BRICKS | TEMA

Didattica e multimedialità "Generazione Z": attori o spettatori? Artsteps: un esempio di best practice

a cura di:
Giuseppe Schiumerini e
Florencia Cecilia Ferro

GenerazioneZ, Bestpractice, Multimedialità, Artsteps

Attori o spettatori? Questa è una domanda che bisognerebbe porsi quando si affronta il tema: didattica e multimedialità e quando i soggetti sono gli studenti, Generazione Z.

Chi è l'attore? L'attore è colui che, entrando in scena, coinvolge tutto se stesso. Che sia in teatro, al cinema o nel piccolo schermo, attraverso i suoi molteplici linguaggi l'attore parla, trasmette, esprime significati, sensazioni ed emozioni; che lo spettatore sia "uno, nessuno o centomila", l'attore offre sempre il meglio di sé.

Lo spettatore ascolta, guarda, percepisce quanto le parole, gli sguardi, le immagini evocate dall'attore rappresentano. L'attore, al contrario, racconta qualcosa, usa un lessico fatto di parole, gesti, sguardi, postura, espressioni non codificate… in una parola: comunica.

La comunicazione è una tecnica e comunicare, nella nostra società, riveste un ruolo centrale sotto molteplici aspetti. Da quando Internet, spazio per eccellenza di contenuti multimediali, ha completamente rivoluzionato i nostri stili di vita, nel mondo virtuale del web siamo un po' tutti diventati attori e al tempo stesso spettatori. La velocità di crescita della comunicazione virtuale ha superato confini, barriere naturali e azzerato i tempi, creando una nuova concezione dello spazio, definito dal sociologo Manuel Castells "spazio dei flussi". In questo "spazio" possiamo essere presenti ovunque senza esserlo davvero, diventando contemporaneamente, o all'occorrenza, attori e spettatori del nostro vivere quotidiano, grazie al contributo di diversi media quali testo, immagini, grafica, dialoghi, audio, video, animazioni, scritte e file di dati.

Così, la nostra realtà quotidiana è in continuo passaggio: dallo spazio reale allo spazio dei flussi. Siamo sommersi da notizie, messaggi commerciali ed in continua comunicazione con qualcuno, prevalentemente attraverso i *social network*. Anche cercando di ignorare l'incessante ripetizione di immagini e suoni dai nostri smartphone, la loro onnipresenza attira come un vortice la nostra attenzione.

Forse non sappiamo ancora se ciò è un'opportunità o un rischio. Ma Citando Zygmunt Bauman, in realtà dovremmo stare in allarme e considerare tutto questo una "degenerazione". Nella sua "analisi della postmodernità", che il sociologo chiama "modernità liquida", per l'incertezza e la fragilità delle sue basi, tutto ciò potrebbe avere ripercussioni negative sulle capacità relazionali e sulla corretta definizione del sé e della personalità. E non si tratta solo di un rischio per il mondo giovanile!

La "Generazione Z", che comprende la fascia di età di ragazzi compresa tra i 25 e gli 11 anni, è la prima ad essere considerata nativa digitale. Per questo i Post-millennials o gli iGen, come è anche definita la generazione tecno-compulsiva dei nati tra il 1995 e il 2010, hanno stimolato a senso unico la loro capacità comunicativa attraverso Internet ed i social media. In particolare gli studenti "Gen Z" sono immersi, per ore, con gli occhi e tutto il corpo sullo smartphone: "consolle multimediale, strumento strategico di narrazione"[1].

[1] Francesca Ferrara, Newsmaker, Mobile Journalist & Communication Consultant - Due risorse strategiche per lo smartworking" in "Smart Working – Tool e attitudini per gestire il lavoro da casa e da remoto", capitolo n.7 - Hoepli 2020

«Qualsiasi piattaforma è, oggi, un grande schermo in pochi pollici». Alcuni dati sull'utilizzo del digital-media in Italia

Il 97% degli italiani oggi ha nelle mani uno smartphone, mentre 3 persone su 4 utilizzano computer desktop o laptop. Più di 50 milioni sono le persone che In Italia accedono a Internet ogni giorno e 41 milioni quelle attive sui social media, il *trend* risulta ancora in crescita sia per l'adozione di Internet che di piattaforme social. I contenuti "consumati" online sono soprattutto video (93%), audio e musica in streaming (61%).

L'87% della popolazione in Italia usa lo smartphone per la connessione ad internet. Secondo i dati più recenti disponibili, relativi al mondo degli smartphone e al loro utilizzo, una persona in età compresa tra i 16 ed i 64 anni usa mediamente oggi il proprio smartphone per oltre sei ore al giorno, di queste poco meno di due ore sono utilizzate per l'uso dei *social network*.

Riguardo ai comportamenti sulle piattaforme *social* i dati[2] rilevano un interessante spunto, soprattutto riguardo al coinvolgimento: sono incrementate di 4 punti percentuali, infatti, le persone che dichiarano di aver partecipato attivamente al dialogo online, passando dall'81% del 2020 all'85% registrato nel 2021.

