TEMA

Bit Gener@tionInternational #ETwCitizen16

Vincenzina Pace

Docente di Lettere presso IC San Giovanni Teatino, Ambasciatore Etwinning per la Regione Abruzzo

vince.vip221@gmail.com

keywords: *cittadinanza, iGen, Etwinning, digitale, byod, metodo euristico partecipativo, metodo cooperativo, didattica L1, L2, L3.*

BGI - Bit Generation International - è un progetto sviluppato durante l'a.s. 2016-17 in Etwinning (l'azione finalizzata alla crescita di una nuova generazione di cittadini europei attraverso i gemellaggi elettronici tra classi di differenti Paesi UE, classi la cui interazione avviene mediante applicativi digitali convergenti nel Twin Space, l'ambiente virtuale direttamente accessibile dal portale Etwinning).

Il progetto ha coinvolto classi dei seguenti istituti:

- IC " Galilei" S.Giovanni Teatino, Chieti, Italia;
- Radviliskio dailès mokykla gimnazjia, Lituania;
- IC "Galiani", Montoro, Avellino,
- IC "Antonelli", Chieti.

BitGener@tion

Figura 1 - Logo del progetto.

L'intenzione del team di docenti era offrire - a studenti di una generazione che sembra esistere solo a condizione di avere una, e spesso più di una, estensione virtuale del sé - spunti e occasioni attraverso cui riflettere, condurre indagini e ricerche confrontandosi, dal loro punto di vista, con i problemi complessi di una società che tende ad annullare i bisogni reali riducendo tutti - ma soprattutto loro adolescenti - a una massa anonima di consumatori invece di fornire alle persone di tutte le età - ma soprattutto ai più giovani - risposte e soluzioni adeguate alla complessità dei tempi.

Perciò abbiamo progettato i vari curricula disciplinari in modo da interrelare i temi che intendevamo trattare, dividere i compiti tra le varie classi e scegliere i momenti per la migliore condivisione. La tecnologia l'ha, dunque, fatta da padrone, con la sua pervasività, ma anche con il potenziale che è capace di liberare, la pubblicità, la trasgressione, uno sguardo ancora capace di stupirsi e sognare, ma già critico, sul mondo: i ragazzi hanno avuto modo di conoscere, sperimentare e valutare l'effettiva efficacia di molti applicativi e attraverso di essi riflettere sui loro comportamenti e le loro scelte, così azzardati, troppe volte.

Si sono preferiti strumenti online, free e facilmente utilizzabili da tutti i modelli di device presenti in aula, data la necessità di operare in BYOD.

Sia per noi docenti che per i nostri alunni si è scelta la strada della sperimentazione: provare e valutare insieme gli strumenti per scegliere quello di volta in volta funzionale per esprimere se stessi e comunicare ad altri, per migliorare la capacità di lavorare in team.

Realizzare qualche numero di una rivista è sembrato il mezzo più diretto e utile per catalizzare l'interesse delle classi e sostenere l'impegno che la sfida richiedeva. Organizzati in gruppi eterogenei i ragazzi hanno costituito piccole redazioni giornalistiche su Google Drive per discutere di temi come il rapporto tra gli adolescenti e la tecnologia, le tossicodipendenze, i disturbi del comportamento alimentare, il concetto di bellezza e di popolarità, lo sviluppo sostenibile, il rapporto con le diversità e l'integrazione. Ne sono nate discussioni molto partecipate, webquest, letture di approfondimento su quotidiani seguiti da *debate* e rielaborazioni scritte, inchieste tramite sondaggi costruiti con Google moduli, cineforum, disegni, video e i curricoli delle discipline coinvolte ne sono usciti arricchiti.

In questo modo i ragazzi hanno maturato un proprio pensiero e manifestato quella consapevolezza di cittadinanza (senza aggettivi, perché ci è parso superfluo distinguere cittadinanza fisica e cittadinanza virtuale, dal momento che la cittadinanza di definisce per l'esercizio e il rispetto dei diritti) che poi costituisce il traguardo formativo della Scuola Secondaria di 1°grado.

A partire dal logo, le classi hanno condiviso idee e riflessioni sulla chat di classe in Telegram sperimentando come una comunicazione efficace richieda tanta maggiore padronanza e "mediazione", quanto più appare veloce e immediato lo strumento digitale usato. Hanno ascoltato i suggerimenti di un professionista grafico pubblicitario, seguendo l'iter della creazione di una vera immagine coordinata, confrontandola con le proprie proposte, rispondenti spesso più a influenze di *writing* che a conoscenze di *branding*.

