BRICKS | TEMA

La scuola in live streaming

a cura di:
Giuliano Deledda

Live streaming

Premessa

Gli scenari che si sono venuti a creare a causa dell'emergenza sanitaria da Covid-19 hanno posto al centro dell'attenzione, nella scuola e non solo, la questione della **transizione digitale** non in termini di prospettiva teorica di cambiamento o mera sperimentazione ma come unica possibilità di proseguire l'agire nella situazione contingente. Le comunità scolastiche, in tempi strettissimi, hanno dovuto dotarsi di dispositivi, piattaforme, connettività e competenze tecniche specifiche per dare continuità al dialogo educativo.
La scuola che abbiamo ritrovato all'inizio di settembre di quest'anno era per certi versi irriconoscibile, in particolar modo per quanto concerne gli aspetti strumentali della digitalizzazione e dell'utilizzo delle piattaforme e tuttavia riconoscibilissima per quanto concerne la prassi didattica quotidiana nella quale il carattere di scuola trasmissiva risulta ancora prevalente e dominante.
Durante questa seconda fase pandemica la lezione frontale sincrona a distanza ha dominato l'agire dei docenti, supportati da una certa dimestichezza nell'uso degli strumenti per le videoconferenze maturata grazie alla massiccia campagna di formazione di questi mesi. Questo, per certi versi, ha impedito di pensare a tutte quelle direzioni verso cui si potrebbe **andare in digitale** e che invece sono percorse regolarmente dagli studenti, senza che sia loro fornita una mappa che ne guidi l'esplorazione.

Figura 1 - Social network e dintorni (rielaborazione dell'immagine base pixabay.com/illustrations/mobile-phone-smartphone-app-1087845 (Free for commercial use. No attribution required).

L'idea

Il contesto inteso come "cosa accade nel presente al di fuori delle mura scolastiche" è un elemento che occorre sempre tenere in considerazione quando si pensa a un'attività innovativa che abbia lo scopo di superare e disarticolare la consuetudine didattica. "Là-fuori" abbiamo a disposizione un patrimonio inesauribile di occasioni da sfruttare e in particolare, per quanto riguarda l'attività che descrivo, ho osservato che i ragazzi costruiscono continuamente nuova conoscenza. Probabilmente non la riconosciamo perché non conforme ai canoni che solitamente utilizziamo e veicolata da media sui quali **non siamo in grado di stare**. Eppure, questa tensione creativa e comunicativa può essere sfruttata didatticamente e può sostenere in modo efficace l'apprendimento.
Sempre in relazione al contesto, che è sempre più digitale, la coppia device-piattaforma è una variabile da considerare con molta attenzione nella progettazione didattica che includa le nuove tecnologie. Entrambi questi termini sono estremamente mutevoli, in particolare il secondo. I ragazzi sperimentano, si affezionano e abbandonano altrettanto rapidamente le diverse piattaforme. Facebook, Instagram, Tik Tok e ora Twich non sono la novità del momento ma canali attraverso cui si veicolano contenuti, magari

in modo scomposto e destrutturato, dove tuttavia la costante che si rintraccia è la la necessità (fisiologica, quasi compulsiva) di creare contenuti e di trovare una platea che li apprezzi.
Rispetto a quanto detto, le piattaforme dedicate alla trasmissione in streaming delle sessioni di gaming sono un ambito di studio e di intervento didattico molto interessante dove stanno trovando spazio sperimentazioni relative all'apprendimento delle lingue straniere.
Anche se i live non sono una novità, la nascita di alcune piattaforme funge da acceleratore e moltiplicatore. Ideare un'esperienza didattica sulla base di queste pratiche ci consente di rimanere **agganciati a quanto sta accadendo in digitale** aiutando gli studenti a riflettere in maniera critica sul loro agire in rete quotidiano, oltre l'orario scolastico.
Non esiste più un problema relativo al costo della tecnologia e alla sua difficoltà di utilizzo, con uno smartphone ognuno è regista, produttore e distributore di materiale digitale. Il vero problema è la scelta di un tema significativo e la scrittura di contenuti qualità. Se vogliamo fare ordine e dare un senso a questa marea di contenuti ma soprattutto supportare i loro creatori (i nostri studenti), occorre che il processo produttivo di contenuti digitali trovi uno spazio nella proposta didattica in modo da dare struttura a questi processi che diversamente cercherebbero di emergere autonomamente e senza alcun controllo.

