

Web e Formazione

L'introduzione del Web 2.0¹ (O'Reilly, 2004) ha apportato significativi ed evidenti cambiamenti all'interno della nostra società. Non è facile dare una definizione precisa di cosa sia il Web 2.0. Se partiamo dall'assunto che “non si può non comunicare” il Web 2.0 in questo senso si configura come una nuova forma d'interazione sociale che risponde a questo bisogno primario dell'uomo. L'evoluzione del Web in Web 2.0 e la progressiva nascita di Nuovi Media per la creazione e la condivisione d'informazione e conoscenza hanno investito l'utente di un ruolo centrale all'interno della Rete. Egli non è più solamente fruitore passivo dell'informazione ma ne è anche il creatore: l'utente da semplice *user* è divenuto *prosumer*², produttore attivo di contenuti che la Rete, attraverso i suoi nuovi strumenti, permette di condividere. L'utente inoltre può creare il proprio percorso di conoscenza sulla base dei propri interessi, obiettivi, bisogni, competenze. Le nozioni del social network theory (Nadel) trovano nell'area dell'interazione in Rete un'applicazione evidente: ogni individuo è un nodo attivo, presente in rete e i legami tra i nodi sono le connessioni che s'instaurano e sono facilitate dai Nuovi Media e dal *social networking*, relazioni sia formali sia informali sia s'intrecciano e si alimentano a vicenda. Rispetto al passato di Internet il modo di costruire relazioni nello spazio della rete trova una modalità nuova e diversa, non centrata sulla comunità, ma sulle persone e sulla loro capacità di “fare rete”, *social networking* appunto.

I cambiamenti apportati dal Web 2.0 e dai Nuovi Media hanno fatto emergere nell'utente la consapevolezza del sé all'interno della Rete. Ciò è avvenuto in particolare con la nascita dei blog ma si è affermato con la successiva introduzione di bookmark, siti di condivisione di risorse o anche con la pratica del tagging dove si assegnano delle parole chiavi, chiamate anche tag, alle risorse perché quella risorsa ha un senso specifico per l'utente. In queste dimensioni il soggetto trova una sua modalità di espressione e costruisce la propria identità digitale. Di conseguenza, attraverso i propri interessi, bisogni, necessità, i singoli entrano in contatto tra di loro e generano una rete di relazioni, ampia tanto quanta la propria capacità di fare rete, e queste reti di relazioni vengono ad intrecciarsi tra di loro permettendo di estendere il concetto di rete sociale a tutto il Web. In questo passaggio al sé e alle reti sociali vengono evidenziate due dimensioni: la multiappartenenza e la fiducia. La prima dimensione deriva dal fatto che vari sono gli interessi che si possono avere, la seconda si riferisce al fatto che autonarrandosi l'utente costruisce un'immagine di sé a cui gli altri attribuiscono una certa

¹Storicamente il termine viene utilizzato per la prima volta durante una sessione di brainstorming tra O'Reilly Radar e Medialive International, evento nato per fare il punto della situazione sullo stato dell'arte del web

²Prosumer deriva dalla fusione dei termini consumer e producer ed è stato introdotto da Toffler nel 1980

reputazione e l'individuo diviene una specie di filtro che genera fiducia. Ad esempio, si sceglie un libro perché consigliato da un blogger ritenuto affidabile

Il Web 2.0, in questo intreccio di relazioni e tramite l'uso dei Nuovi Media, consente significativi momenti di apprendimento informale, dimensione che sta acquistando sempre più importanza³ anche nell'ambito della Rete. Non si impara solo in contesti formali e l'apprendimento informale si delinea come tutto ciò che impariamo nella vita quotidiana, ciò che apprendiamo dall'esperienza delle nostre attività lavorative, familiari, di tempo libero e che talvolta si configura come apprendimento accidentale.

