

**TEMA**

# Scenari didattici con Wikipedia

**Riccardo Lopes**

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata

[riccardo.lopes@gmail.com](mailto:riccardo.lopes@gmail.com)**keywords:** *Wikipedia, avanguardie educative, didattica per scenari, città parallela.*

Le innovazioni didattiche ispirate dalla tecnologia digitale si consumano con sempre maggiore frequenza, a volte nel segreto delle aule, altre volte con la condivisione o l'esibizione nei social, altre ancora col supporto di autorità e istituzioni educative. Un rischio dovuto al *surplus* di esperienze, tra molti vantaggi, è lo stress per lo stato di agitazione permanente che vede la scuola all'inseguimento delle tecnologie più recenti, o forse meglio, gli insegnanti inseguiti dalle tecnologie innovate.

La conferenza EMINENT 2017, dedicata al tema *Learning Spaces, Time and Eco-system*, ha posto un rassicurante tassello fondativo per l'individuazione delle più efficaci innovazioni didattiche ispirate dalla tecnologia digitale. A Brussels, nel novembre scorso, European Schoolnet ha presentato il primo Open Book of Educational Innovation: un libro aperto dell'innovazione educativa che identifica un centinaio di pratiche sostenibili. Le pratiche illustrate sono già testate o in corso di sperimentazione, e sono tutte qualificate come meritevoli di essere utilizzate nei paesi membri dell'Unione Europea, i cui Ministeri dell'Istruzione sono gli stessi committenti della ricerca.

Si tratta di innovazioni strutturate, in cui la parte metodologica è sempre prevalente sull'aspetto meramente tecnologico. La parola Italy ricorre almeno sette volte nell'indice dell'Open Book per le "iniziative innovatrici dei valori pedagogici fondanti", insieme ai nomi di Elisabetta Mughini, Andrea Benassi, Lorenzo Guasti, Jessica Niewint Gori, Giovanni Nulli, Leonardo Tosi, che quelle iniziative portano avanti con Indire. C'è poi un'ottava ricorrenza, che illustra l'esperienza più strutturata e in qualche modo inclusiva di tutte le altre: quella delle Avanguardie Educative.

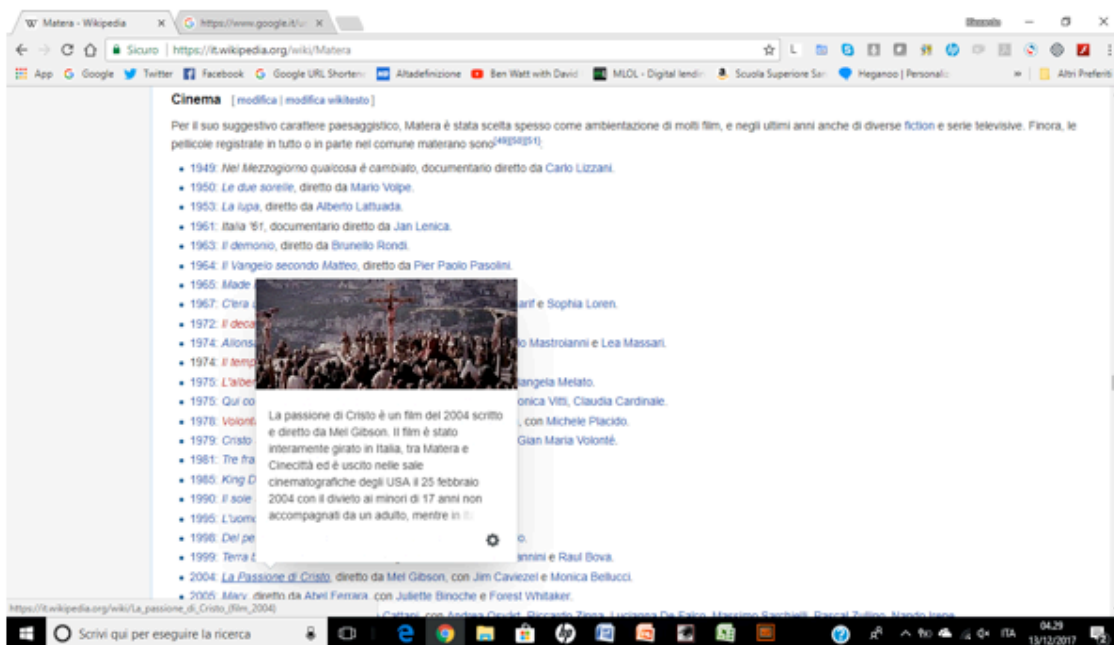
Proviamo qui a declinare un'idea delle Avanguardie, la Didattica per Scenari, forte di una sperimentazione pluriennale sviluppata in più di mille classi di dodici paesi europei, e di uno specifico corso di perfezionamento appena programmato dall'Università telematica IUL. Proviamo a intersecare i protocolli metodologici della Didattica per Scenari con le politiche di innovazione culturale e digitale proposte nel nostro paese da Wikimedia Italia. L'Associazione per la diffusione della conoscenza libera, più nota per il progetto Wikipedia, è un altro di quei tasselli su cui contare per implementare una didattica innovativa con la forza del coinvolgimento diretto e partecipato in modalità interattiva degli studenti, i quali possono cimentarsi come autori, e impegnarsi tra scrittura enciclopedica ([Wikipedia](#)) e documentazione aperta del patrimonio culturale ([Wiki Loves Monuments](#)).