Superare la videoconferenza aprendo la classe al mondo con il live streaming

Durante questa seconda fase pandemica è emersa la necessità di salvaguardare alcuni spazi di lavoro, come le esperienze di laboratorio e le attività relative al P.C.T.O, o ancora i servizi rivolti all'esterno come gli incontri per l'orientamento.

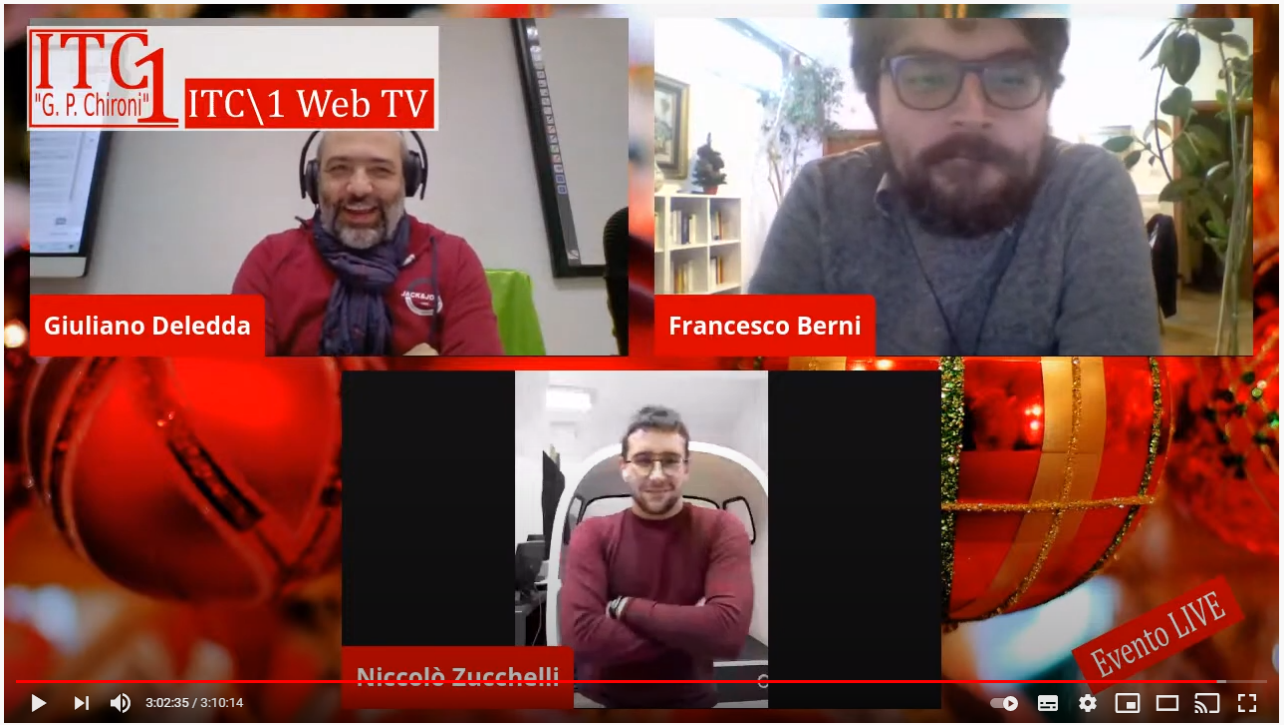

Figura 2 - Seminario PCTO, Intervento in diretta di un alunno

Nasce pertanto l'esigenza di superare la staticità e la bidimensionalità didattica imposta dalla modalità della videoconferenza conferendo movimento alla trasmissione digitale. Per ottenere questo è necessario superare i limiti di queste applicazioni integrandole con le funzioni tipiche della regia. In particolare è essenziale proporre più punti di ripresa (va da sé che questo non può essere ottenuto