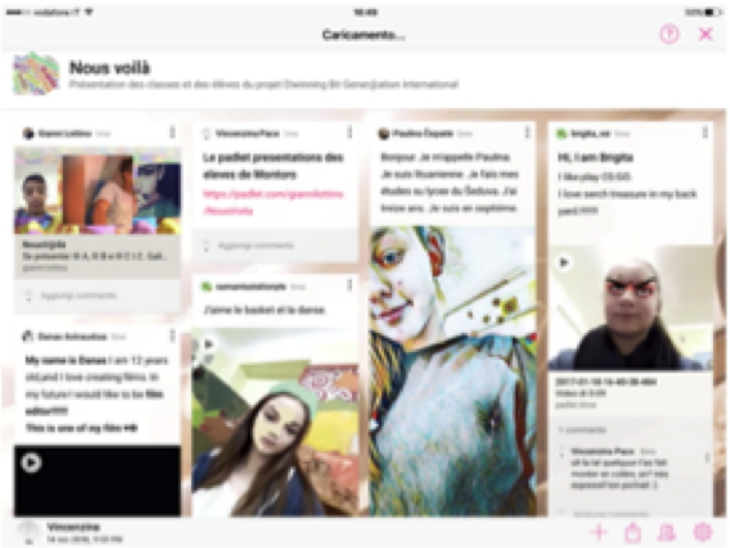

Figura 2 - Nous voilà.

Attraverso bacheche Padlet le scuole partner hanno scambiato info, poi ogni docente ha presentato ai propri alunni i media prodotti via via dalle scuole partner, fatto rispondere ai rispettivi sondaggi (due costruiti dalla 3A e altri dai partner di Montoro, Av) e inserito commenti sul Tackk on line.

Figura 3 - Non solo "esercito dei selfie"

In classe sulla LIM abbiamo via via implementato il Google Drive condiviso e il Twinspace, guardando quello che veniva condiviso dai partner.

Per l'autonoma condivisione, tuttavia, gli studenti hanno preferito non utilizzare questa soluzione, per mancanza di una app Etwinning: quasi quasi volevano dedicarsi alla costruzione di una app del genere!

Il progetto ha permesso di:

- affinare la capacità di comprendere testi di diversa tipologia e rielaborarli con differenti codici per una competenza di comunicazione ricca ed efficace, sia nella lingua madre che in almeno una delle lingue studiate (inglese e francese);
- consolidare le competenze sociali e civiche, attraverso il rispetto e la valorizzazione di tutte le diversità (inclusione);
- consolidare le competenze multimediali;
- essere più consapevoli della ricchezza culturale del proprio territorio e della creatività personale.

Il riconoscimento come migliore idea progetto di Cittadinanza Digitale conferito nell'ambito della competizione #ETwCitizen16 aveva sorpreso noi docenti ed entusiasmato i ragazzi, che però non si sono resi subito conto di quanto fosse necessario scegliere fin da subito lo strumento con cui editare la rivista. Hanno seguito il brogliaccio che il team dei docenti ha preparato e condiviso con loro via Google Drive, pensando ingenuamente che alla fine fosse facile, quasi automatico, unire i materiali via via prodotti. Ci siamo chiesti se intervenire o meno suggerendo una soluzione, visto anche che i tempi si dilatavano per la prolungata interruzione di gennaio dovuta alla nevicata eccezionale, alla fine abbiamo concordato di presentare una rosa di applicativi utili lasciando loro completa autonomia e che sperimentassero anche l'eventuale rischio di fallire, perché valorizzare gli errori e discuterne per farne via di miglioramento è una strategia che permette sempre di superare la frustrazione e valorizzare il contributo di ognuno. Sul brogliaccio costruito insieme via Google Drive e nella chat Telegram abbiamo condiviso e rimodulato via via quello che ci apprestavamo a fare: in questo modo a noi di S. Giovanni Teatino sono stati affidati i sondaggi sulla tecnologia e a Montoro quelli su ambiente, pubblicità e migrazioni.

Con i ragazzi lituani si sono condivise le riflessioni sul film **Snowden** e la recensione in inglese presente in uno dei magazine realizzati ne è il frutto.

Nel clima dinamico e giocoso che si è creato abbiamo tutti osservato che la generazione BIT - che un recente studio americano definisce iGen -è inclusiva, benché molti ragazzi rischino continuamente di cadere in una solitudine depressiva, manifesta un grande bisogno di costruire vera comunità, perché percepisce, prima ancora di farne esperienza, che l'informatica aiuta la comunicazione e "rende uguali": questo ha detto Francesco, 3A S.Giovanni Teatino, affetto da distrofia muscolare. Di questo valore inclusivo della tecnologia Francesco ha poi fatto l'argomento del suo percorso di esame.