Figura 1 – Presentazione delle piattaforme Wikimedia presso il I'IS "Giustino Fortunato" di Rionero in Vulture (maggio 2016)

I percorsi che si possono costruire sono molto coerenti con l'Alternanza scuola-lavoro, operando in contesti molto vicini a quelli del mondo reale nel campo *Arts and Cultural Heritage* con l'uso di competenze digitali trasversali. Portare avanti tali operazioni è possibile nelle scuole con la presenza di esperti esterni di supporto, presenza prevista in modo organico dal protocollo metodologico della Didattica per Scenari. Il profilo indicato in questo caso è quello dell'esperto di archivi e biblioteche innovative, anche digitali. Una felice espressione di questa figura è Luigi Catalani, prima coordinatore regionale di Wikimedia Italia per la Basilicata e poi coordinatore nazionale per la scuola e l'università, il cui contributo è stato decisivo in diversi programmi per l'apporto innovativo dato dalle scuole alla cultura del territorio.

Proviamo dunque a immaginare uno scenario di riferimento con il coinvolgimento di Wikipedia, con la creatività e l'interazione degli studenti, con i contenuti delle discipline, e proviamo ad elaborarlo sulla base della struttura metodologica innovativa proposta dalla Didattica per Scenari.

**Titolo:**

La città parallela.

**Classe/i coinvolta/e**

Scuola secondaria di II grado. Terzo anno.

**Descrizione:**

La città dove è situata la nostra scuola, come tutte le altre, è fatta di luoghi simbolici legati alla vita vissuta dagli abitanti. Non sempre questi luoghi corrispondono a un monumento o altro "indicatore" con valore artistico. Storie di guerra e d'amore, case demolite di gente andata via lontano e baracche di gente arrivata da lontano, luoghi di culto dove si sono consumati orribili crimini, storie che emergono dalla memoria del passato e dall'esperienza del presente, narrazioni letterarie o filmiche che disegnano una città viva nella percezione reale delle persone ma forse diversa dalla città materica. Se non diversa, almeno si tratta di una città più articolata. Wikipedia, ad esempio, propone già alcuni di questi meta-contenuti riportando nella descrizione delle città i luoghi utilizzati come set cinematografici.