solamente spostando la webcam), inserire elementi di grafica, contributi di varia natura dando luogo a un prodotto omogeneo e riconoscibile dal punto di vista mediatico.
Non si tratta di elementi di contorno o di poco conto, il canale mediatico **condiziona le forme che devono assumere i contenuti** per poter transitare attraverso quello specifico canale.
L'idea di fondo è quella di trasmettere un evento didattico (lezione, esperienza di laboratorio, seminari, open day) in streaming, sfruttando un programma live nel quale sia possibile ritrovare tutti quegli elementi (quali molteplici punti di ripresa, grafica, effetti sonori e contributi preregistrati) che conferiscono dinamicità alla visione. Si tratta di realizzare in diretta quello che di norma si farebbe nella fase di post-produzione del girato.
Quest'attività che può essere declinata in vario modo, coinvolgendo solo un team di docenti o coinvolgendo anche gli allievi (lo scenario didatticamente più interessante).
Dal punto di vista tecnologico può essere realizzato in vari modi, ad esempio sfruttando una della varie piattaforme web pensate per tale attività le quali, tipicamente, mettono a disposizione una sala di regia con le funzioni essenziali per gestire una diretta, la possibilità di configurare la grafica, i layout essenziali per le trasmissioni.

Il setting tecnologico

Recentemente stanno trovando larga diffusione le piattaforme per le dirette streaming web-based, quindi utilizzabili direttamente dal browser senza dover installare nessuna applicazione. Si tratta di una caratteristica molto importante in quando consente di concentrarsi esclusivamente sul progetto della trasmissione evitando di inciampare sugli inevitabili problemi tecnici legati ad un software residente. La resa è buona anche con una connettività non performante, consentono lo streaming su più canali contemporaneamente, è possibile programmare un evento, configurare la grafica della trasmissione, aggiungere e rimuovere ospiti e risorse dalla diretta, stabilire il layout della trasmissione.
L'accesso in piattaforma per gli ospiti, possibile da ogni tipo di device, viene coordinato dal regista che li trattiene nel backstage, mandandoli in onda quando previsto dalla scaletta.
Il numero degli ospiti è di solito limitato (da un minimo di sei a un massimo di dieci) ma questo vincolo si supera gestendo in modo intelligente ingressi e uscite dal backstage.
Un aspetto critico è che ogni punto di ripresa necessita di un device separato, tuttavia è possibile fare ricorso ad applicazioni residenti permettono la gestione di più webcam contemporaneamente a fronte di una maggiore complessità di utilizzo.

Progettare un evento live sulle piattaforme web-based

Le funzionalità riservate al regista (il quale dovrà necessariamente operare dal browser del computer) sono molteplici:

- Programmare la diretta inserendo il titolo, una breve descrizione, la copertina, data e ora della trasmissione;
- Avviare e concludere la diretta;
- Recuperare il link di YouTube dell'evento da condividere con gli spettatori;
- Configurare la grafica del programma (colori, immagini di sfondo, overlay, titoli, contributi video preregistrati, sigla);
- Ammettere e far uscire gli ospiti dal backstage;
- Inserire e rimuovere dalla diretta gli ospiti e gestirne il microfono;
- Mandare in streaming le varie risorse degli ospiti (schermata intera, scheda del browser, finestra di un'applicazione);

- Gestione dei layout di scena della diretta (discussione a due, tavola rotonda, intervento in primo piano con o senza risorsa);
- Gestione dell'interazione col pubblico tramite la chat pubblica;
- Gestione della chat interna privata.

La sceneggiatura della trasmissione deve tenere in considerazione la fattibilità in termini di implementazione tecnica ed eventualmente proporre uno stratagemma che ne consenta la realizzazione. Ad esempio, come già detto, con uno o più "ospiti fantasma" è possibile proporre diversi punti di ripresa.