Tra le piattaforme in crescita, preferite degli italiani in particolare dai giovani, TikTok (che raddoppia) e Twich, "go-to" per il mondo del *live-streaming*, specialmente per quanto riguarda il *gaming*.

"Gen Z" e i rischi connessi all'uso di digital media

In uno studio per il progetto "*Smartphone addiction*: vissuto dei giovani e strumenti di contrasto", realizzato nel 2021 dall'Eures in collaborazione con la Regione Lazio e il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali è emerso che quasi un quarto degli oltre 1.800 studenti intervistati (il 22%) è nell'area critica di '*alert addiction*'. Si tratta di una fascia di "elevato rischio" in cui la presenza di un rapporto patologico emerge da un'ampia gamma di "sintomi comportamentali" come la "nomofobia" ("NO Mobile Phone PhoBIA"), termine impiegato per descrivere una condizione psicologica che può svilupparsi in tutti i soggetti che manifestano l'irrazionale timore/paura di rimanere 'sconnessi'/'allontanati' dalla possibilità di rimanere 'collegati' mediante il proprio smartphone.

In una fascia media del "rischio di dipendenza" si colloca invece il 60% del campione dove, pur non rilevandosi situazioni di vero e proprio allarme, emerge un ruolo dominante dello smartphone in diversi spazi e luoghi del vivere quotidiano.

Dallo studio emerge, inoltre, che la dipendenza da smartphone è riconosciuta come "problema generazionale" dall'85% dei giovani: per il 43,9% rappresenta una "reale emergenza tra le nuove generazioni", mentre per un altro 39,8% si tratta di un "problema reale".

Soltanto il 16,3% dei giovani minimizza o nega il fenomeno, giudicandolo meno diffuso rispetto a quanto veicolato dai media (12,2%) o di fatto inesistente (4,1%), inventato da chi non è in grado di capire le nuove

[2] https://wearesocial.com/it/blog/2021/02/digital-2021-i-dati-italiani/

generazioni. L'utilizzo dello smartphone rappresenta inoltre un motivo di litigi quotidiani o frequenti con i genitori per il 27,6% del campione.

Comunicazione, didattica e multimedia

Dal quadro presentato emerge fortemente il coinvolgimento quasi totale della popolazione scolastica in queste dinamiche, tra docenti e studenti, nell'uso di strumenti multimediali per mezzo dello smartphone.

La scuola già da tempo è stata invasa dai nuovi mezzi di comunicazione. Le aule ed i laboratori di tutti gli istituti scolastici del territorio nazionale sono dotati di strumenti informatici e multimediali di nuova generazione. Negli ultimi anni, gli investimenti da parte del Ministero dell'Istruzione sono stati ingenti, spinti anche dalla pandemia e dalla scelta di curvare la didattica sulla DaD come strumento integrativo/ sostitutivo alla didattica in presenza, avvenuto nei momenti di maggiore emergenza pandemica.

Quale uso facciamo a scuola degli strumenti multimediali?

L'uso delle nuove tecnologie, ed in particolare degli strumenti multimediali a scuola, viaggia in direzione spedita soprattutto in termini comunicativi, per le implicanze positive che esse rivestono riguardo all'apprendimento. Comunicare significa trasferire significati, far conoscere, informare, farsi capire, in una parola: trasmettere. La comunicazione comprende un canale verbale (linguaggio scritto o parlato per il 7%), un canale paraverbale (gesti, sguardi, postura, corpo nello spazio… per il 38%), un canale non verbale (espressioni non codificate, tosse, ehmm…55%). L'uso di video, audio e tutto ciò che coinvolge la partecipazione dello studente durante le ore di lezione è attualmente prassi, spesso, consolidata da parte di tutte le discipline scolastiche ed in tutti gli ordini di scuola. Va da sé, che la didattica sviluppata con strumenti multimediali ha maggiore "presa" sugli studenti e crea un clima collaborativo all'interno delle classi ed una maggiore efficacia.

Best practice: la multimedialità nell'Insegnamento di Conversazione in Lingua Straniera

Quando gli studenti sono attori, protagonisti della didattica, i risultati sono chiari e facilmente documentabili. Di seguito, il racconto delle attività svolte con una classe quarta del Liceo Linguistico "Albertini" di Nola (NA).

Come parte dell'attività *El ángulo del arte de Madrid* (L'angolo dell'arte di Madrid), proposta per un'attività didattica per l'insegnamento Conversazione in Lingua Straniera Straniera, gli studenti hanno realizzato e presentato dei percorsi multimediali artistici e culturali. L'attività ha posto come obiettivo lo sviluppo delle competenze comunicative e digitali, l'ampliamento della microlingua, e il consolidamento di strutture grammaticali passivanti. Inoltre, gli studenti hanno avuto occasione di ampliare le conoscenze

culturali e di civiltà della lingua spagnola oggetto di studio, ovvero i musei più importanti della città di Madrid: El Prado, Thyssen Bornemisza e il museo Reina Sofía.

