



[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TEMA

# Educare alla Rete: come insegnare regole e strumenti del web attraverso Wikipedia

**Chiara Storti**

Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, Wikimedia Italia

[storti.chiara@gmail.com](mailto:storti.chiara@gmail.com)

**keywords:** *media literacy, nativi digitali, identità digitale, cultura partecipativa, fonti, Creative Commons.*

## Premessa

La doverosa premessa a questo breve articolo è che chi scrive è una bibliotecaria per formazione e di professione che, nonostante passi la maggior parte del tempo lavorando ai servizi informatici, ogni tanto ha la fortuna di andare a trascorrere qualche ora con gli studenti, quelli veri, quelli analogici.

Le biblioteche e i bibliotecari scolastici, noti in Italia per la loro grande assenza, sono fiore all'occhiello e vanto dei sistemi educativi più avanzati. Il motivo è che biblioteche e bibliotecari scolastici non hanno solo il compito di avviare gli studenti al famoso *piacere della lettura*<sup>1</sup>, ma anche e soprattutto di *educare alla biblioteca*. Dove, in particolare in questo determinato momento storico, non possiamo che intendere la biblioteca come un luogo, a volte simbolico, spesso comunque non confinabile in quattro mura, in cui si impara a fare ricerca, ad usare le fonti e a saperle decifrare, e in cui ci si confronta seguendo le regole di un dibattito costruttivo. Il luogo, in sintesi, in cui si diventa cittadini consapevoli.

Questo nella teoria (biblioteconomica), ma in pratica? Come portare i ragazzi in questo luogo, io l'ho capito – nonostante la formazione da bibliotecaria – solo quando sono incappata, un po' per caso all'inizio, nel mondo Wikimedia.

---

<sup>1</sup> Cfr. A. Chambers, *Il piacere di leggere e come non ucciderlo: come imparare a leggere con i bambini e i ragazzi*, 3<sup>a</sup> ed., Casale Monferrato, Sonda, 2011.

Le riflessioni che seguiranno sono quindi il risultato di alcuni incontri con le classi delle scuole secondarie di primo e secondo grado su Wikipedia e dintorni, che in realtà sono sempre e soprattutto l'occasione per fare *media literacy*.

## Gli inconsapevoli digitali

Come qualsiasi insegnante sa, perché una lezione sia efficace deve essere preparata pensando al pubblico specifico che la ascolterà. I rischi principali nel proporre incontri di *media literacy* nelle scuole sono, da un lato, quello di sottovalutare la familiarità dei ragazzi con certi strumenti, finendo per annoiarli, dall'altro – ed è, in base all'esperienza di cui sto raccontando, il rischio maggiore – quello opposto di sopravvalutare la conoscenza di quelle tecnologie apparentemente di uso quotidiano lasciando gli studenti, al termine delle lezioni, nell'iniziale inconsapevolezza. Lo stesso Marc Prensky che, ormai oltre un quindicennio fa, coniò l'espressione *nativi digitali*, è poi più di recente tornato sulla definizione per chiarire che la componente anagrafica non è sufficiente a sviluppare quella *saggezza digitale*<sup>2</sup> che porta alla comprensione profonda delle tecnologie e quindi a un loro uso consapevole. Anzi, mi pare il più delle volte che essere *nativi digitali*, cioè dare per scontati *smartphone*, *tablet*, Facebook, YouTube, la connessione Wi-Fi ecc. porti a non domandarsi mai il reale funzionamento di questi strumenti o di queste piattaforme e, soprattutto, quale sia e quanto pesi la componente puramente tecnologica rispetto a quella sociale, giuridica o economica. A ciò si aggiunge che spesso e volentieri gli adulti che quella tecnologia la promuovono e, perché no, la acquistano, pecchino della stessa superficialità se non, addirittura, di un palese rifiuto di approfondire le tematiche di cui sopra.

