industria dei video giochi e dei media e operatori nelle pubbliche istituzioni. La vivacità della ricerca americana si spiega *anche* con una questione pratica: gran parte delle ricerche e dei progetti sono attualmente finanziati da una fondazione, la MacArthur, nel programma [Digital media and learning](#). Questo ente ha finanziato sia la ricerca Digital Youth Project che il convegno sopracitato, oltre che una collana di pubblicazioni su MIT press (alcune gratuitamente scaricabili [online](#)). E non solo. La fondazione, attraverso bandi, ha sostenuto anche progetti formativi svolti nelle scuole, nelle biblioteche e nei centri aggregativi.

E' questo aspetto, più applicativo, che affronterò nel resto dell'articolo.

## **Progetti out-of-school per apprendere con i media digitali**

Riassumendo quanto espresso sino a qui, dalla mia ricerca ed espe-

rienza negli USA ho potuto trarre che:

1. L'impiego dei media digitali da parte dei ragazzi supporta l'apprendimento informale.
2. Negli Stati Uniti c'è un network di centri universitari, ricercatori, educatori e operatori che lavora sul tema *digital media and learning*.
3. La MacArthur Foundation supporta finanziariamente le attività e i progetti nel campo.

Qual è il risultato di questo scenario? La proliferazione di una serie di progetti soprattutto nei doposcuola (*after-school*), nelle biblioteche e altri centri di quartiere (*out-of-school*) che impiegano i media digitali per promuovere l'apprendimento, la partecipazione civica, l'espressione di sé e la creatività.

I progetti *out-of-school* consistono in varie iniziative in quartieri svantaggiati che mettono a disposizione di ragazzi e ragazze le tecnologie e le conoscenze, attraverso professionisti o mentors. Una delle prime iniziative di questa tipologia nata negli Stati Uniti è quella dei [Computer Clubhouse](#) ideata e sviluppata nel MIT Lab dal [Prof. Mitch Resnick](#) e dai suoi collaboratori con il supporto economico (questa volta) di Intel. Si tratta di spazi ricchi di tecnologie, media e libri, a disposizione dei giovani del quartiere. La partecipazione è completamente libera, non strutturata in termini di orari e i temi vengono decisi di volta in volta in base agli interessi (dalla meccanica ai webcomics). Cruciale per il successo dell'iniziativa il supporto di *mentors*, esperti o professionisti, che frequentano il centro e volontariamente condividono la propria esperienza con i più giovani. Il mentore è importante perché crea un contatto fra l'interesse del singolo ragazzo e una comunità di pratica da cui può attingere conoscenza. Il primo Computer ClubHouse fu istituito nel Museo di Scienze Naturali di Boston nel 1993, ora il modello si è diffuso in 20 paesi in tutto il mondo e conta più di 100 centri.



Fig. 2 – Homepage del sito Intel Computer Club House Network

Più recentemente a Chicago è stata avviata una sperimentazione simile, fondata sui risultati del Digital Youth Project. Nella biblioteca pubblica nel centro della città, è stato attivato il progetto [YouMedia](#): uno spazio libero e multifunzionale per i ragazzi e le ragazze del quartiere con tecnologie e corsi gratuiti su vari argomenti legati alla produzione di media. Per approfondire su questo tipo di iniziative si veda: Digital Media and Technology in *Afterschool Programs, Libraries, and Museums* (gratuito in [PDF](#)).

Nei paragrafi successivi racconterò invece di un progetto di “after-school” a cui ho partecipato, che diversamente di quelli qui descritti, è stato condotto in una scuola.

## L’esperienza di Project New Media Literacies

A Marzo 2011 i ricercatori di Project New Media Literacies si trovavano nel bel mezzo della conduzione del loro dopo-scuola in una scuola secondaria superiore a Los Angeles. Per quel mese, come visiting student, ho seguito le loro attività, sia dentro il campus, che fuori, nella scuola.

Prima di raccontare in che cosa consiste questo *after-school program*, bisogna di nuovo tornare dentro l’università. Il Prof. Henry Jenkins (si veda il suo [blog](#)), direttore del gruppo di ricerca, è un accademico molto noto nell’ambito degli studi sui media e sulla cultura popolare da sempre interessato ai risvolti partecipativi e comunitari che caratterizzano le comunità di fan. Per chi non lo conoscesse suggerisco di leggere l’interes-

sante [prefazione alla traduzione italiana del suo libro Cultura Convergente](#) curata dal collettivo Wu Ming. Negli ultimi anni i suoi interessi di ricerca si sono indirizzati verso il modo in cui i nuovi media supportano una "cultura partecipativa", le potenzialità che offrono i nuovi media per scambiare e produrre conoscenza, le abilità necessarie per poter partecipare e come tutto ciò si collega al mondo dell'educazione.

In un White Paper ([gratuito](#) in inglese e acquistabile in italiano) Jenkins descrive le abilità (definite *new media literacies*) alla base della partecipazione nel XXI secolo. Questa "nuova" cultura della partecipazione in cui viviamo, sostiene il professore, non è esente da problemi. Due sono i principali:

- le new media literacies che permettono la partecipazione non sono equamente possedute da tutti, nemmeno dai giovani fra cui esiste un "participation gap";
- anche se molti ragazzi partecipano, in modo informale e in relazione ai loro interessi personali, è ancora da esplorare come questa partecipazione si possa legare all'apprendimento e alla scuola.