Le attività si sono svolte in tre sessioni:

- Prima sessione: lavoro in aula. Introduzione dell'argomento e del lessico, visione di video di presentazione dei musei, svolgimento delle attività di comprensione del testo e realizzazione degli esercizi di grammatica.
- Seconda e terza sessione: presentazione degli elaborati riguardanti i tre musei.

Alla fine della prima sessione, l'intera classe si è divisa in tre gruppi e ogni gruppo ha scelto uno dei tre musei trattati. Attraverso una dinamica di *collaborative learning*, ciascun gruppo, nelle sessioni successive ha esposto la propria presentazione. Ogni studente, a sua volta, ha presentato uno dei quadri esposti all'interno delle collezioni permanenti di ciascun museo.

È risultato molto interessante il progetto presentato da uno dei gruppi, elaborato utilizzando la piattaforma www.artsteps.com, un ambiente virtuale gratuito, intuitivo e di semplice utilizzo, che consente di realizzare delle mostre e gallerie d'arte virtuali e di immergersi all'interno di questi percorsi come dei veri visitatori di un museo. Questa piattaforma consente di incorporare artefatti bidimensionali come i quadri ma anche tridimensionali, come statue e sculture. Artsteps consente di navigare attraverso i corridoi d'arte creati, anche utilizzando dei visori VR rendendo l'esperienza ancora più reale grazie alla realtà aumentata.

Figura 1 - Ingresso della mostra virtuale

Figura 2 - Dettaglio dell'interno della mostra virtuale

Figura 3 - I corridoi del museo realizzato su Artsteps

Conclusioni

Generazione Z e multimedialità, attori o spettatori?

Dall'esperienza descritta emerge come gli studenti possono diventare attori protagonisti, quando la progettazione e lo sviluppo delle attività didattiche li coinvolge in prima persona. Non si tratta di fruire della lezione frontale o della lettura di un testo da spettatori, ma significa diventare parte attiva del processo formativo. Gli strumenti multimediali offrono, con tutti i loro limiti, la possibilità di esprimere per gli studenti creatività, partecipazione e comunicazione a tutto tondo. Questo è il solco in cui si inserisce la scuola del nuovo millennio: attività didattiche che sviluppino tutta la persona nel complesso percorso formativo, culturale ed educativo, nella modernità dei tempi, senza tralasciare le basi culturali e formative che l'esperienza della scuola conserva per sua concezione, con una particolare attenzione ai rischi connessi.

Così facendo si può trasformare il tempo e lo spazio di connessione dei ragazzi, spesso vissuto da spettatori passivi, a strumento strategico di narrazione attraverso una didattica partecipata, per offrire un contributo alla loro crescita culturale che matura anche con gli strumenti multimediali.

"C'è vero progresso solo quando i vantaggi di una nuova tecnologia diventano per tutti." HENRY FORD

La risorsa realizzata dagli studenti

Il Museo virtuale Thyssen-Bornemisza, è stato realizzato dagli alunni Coppola Luigi, De Simone Vittoria, Gifuni Martina, Romeo Andreana, Scarpati Lucio, Sommese Daniel, Tafuro Erika, Tafuro Martina, Tommasone Emanuela - Classe 4CL, Liceo Albertini di Nola (NA). Docenti: Rosa Rivolta Lippo (Lingua e Cultura Spagnola) e Ferro Florencia Cecilia (Conversazione in Lingua Straniera - Spagnolo).

Clicca sull'immagine per accedere.

https://www.artsteps.com/embed/61a14e021b162ffd6a74b1c3/560/315&quot

Giuseppe Schiumerini

schiumerini.g@gmail.com

Giuseppe Schiumerini. Laurea in Scienze Geologiche e Geologo. Docente di Geografia Generale ed Economica nella scuola Secondaria di Secondo Grado dal 2001. Lunga esperienza nella gestione delle dinamiche di gruppo in contesti educativi. Per più anni Funzione strumentale al PTOF nell'area del PdM e RAV. Master di II livello in "Governance nella scuola e didattica". Attualmente è docente di Geografia presso l'IIS "Mancini-Tommasi" di Cosenza (CS).

Florencia Cecilia Ferro

fceciliaferro83@gmail.com

Florencia Cecilia Ferro, docente di Conversazione in Lingua Straniera (Spagnolo) e di Teoria della Comunicazione nella Scuola Secondaria di Secondo Grado, esaminatrice DELE, traduttrice giurata di spagnolo e appassionata di utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica. Coautrice del libro PuntoCom (Clitt-Zanichelli). Attualmente è docente di madrelingua per l'insegnamento di Conversazione in Lingua Spagnola presso il Liceo "Albertini" di Nola (NA).