Quello che mi sento di consigliare quindi è che non è mai troppo presto – o troppo tardi! – per introdurre i ragazzi a concetti come quelli di *web semantico*, *linked open data*, *cultura partecipativa*, *licenze libere*. Anche se all'inizio potranno sembrare argomenti complessi, nel corso degli anni e degli studi, arriveranno a mettere insieme tutti i pezzi della grande e importante storia di Internet, in continuità con la storia millenaria della trasmissione della conoscenza – che passa anche necessariamente per quella delle biblioteche – e a comprenderne la portata davvero rivoluzionaria.

## Il prezzo dei programmi scolastici

Un altro elemento importante è che, nel corso degli incontri con le classi, mi è parso sempre attuale il dibattito sulla necessità che i ragazzi non apprendano soltanto nozioni sulle diverse materie, ma acquisiscano anche quelle competenze che consentono di muoversi con facilità nel mondo reale e, soprattutto, di continuare a formarsi durante tutto il corso della vita. Capita spesso, infatti, che gli studenti siano in grado di programmare in C ma non abbiano idea di chi sia Tim Berners-Lee, che facciano ricerche su Wikipedia senza sapere cosa sia una fonte attendibile, che producano in classe foto e filmati senza chiedersi se i contenuti utilizzati e/o quelli creati abbiano un qualche tipo di licenza. Il prezzo da pagare per arrivare in fondo ai programmi scolastici sembra, spesso, quello della perdita del contesto e delle connessioni di cui le singole informazioni dovrebbero essere il centro. Chiaramente ci sono tantissimi bravi insegnanti che anche nella corsa a finire il programma riescono

---

<sup>2</sup> Cfr. M. Prensky, *Mamma non rompere, sto imparando! Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel XXI Secolo*, Terni, Multiplayer.it, 2007; Id., *La mente aumentata: dai nativi digitali alla saggezza digitale*, Trento, Erickson, 2013.

ad accompagnare i *dati* con un'importante quantità di *metadati*, ma non è sempre facile. Poiché invece le lezioni su Wikipedia non sono nei programmi scolastici, ci si può prendere il lusso di raccontare anche un po' di quel contesto<sup>3</sup>.

## Come insegnare regole e strumenti del web attraverso Wikipedia

Wikimedia Italia (WMI) è un'associazione di promozione sociale, nata nel 2005, che sostiene la produzione, la raccolta e la diffusione della conoscenza libera; come capitolo nazionale ufficiale della Wikimedia Foundation, promuove lo sviluppo dei principali progetti in lingua italiana della Fondazione, primo fra tutti Wikipedia, l'enciclopedia libera e collaborativa. Da qualche anno WMI ha lanciato l'iniziativa *Wikipedia va a scuola*, che ha lo scopo di supportare le istituzioni scolastiche nell'introdurre strategie didattiche innovative basate, appunto, sull'utilizzo di Wikipedia e degli altri progetti wiki. I corsi possono avere durata variabile, in base alle esigenze e alla disponibilità della scuola. Le lezioni introduttive – di circa due ore – qualora possibile, sono tenute da volontari; mentre i corsi più strutturati, comprensivi di laboratori pratici, sono invece condotti da formatori incaricati da WMI.

### L'identità digitale

Per ora, le esperienze di questo tipo con le classi delle scuole secondarie di primo grado sono state assai limitate, sia per una scarsa richiesta da parte delle scuole stesse, sia perché lavorare con ragazzi così giovani richiede attenzioni particolari. Insegnanti e genitori potrebbero opportunamente chiedersi se sia lecito far creare a ciascun alunno un'utenza per lavorare su Wikipedia. È del tutto inutile constatare che spesso molti bambini possiedono un profilo Facebook già da piccolissimi, perché la questione dell'identità digitale è importante ed è uno degli argomenti che vanno trattati in queste lezioni. Deve rassicurare il fatto che per avere un'utenza wiki non è richiesto alcun dato personale, nemmeno il nome reale, essendo possibile usare il solo *nickname*. Le modifiche alle pagine wiki sono consentite anche da non loggati ma, come è bene spiegare, l'effettuare il *login* serve sia per motivi pratici (avere uno spazio personale per le bozze, poter visualizzare una cronologia delle modifiche ecc.) sia soprattutto ad essere riconosciuti come interlocutori credibili nelle discussioni virtuali. Va da sé che questo tipo di ragionamenti nelle classi scolastiche costituiscono un *humus* importante anche quando ci si deve confrontare con fenomeni ormai tristemente noti come quelli del *cyberbullismo* e degli *haters*.