Propongo ai miei studenti di indagare sull'esistenza di una tale città parallela, fatta di racconti ed emozioni, cominciando a interrogare se stessi e poi altre persone, verificando l'esistenza di eventuali descrizioni per documentare poi il tutto con testi e altro materiale documentale che illustrino le parti non visibili ma presenti nella memoria o nella percezione. Propongo agli studenti di lavorare in gruppi di 3/4 persone, considerando come prodotto finale il completamento o l'inserimento delle voci su Wikipedia, con la verifica dei contenuti ammessi, con la ricerca e la scrittura di parti inedite, le registrazioni dei racconti, l'inserimento di riferimenti storici e bibliografici, l'aggiunta di fotografie dei luoghi reali e ricostruzioni in realtà virtuale dei luoghi anche diversamente reali.

Poiché l'attività interessa diverse competenze disciplinari, cerco di coinvolgere i colleghi del consiglio di classe: il docente di lettere per lo stile di scrittura

enciclopedico, quello di storia per le ricerche documentali, quello di arte per le opere artistiche, il docente di tecnologia o informatica per i codici di scrittura digitale, il docente di scienze per le rilevanze ambientali, il docente di religione... La **sfida** che propongo a ogni studente è: esplora la tua città nelle sue pieghe più nascoste, documentala e descrivila nella sua complessa realtà fatta di cose materiali e non, approfondisci l'uso dei codici digitali per raccontare il tutto.

Breve descrizione delle **Learning Activities** da attivare:

1. **Design Brief** - Presento agli studenti la mia idea, mantenendo volutamente alcune parti indefinite e chiedo loro di dividersi in gruppi per discuterla e migliorarla, partendo dall'analisi delle voci su Wikipedia, dettagliando ipotesi di sviluppo e individuando criticità e relative soluzioni. Chiedo di documentare il tutto creando un blog come diario di bordo e un gruppo social per le comunicazioni veloci. La documentazione nel blog e la comunicazione nei social saranno determinanti ai fini della valutazione dell'attività in tutte le sue fasi. Supporti digitali che propongo di usare: TeamUp per la gestione dei lavori di gruppo, Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Wordpress per il blog-diario di bordo, Twitter per le comunicazioni social. Tempo previsto: 1 ora.
2. **Indagine e produzione documentale** - Gli studenti si riuniscono e decidono chi intervistare e quale documentazione raccogliere per completare le voci in Wikipedia o per inserirne di nuove. Per capire il funzionamento della piattaforma programmiamo incontri *online* e in presenza con un referente esperto di Wikimedia. Gli studenti raccolgono interviste e fanno fotografie utilizzando i propri *smartphone*, inseriscono i *file* in una cartella remota condivisa e creano album fotografici geolocalizzati. Chiedo di documentare il tutto aggiornando il blog. Supporti digitali che propongo di usare: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Google Drive come cartella remota condivisa, Google Maps per le foto georeferenziate. Tempo previsto: 6 ore.
3. **Progettazione del prodotto** - I gruppi riportano su Wikipedia le nuove voci o integrano quelle esistenti, utilizzando il codice specifico, il format e lo stile di scrittura richiesto. Aggiungono i materiali audio/foto/video raccolti. Elaborano ricostruzioni virtuali. Nell'attesa di un *feedback* esterno, documentano queste operazioni aggiornando il blog. Supporti digitali da usare: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Gimp per il *photo editing*, Blender per le ricostruzioni 3d, edMondo per gli sviluppi immersivi nei mondi virtuali. Tempo previsto: 6 ore
4. **Workshop di progettazione partecipata** - I gruppi si interfacciano con i referenti di Wikipedia per verificare la correttezza delle procedure utilizzate e con gruppi di utenti per verificare che le descrizioni riportate corrispondano effettivamente a una visione condivisa. Si discutono eventuali proposte di modifica. Si predispongono e si somministrano questionari di monitoraggio. Tutte queste operazioni sono documentate nel blog che, si ricorda, è elemento determinante per la valutazione alla pari di un compito scritto. Supporti digitali:

Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Google Form per i monitoraggi. Tempo previsto: 2 ore.