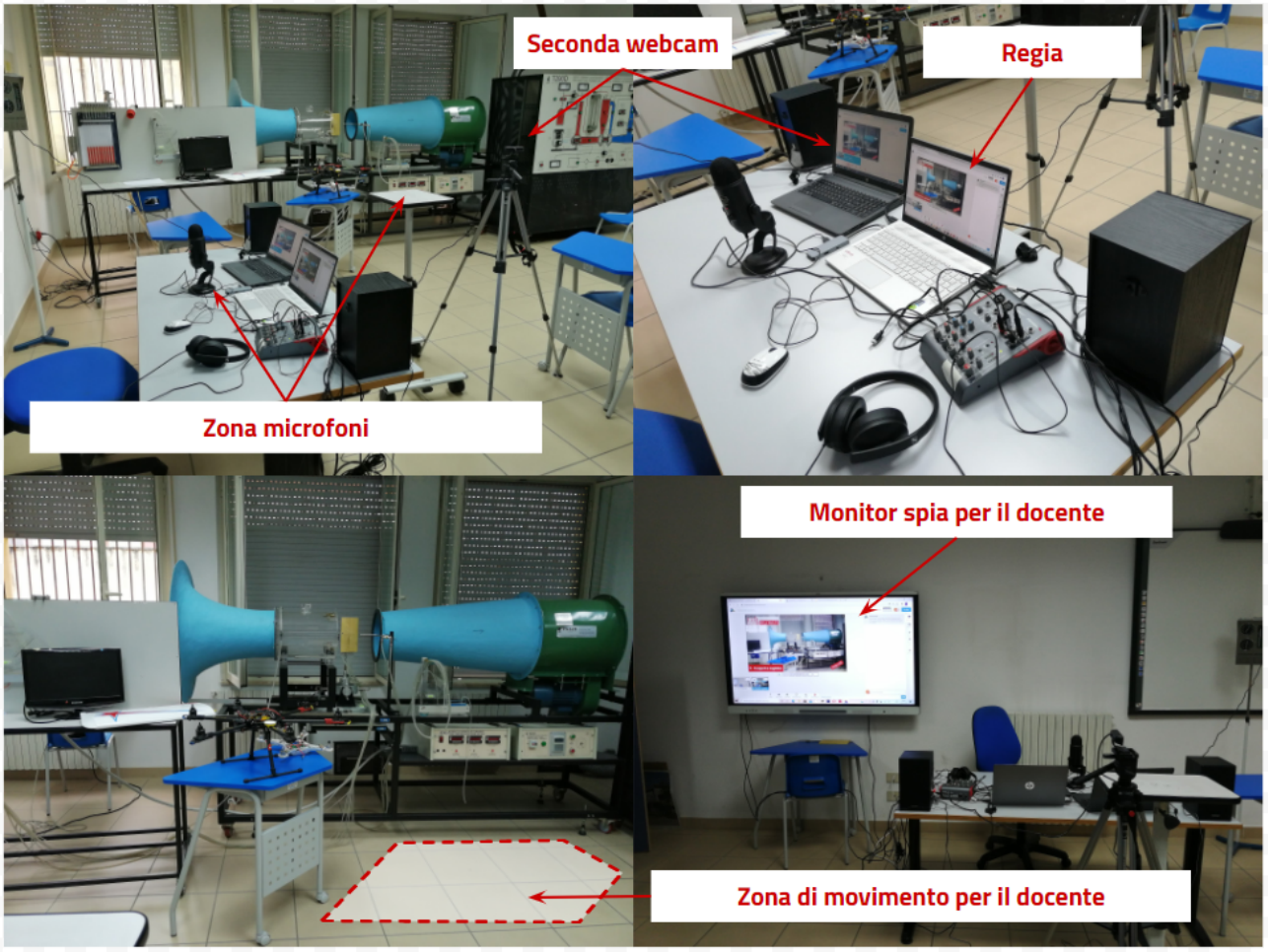

Figura 3 - Setting per un'attività laboratoriale

Il canale di diffusione

Per trasmettere l'evento occorre avere a disposizione un canale per lo streaming. Per l'esempio in parola abbiamo utilizzato il canale YouTube del nostro Istituto. La visibilità della trasmissione può essere impostata su privata, non in elenco o pubblica a seconda dei casi e delle singole esigenze che si dovessero presentare.