### Le piattaforme e i progetti collaborativi

A fare da contraltare positivo a fenomeni come quello degli *haters*, c'è ad esempio la grande diffusione delle *comunità partecipative*: entrambe queste manifestazioni sociali non nascono, in realtà, con il web ma possono da questo essere molto amplificate. Quando ci si trova davanti a forti cambiamenti tecnologici e altrettanto potenti mutamenti sociali spesso ci si ritrova a chiedere chi dei due sia nato prima. Per questo motivo, nel raccontare Wikipedia è importante mostrare come essa sia da una parte frutto di una tecnologia nuova, di una piattaforma rispondente all'architettura del web

---

<sup>3</sup> Cfr. A. Lih, *La rivoluzione di Wikipedia. Come un gruppo di illustri sconosciuti ha creato la più grande enciclopedia del mondo*, Torino, Codice, 2010.

semantico, ma dall'altra anche linfa tecnologica di una nuova *cultura partecipativa*<sup>4</sup>. Le caratteristiche principali di questo tipo di interazione sociale sono:

- le basse barriere di accesso alla comunità: non sono necessari competenze o requisiti specifici per partecipare (chiunque può scrivere o modificare una voce di Wikipedia);
- le regole: la comunità ha delle regole, che possono essere continuamente rinegoziate dai membri stessi della comunità con discussioni rispettose e trasparenti (i [cinque pilastri di Wikipedia](#), le pagine dei [Progetti](#), il [Bar](#), la pagina di discussione delle singole voci dell'enciclopedia);
- si impara facendo (e sbagliando), con il continuo supporto dei membri più esperti (esistono su Wikipedia numerose pagine di [aiuto](#) e manuali ma si impara soprattutto grazie agli scambi con la comunità, che è sempre disponibile a dare spiegazioni purché richieste cordialmente, e a correggere eventuali errori commessi in buona fede).

Questo modello di gestione delle comunità e di produzione collaborativa dei contenuti è replicabile, tanto è vero che Wikipedia non è che il fratello maggiore di una serie di altri progetti con caratteristiche simili, tutti contraddistinti dall'uso di licenze libere: tra i più interessanti per le scuole, [Wikimedia Commons](#) (archivio di immagini digitali, suoni ed altri [file](#) multimediali), [Wikisource](#) (biblioteca digitale), e [Wikibooks](#) (raccolta di ebook a contenuto didattico).

### **La rilevanza e la verificabilità dei contenuti**

Tutte le voci di Wikipedia devono rispondere ai *criteri di enciclopedicità*, devono cioè essere rilevanti per la comunità linguistica di riferimento (i criteri di enciclopedicità variano nelle diverse edizioni di Wikipedia). La rilevanza è misurabile in base al numero e alla qualità di fonti esistenti, attendibili e verificabili su quel dato argomento. I processi e le strategie di individuazione, comprensione e selezione delle fonti sono uno dei punti chiave di tutte le *literacy*. È quindi necessario soffermarsi sulla differenza tra fonti *offline*, ma spesso ricercabili *online* (tipicamente, i cataloghi di biblioteca), e le fonti *online*, in particolare quelle ad accesso libero e gratuito sia italiane che estere, di iniziativa pubblica o privata, di cui spesso gli studenti ignorano l'esistenza (si pensi a progetti di ampio respiro come *Project Gutenberg*, *Internet Archive* e la *NYPL-Digital collections* o alle nostrane *Liber Liber* e *OpenMLOL*). Ugualmente utile sarà soffermarsi sui criteri per riconoscere fonti attendibili e di buona qualità: in questo caso giocare con le *fake news* e le bufale potrebbe essere un buono strumento didattico. Nelle scuole secondarie di primo grado – ma forse non solo in quelle – bisognerà poi spiegare la differenza tra note e bibliografia, che in Wikipedia hanno anche diversa modalità di implementazione.