Tutti hanno dato il proprio contributo, anche solo con un piccolo testo o offrendo il feedback del punto di vista esterno su quanto i colleghi andavano proponendo.

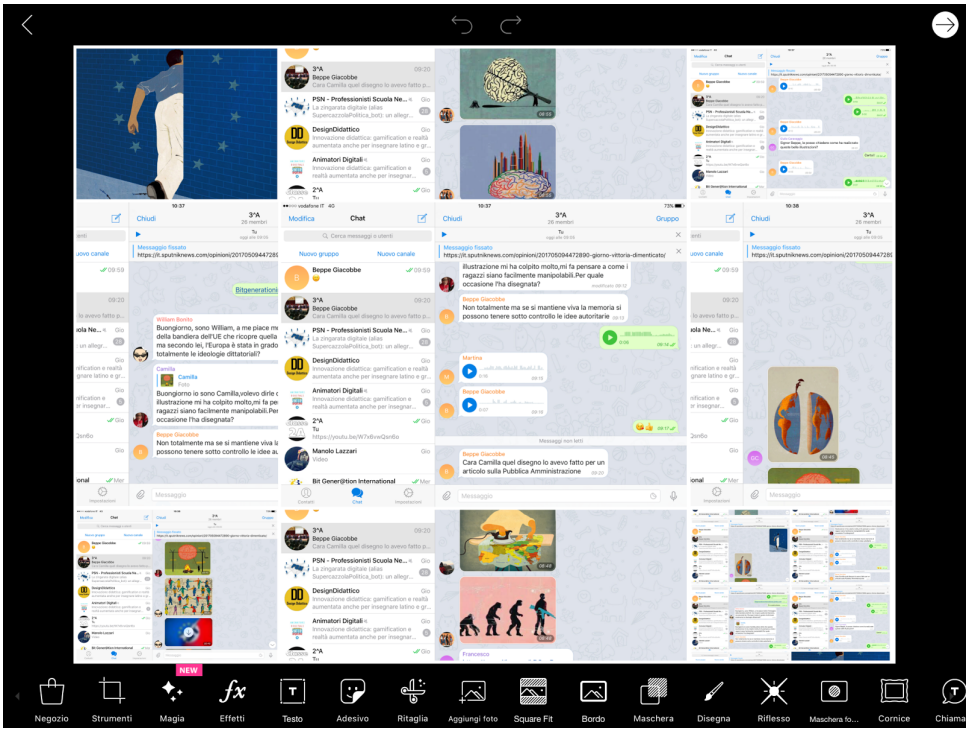

Figura 4 - Chattando con l'autore: a scuola di cittadinanza con Telegram.

La realizzazione della rivista è infine diventata il compito di realtà finale, impegnando diversi docenti delle classi partecipanti, in un caso il c.d.c. intero. Ogni gruppo ha sperimentato numerose app: Madmagz, Epubeditor, Impari, Adobe Spark, Canva, Google presentazioni; valutando poi i tempi a disposizione, la facilità di utilizzo e di upload su Issuu e la facilità nella suddivisione interna dei compiti, hanno scelto di operare sugli ultimi due. Alcuni alunni hanno autonomamente deciso di realizzare un sito: hanno anche loro sperimentato diverse opzioni e infine hanno scelto la piattaforma Jimdo che dava migliore accessibilità via smartphone (permettendo l'operatività anche ai ragazzi con disabilità).

Hanno praticato i principi di educazione alla legalità per quanto riguarda il diritto d'autore e la pirateria online invitando in chat un disegnatore professionista e chiedendo e ottenendo da lui la liberatoria per l'uso di alcune immagini.

Questo ha fatto sentire agli studenti:

- che il sapere è uno,
- che gli insegnanti progettano e valutano secondo criteri condivisi.

Il progetto è stato condiviso in ogni fase anche con le famiglie, alimentando la fiducia nell'istituzione scolastica, mentre condiviso in seno al collegio dei docenti ha consolidato il senso di appartenenza e di condivisione; infine, condiviso con l'Ente locale ha rafforzato il legame tra la scuola e il territorio.

Molto materiale non è entrato nei prodotti finali, sia per la selezione operata dai ragazzi, sia perché non si è riusciti a convertire i file scritti su Spark Adobe, ad ogni modo in questo padlet sono raccolti i link ai prodotti realizzati dai ragazzi.