I contenuti del volume sono spiegati sinteticamente in un [video](#).

Il progetto di *after-school* che descriverò nella prossima sezione fa riferimento proprio a tali questioni.

## Un programma di dopo scuola sulle new media literacies

*Explore locally, excel digitally* è il nome del programma di doposcuola, organizzato da Project NML, che si è tenuto i venerdì pomeriggio da febbraio a maggio alle [Robert F. Kennedy Community Schools](#). Questo complesso di scuole secondarie superiori è stato costruito recentemente e si trova nel sito in cui ci fu l'Ambassador Hotel, albergo in cui fu assassinato il senatore Robert F. Kennedy. Le RFK Community Schools sono sei scuole pilota all'avanguardia ispirate dai principi di giustizia sociale che contraddistinguevano il pensiero del presidente Kennedy, che servono due quartieri popolari e storicamente poco serviti di Los Angeles (Pico Union e Koreatown).

L'obiettivo del dopo-scuola la sperimentazione di pratiche educative che favoriscano la partecipazione (civica, creativa, intellettuale) degli studenti attraverso i media digitali. Come si evince dal titolo alcune tematiche affrontate sono legate al territorio, quindi al quartiere e alla città. In linea generale, attraverso una serie di incontri i partecipanti, studenti fra i 14 e i 16 anni, hanno avuto la possibilità di sperimentare alcune tecnologie

e servizi e di utilizzare in modo attivo e critico i media digitali.



Fig. 3 - Alcuni scatti estratti dal videoracconto del dopo scuola "Explore locally, excel digitally"

Insieme all'approccio dell'**apprendimento partecipato**, le **new media literacies**, le abilità che permettono la partecipazione nel XXI secolo, sono alla base delle attività condotte nel dopo scuola. Qualche esempio? Gli studenti hanno esercitato l'abilità di *performance*, che consiste nell'adottare diverse identità, improvvisare, al fine di apprendere nuove conoscenze. Un pomeriggio hanno realizzato delle improvvisazioni teatrali sulla questione della gestione della privacy in Facebook: due studenti a turno hanno "recitato" per i compagni mettendosi nei panni di coetanei alle prese con i guai derivanti dall'eccessiva esposizione online di informazione e le conseguenze con genitori, datori di lavoro o amici. Un altro pomeriggio hanno lavorato sul concetto di *intelligenza collettiva*. Gli studenti hanno esplorato insieme online, e poi prodotto, degli *how-to* video. Si tratta di un genere di video molto presente su YouTube (e apprezzato dai ragazzi) prodotto per condividere informazioni (dalla soluzione di un'equazione ad un esercizio di yoga) che vengono spiegate passo passo. Gli studenti hanno svolto un'attività finalizzata sia a *giudicare* le informazioni nei video, che a contribuire alla messa in comune della conoscenza, producendo un video loro stessi. Altre attività realizzate sono di natura più spiccatamente creativa: un pomeriggio è stato dedicato alla composizione di un *anthem* per la scuola. Questo inno, è stato scritto a parole, poi in immagini e infine tradotto in suoni. Gli studenti hanno sperimentato le potenzialità espressive degli strumenti di comunicazione e la traduzione di concetti su diversi media. Le altre attività adottano diversi punti di vista: storico, per esempio con la visione di un documentario sulla storia del quartiere e l'assassinio del senatore RFK presso l'Ambassador Hotel, sociale, con l'utilizzo delle mappe di Google per discutere delle caratteristiche dei quartieri di Los Angeles, e tecnico, con l'uso dei servizi web

Prezi, VoiceThread, VuVox, Tumblr e Twitter.

Tutte le risorse legate al programma di after-school sono state raccolte nella pagina wiki: <http://playnml.wikispaces.com/After+School>.

## Conclusioni?

Che cosa emerge da questo quadro di pratiche e ricerche statunitensi? Senza dubbio l'interesse per l'apprendimento informale, non strutturato, basato sulla cooperazione fra pari e adulti e la partecipazione spontanea, che intreccia diversi ambiti di conoscenza. Tuttavia, come queste pratiche si possano integrare nell'educazione formale è una questione ancora aperta. Anche se vi sono alcune sperimentazioni il terreno resta da esplorare (per esempio i ricercatori di Project New Media Literacies hanno avviato nell'estate un [progetto](#) in collaborazione con gli insegnanti).

Dalle esperienze raccontate in questo articolo sembra che al momento i contesti informali, come i dopo scuola e le biblioteche, siano più adatti per un certo tipo di sperimentazioni sull'apprendimento attraverso media e tecnologia. I benefici che i ragazzi ottengono da queste attività non sono facilmente valutabili in termini di apprendimento scolastico, dato che riguardano la partecipazione culturale, l'espressione di sé, la socialità, l'attivismo civico, etc. Nei progetti menzionati si parla spesso di gruppi svantaggiati, quartieri difficili e ragazzi di famiglie di modesto o basso status socio-economico. Forse perché il divario sociale è particolarmente pesante negli U.S.A., oppure perché i media digitali e le culture della partecipazione forniscono una possibilità proprio a questi ragazzi che ne hanno meno, per cui il gap con la cultura tradizionale è più ampio. Si tratta di una questione di interesse e ancora da percorrere, il cui compito spetta sia ai ricercatori che a coloro che operano nel mondo dell'educazione e della cittadinanza.