In ultimo, si potrà ancora una volta usare come scusa la creazione dei link ipertestuali e intertestuali all'interno delle voci di Wikipedia per svolgere in classe un'analisi dei testi, sia dal punto di vista formale che contenutistico.

---

<sup>4</sup> Cfr. H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, introduzione e cura di P. Ferri e A. Marinelli, Milano, Guerini studio, 2010.

## ***Le licenze libere***

Come già accennato, Wikipedia e i suoi progetti hanno una licenza [Creative Commons CC BY-SA](#), che significa che tutti i loro contenuti possono essere liberamente riutilizzati, anche per scopi commerciali, purché se ne citi l'autore e purché le eventuali opere derivate vengano rilasciate con medesima licenza. I progetti Wikimedia sono però un piccolo paradiso in un universo digitale in cui, nonostante le modalità di produzione, trasmissione e fruizione dei contenuti creativi siano totalmente cambiate, si continuano ad applicare sostanzialmente le stesse centenarie logiche di *copyright*. Anche in questo caso giocare con le licenze – chiedendo ai ragazzi cosa, secondo loro, è libero e cosa no, quali contenuti possono o non possono riutilizzare dei tanti scaricabili da Internet – è un modo semplice ma efficace per far comprendere il problema. Una delle cose che lascia sempre stupefatti durante le lezioni è la scoperta del filtro *Diritti di utilizzo* nella ricerca di *Google Immagini*! Parlando di licenze, una delle domande più intelligenti che mi hanno fatto, proveniente dalla mente vivace di una ragazza di terza media, suonava più o meno così: “quindi se noi scriviamo un Power Point stiamo violando il copyright?”. Domanda interessante perché permette di spiegare che un oggetto digitale è in realtà un oggetto complesso e stratificato e ciascun suo componente può avere una propria licenza.

## ***I laboratori***

La conduzione dei laboratori è sicuramente la parte più impegnativa, soprattutto con le scuole secondarie di primo grado. È più impegnativa, non solo per le scontate questioni di gestione del gruppo, ma perché richiede una maggiore preparazione a monte dei contenuti da elaborare sulle piattaforme wiki, preparazione che deve essere fatta dagli insegnanti, in classe, prima dell'incontro con il formatore wikimediano. Di solito, però, su esplicita richiesta degli insegnanti, i laboratori sono incentrati su argomenti già trattati dagli studenti, magari in occasioni o per progetti particolari. La classe di scuola media con cui ho collaborato a Ravenna nel 2016, ad esempio, aveva partecipato ad un'iniziativa dell'ANPI sui *luoghi della memoria* locali: l'insegnante aveva quindi già fatto le opportune ricerche sulle fonti, e i ragazzi avevano fatto le relative letture e una gita fotografica a un monumento locale. Creare la pagina di Wikipedia su questo monumento è stato abbastanza semplice, e ha dato valore aggiunto a quanto già fatto in classe, portandolo all'attenzione di una platea molto più ampia.



Figura 1 - Un momento dell'incontro con una classe terza media di Ravenna su Wikipedia e i progetti fratelli (foto di Silvia Travaglini, Istituzione Biblioteca Classense, CC BY-SA)

## All'uscita da scuola

La soddisfazione più grande al termine di queste lezioni è verificare l'entusiasmo degli insegnanti, che è chiaro segno che di certi temi si è compresa l'importanza profonda e che l'esperienza del laboratorio wiki non resterà isolata.

Gli studenti sono, di solito, divertiti e interessati. Probabilmente nessuno di loro editerà mai una voce di Wikipedia – anche se qualche volta capita –, ma tutti sapranno distinguere una notizia vera da una falsa.

Riprendendo, infine, il tema della biblioteca, mi piace pensare che il mondo wiki, che evidentemente non può fare a meno del sapere tenuto vivo per millenni dalle istituzioni culturali, diventi a sua volta biblioteca, che non solo conserva ma che alimenta e diffonde la conoscenza. E non c'è officina più preziosa della scuola in cui mettere insieme questi saperi e aiutare a farne emergere altri. Wikipedia è uno dei modi per portare la scuola fuori dalla scuola.