Risulta anche possibile allestire un server per la gestione dello streaming direttamente in locale, questo quando non si vuole passare per la rete Internet e riservare la trasmissione a destinazioni locali all'interno dell'Istituto.

L'interazione con il pubblico con la chat di discussione

Il pubblico interagisce con i relatori attraverso la chat pubblica pubblicando i propri commenti che il regista può mandare in sovraimpressione durante la diretta. Questa possibilità è molto importante, il filtro a monte stimola chi partecipa a porre quesiti interessanti in quanto solamente questi ultimi

saranno mandati in streaming. La regia colleziona gli interventi più significativi e li mostra in sovraimpressione in momenti dedicati. Per evitare di frammentare eccessivamente la trasmissione è necessario prevedere dei blocchi di 10-15 minuti al termine dei quali dare spazio agli interventi del pubblico.
Si tratta di un momento fondamentale dell'evento durante il quale il pubblico diventa protagonista della trasmissione.

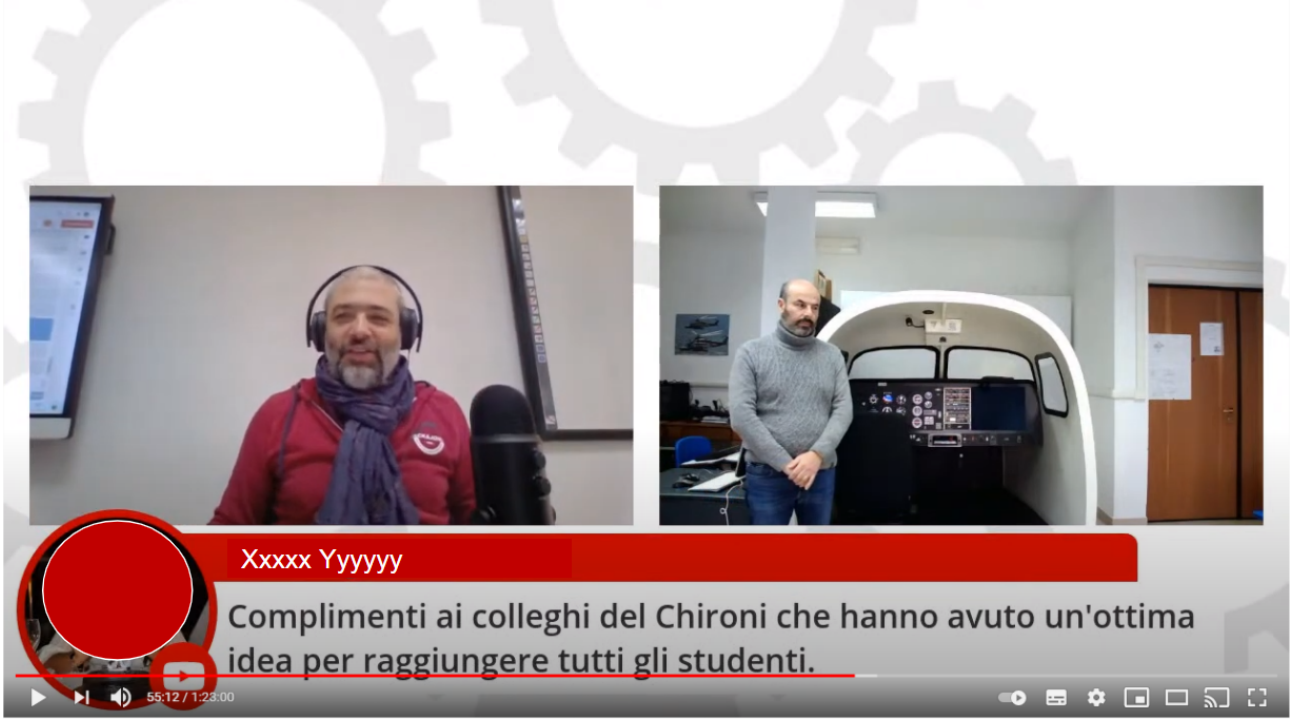

Figura 4 - OPen Day, un commento del pubblico in sovraimpressione

Fruibilità

Nel caso di eventi destinati al territorio (ma non solo), la trasmissione in streaming deve essere programmata con un certo anticipo e adeguatamente pubblicizzata in rete creando la necessaria attesa. Occorre sottolineare che il live streaming consente una maggiore flessibilità tecnica sotto il profilo della gestione della rete ma anche la possibilità di visionare l'evento in differita rivedendo, eventualmente, solamente le parti di maggiore interesse.