5. **Progettazione definitiva** - I testi e i documenti riportati su Wikipedia vengono corretti sulla base delle rilevazioni emerse nella fase precedente per essere poi sottoposti alla valutazione definitiva dei redattori e degli amministratori. Nel blog viene riportato tutto il materiale prodotto, con relative descrizioni delle procedure utilizzate e con brevi video registrati in *byod* con uno *smartphone*, illustranti i vari momenti dell'attività. Supporti digitali: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, YouTube per il canale video, Wordpress per il blog-diario di bordo, Gimp per il *photo editing*, Blender per le ricostruzioni 3d, edMondo per gli sviluppi immersivi nei mondi virtuali. Tempo previsto: 6 ore.
6. **Riflessione** - Si presentano i prodotti prima in classe e poi in un evento pubblico organizzato dalla scuola e aperto ai contributi esterni. Gli studenti riflettono sul lavoro svolto, sulle scoperte fatte, sulle criticità riscontrate, sulle competenze trasversali e disciplinari acquisite. Si valuta l'efficacia della metodologia utilizzata e si discute sulla possibilità di continuarla. Supporti digitali: Wikipedia come piattaforma di riferimento principale, Skype per i *webinar*, Wordpress per il blog-diario di bordo, Google Form per il monitoraggio delle attività. Tempo previsto: 2 ore.

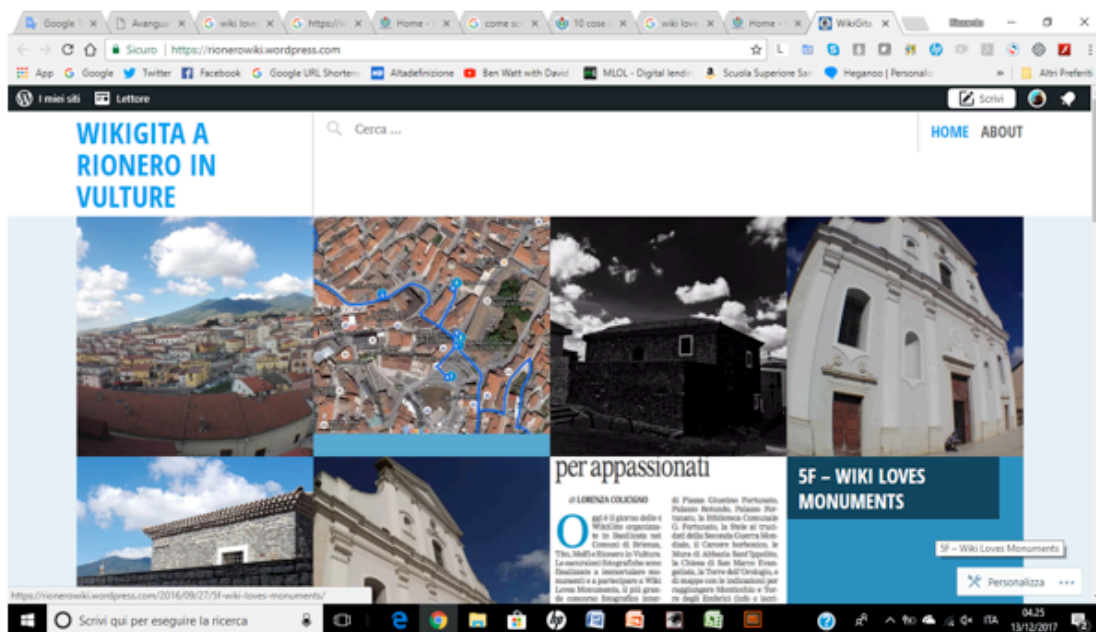


Figura 3 - Un blog gestito dagli studenti come diario di bordo per un progetto sviluppato con Wikimedia Italia (wikigita fotografica a Rionero in Vulture e partecipazione al concorso Wiki Loves Monuments)