Open Day in live streaming

Gli open day e gli interventi dei team per l'orientamento nel territorio destinati agli studenti dell'ultimo anno della scuola secondaria di primo grado rappresentano un momento fondamentale grazie al quale gli studenti e le loro famiglie vengono a conoscenza nel dettaglio dell'offerta formativa del loro territorio.
In questo momento di emergenza sanitaria gli interventi in presenza risultano di difficile programmazione e attuazione, tuttavia, sfruttando le potenzialità offerte da un evento trasmesso in live streaming è possibile garantire tale servizio alla comunità.
La trasmissione in live streaming permette di sfruttare una serie di vantaggi interessanti, primo fra i quali l'indipendenza dalla piattaforma utilizzata nelle singole scuole. Il link della trasmissione può essere utilizzato per visionare la diretta nelle classi in orario curricolare, messo a disposizione di studenti e famiglie che lo possono fruirne insieme in differita. Si tratta di una modalità inedita di vivere questo momento, differente ma di uguale efficacia.

Il nostro Istituto ha programmato una serie di eventi,
alcuni in orario antimeridiano dedicati alle scuole del territorio altri in orario antimeridiano destinati specificatamente alle famiglie, per presentare l'offerta formativa.
I componenti del team dell'orientamento (docenti e studenti) si sono alternati delineando le peculiarità dei vari indirizzi, accompagnando gli spettatori in visite virtuali nei laboratori e proponendo esempi di attività negli stessi. Grazie alla gestione dei vari punti di ripresa è stato possibile conferire dinamicità all'evento superando i limiti della classica esposizione frontale, proponendo non solo una visita virtuale ma soprattutto attività sul campo.

Conclusioni

Trasmettere un evento didattico in live streaming rappresenta un'ottima occasione per migliorare il coinvolgimento della comunità scolastica e di tutto il territorio rispetto alle attività proposte dalla scuola.
Numerose sono le opportunità offerte da tale canale. Si va dalla riproposizione attraverso il digitale di eventi plenari come i saggi, incontri, seminari, open day, a quella di ottimizzare e condividere esperienze complesse e significative di laboratorio, ad attività che coinvolgono più classi di uno stesso Istituto o di più Istituti. Per riproposizione in digitale si intende una **rilettura** che tenga in giusta considerazione il fatto di trovarsi in digitale con le ricadute che questo ha sulla struttura dei contenuti.
Le attività possono essere realizzate dai docenti, dagli studenti o da gruppi di lavoro che includano entrambi. In ogni caso la logica del "buona la prima" rappresenta un elemento estremamente motivante rispetto ad una preparazione puntuale della trasmissione, che impone una scrittura dettagliata della sceneggiatura, il dover fare appello a numerose soft skills (quali il team working, la leadership, la capacità di organizzare e pianificare, lavorare per obiettivi e la fiducia in sé stessi) la messa alla prova di competenze digitali avanzate direttamente sul campo.
Per quanto riguarda gli studenti, è possibile rintracciare in questa tipologia di proposta tutti quegli elementi utili ad aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi, con particolare riferimento a tutte le dimensioni che interessano la creazione dei contenuti digitali.

Giuliano Deledda

E-mail: giuliano.deledda@gmail.com
ITC/1 "G. P. Chironi", Nuoro
Laureato in Ingegneria Aerospaziale, insegna Scienze e Tecnologie delle Costruzioni Aeronautiche. Ha conseguito il Master DOL presso il Politecnico di Milano e da diversi anni si occupa della transizione digitale nella scuola come Master Teacher prima e Animatore digitale ora. Domicilio: Internet e dintorni.