Cross (2006) paragona l'apprendimento informale ad un viaggio in auto o in bicicletta, in cui l'individuo è libero di scegliere il proprio percorso⁴ Le interazioni attraverso i Nuovi Media permettono dunque occasioni di apprendimento informale in cui ogni individuo può approfondire i propri interessi personali anche tramite forme di apprendimento collaborativo e partecipativo e offrono significative opportunità per i processi di costruzione e condivisione delle conoscenze. Non bisogna dimenticare l'aspetto tecnologico: con il termine *ubiquitous-computing* ci si riferisce sia alla possibilità di una connessione disponibile ovunque attraverso lo sviluppo di reti *wireless* e della velocità della banda larga sia ai differenti dispositivi con i quali ci si può connettere come *tablet*, *palmari*, *smarthphone*. Lo sviluppo dell'*ubiquitous-computing* porta di conseguenza all'*ubiquitous-learning*, cioè all'apprendimento che può avvenire quando e dove si vuole e nei tempi stabiliti dall'utente, consentendo l'accesso alle risorse anche in mobilità, estendendo non solo lo spazio per lo studio, il lavoro o il divertimento ma dando vita a nuove modalità di fruizione. Il mondo della formazione, e quello dell'E-learning in particolare non possono restare passivi di fronte a questi cambiamenti. L'E-learning, inteso nell'accezione più ampia di apprendimento che avviene tramite l'uso di Internet come tecnologia di riferimento, è stato uno dei fenomeni più interessanti del Web e di conseguenza, l'evolversi di quest'ultimo verso il divenire esso stesso una piattaforma per l'apprendimento che con i suoi strumenti è capace di venire incontro alle esigenze dei suoi utenti, comporta anche un'evoluzione dell'E-learning, un suo ridimensionamento. La formazione in Rete per come la conosciamo noi è la somministrazione di corsi confezionati *ad hoc* attraverso l'uso di *learning-objects*, fruibili attraverso la Rete in modalità sincrona o asincrona, tramite le piattaforme, *setting* artificiali luogo dell'apprendimento formale. L'E-learning, seguendo le sorti del Web 2.0, diventa allora

³ Già la dichiarazione di Nairobi del 1976, riconosceva pari importanza alle iniziative formali e a quelle non formali sia per lo sviluppo di abilità e conoscenze, sia nella possibilità di favorire il cambiamento di attitudini e motivazioni, in una prospettiva di pieno sviluppo personale, sociale, economico e culturale. Anche l'Unione Europea si è impegnata nel formulare dei piani per il riconoscimento delle abilità e competenze acquisite in ambito formale e informale

⁴ L'apprendimento formale viene paragonato invece ad un viaggio in autobus dove è l'autista che conduce secondo tempi e modi prefissati

anch'esso 2.0 (S. Downes, 2005, p.48), per esprimere l'idea di un cambiamento necessario anche nelle modalità e nelle pratiche d'uso della Rete per l'apprendimento e l'insegnamento a distanza. Viene rivalutato l'apprendimento informale che può avvenire attraverso i Nuovi Media e l'integrazione delle diverse modalità di apprendimento. Tiene conto del fatto che gli utenti sono cambiati ed hanno acquisito un modo nuovo di apprendere, lavorare, divertirsi. Hanno acquisito nuove competenze per poter far fronte al cambiamento che sta avvenendo. L'obiettivo dell'E-learning 2.0 diviene quello di porre il discente al centro del proprio percorso di apprendimento e di integrare il formal-learning, quello delle piattaforme, con l'informal-learning, quello dell'uso dei Nuovi Media come blog, podcasting, wiki, siti di condivisione di risorse, ecc ... adeguando il percorso formativo ai bisogni dell'utente. Le caratteristiche dell'E-learning 2.0 sembrano adattarsi bene anche alla formazione in età scolare poiché, sulla base delle ultime indicazioni del Consiglio Europeo, il piano formativo deve rispondere il più esattamente possibile alle esigenze del destinatario. Il discente necessita che l'apprendimento sia strutturato in modo coerente con i suoi specifici bisogni e si svolga in un ambiente collaborativo in cui sia possibile interagire con gli altri discenti e confrontarsi con il docente. Tutto ciò assume particolare importanza in riferimento al concetto di *Lifelong Learning*, l'apprendimento permanente, che ha assunto un ruolo centrale all'interno della Società della Conoscenza.

Dopo aver parlato dei cambiamenti dell'introduzione dei Nuovi Media in ambito di formazione in età adulta si vuole dedicare un paragrafo anche ai cambiamenti che l'uso della Rete e dei Nuovi Media hanno portato nei giovani e che implicano un ripensamento del modo di fare didattica. Prende il nome di *Digital Natives*⁵(Prensky, 2001, p.101) la generazione di giovani vissuti sempre a contatto con tecnologie che per loro non sono nuove ma perfettamente integrate nella loro vita. Vari studi riportano un sempre crescente uso di Internet e dei Nuovi Media nei giovani digitali i quali usano un'ampia gamma di strumenti digitali nella loro vita quotidiana per giocare, socializzare, collaborare, ottenere informazioni, ecc... Sono studenti diversi da quelli del passato che hanno acquisito nuove abilità cognitive, non sono più gli studenti per i quali il nostro sistema educativo era stato concepito. Sebastiano Bagnara (2010, p. 204)⁶, docente di Psicologia e di Ergonomia Cognitiva alla Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Sassari suddivide le abilità acquisite dalle nuove generazioni nelle seguenti categorie:

- *Pensare per immagini*: i nativi digitali hanno sviluppato il pensiero

⁵Prensky M.H. (2001) *Digital Natives, Digital immigrants: A new Way to look at ourselves and our kids, From On the Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001)

⁶Bagnara S. , *Lavoro e sistemi formativi nella società della conoscenza*, Angelo Guerini e Associati – Milano -2010

visivo, lavorano per immagini. Possiedono dunque la capacità cognitiva di prendere appunti con immagini, schemi, figure, trasformando così i concetti verbali in immagini appunto. Essi possono così "vedere" concetti matematici e fisici, simulare mentalmente esperimenti scientifici o generare scenari. Un fenomeno straordinario, qualcosa di simile del passaggio dall'oralità alla scrittura. Contrapposto allo sviluppo visivo si rischia però un impoverimento di quello verbale, quindi è necessario migliorare in termini qualitativi questa ritrovata capacità cognitiva e allo stesso tempo stimolare e tenere attiva la capacità linguistica.

- *Reagire all'inaspettato*: ossia la "prontezza a cogliere e affrontare l'inaspettato". I videogiochi sono un esempio di tecnologia che sviluppa entrambe le capacità e cioè accorgersi dell'inaspettato e saper reagire non attraverso riflessi ma con azioni appropriate. "I videogiochi, specialmente, portano allo sviluppo delle abilità di controllo attentivo spaziale, e soprattutto dell'attenzione periferica e del monitoraggio ambientale, che permettono di vivere nella società dell'interruzione, come viene spesso definita la nostra società, e di affrontare eventi imprevedibili, frutto della complessità tecnologica e organizzativa."
- *Pensare in parallelo*: questa abilità consente di seguire più attività contemporaneamente. Quando fanno *zapping* e quindi seguono più canali e trasmissioni contemporaneamente i nativi digitali riescono a parlare di tali programmi con cognizione di causa. Ancora, quando sono connessi a Facebook riescono a chattare con diverse persone, parlando di diversi argomenti e a seguire il filo del discorso. Pensare in parallelo può però diminuire la capacità di concentrazione e rendere difficile l'approfondimento. Anche in questo caso si tratta di trovare un equilibrio tra le due capacità cognitive, parallelismo e concentrazione, un equilibrio non facile da trovare in cui si deve essere guidati ad imparare e riflettere.
- *Una nuova socialità?*: i nativi digitali stanno sviluppando una nuova socialità che richiede a sua volta nuove capacità cognitive, emotive e sociali. Hanno maggiore propensione alla comunicazione, maggiore disponibilità alla collaborazione reciproca e alla condivisione della

conoscenza. Queste caratteristiche si possono notare nel fatto che sono più orientati all'apprendimento collaborativo tra pari.⁷

- ✓ Il tema dei *Digital Natives* ha alimentato un fiorente filone di ricerca, con approcci e ipotesi diverse, che si interrogano sulle competenze e il grado di *expertise* dei nuovi studenti digitali per un uso consapevole delle Rete e degli strumenti messi a loro disposizione. Alcune ricerche (Kvavit 2005, Lorenzo e Dziuban 2006) hanno mostrato che i giovani utilizzano le tecnologie della Rete più per scopi privati che per l'apprendimento. Inoltre, secondo Siemens: "Sì, le statistiche dimostrano che i giovani studenti sanno fare diverse cose con la tecnologia, che la usano di più rispetto alle precedenti generazioni, e così via. Ciò che manca è l'analisi della profondità della loro comprensione della tecnologia". (Siemens, pag 148, 2007).

Secondo il *report* finale del *Digital Youth Project* (novembre del 2008) i giovani digitali:

- ✓ usano i media per accrescere la loro dimensione sociale e i propri interessi attraverso i social network, per condividere e distribuire i propri contenuti e limitatamente li usano consapevolmente per apprendere;
- ✓ usano la rete per condurre apprendimenti online auto-diretti o basati sulla collaborazione tra pari, sull'apprendimento collaborativo, in contrasto con l'apprendimento direttivo della scuola, orientato a perseguire obiettivi predefiniti;

Se tra le finalità dei sistemi educativi, oltre a quella di favorire lo sviluppo complessivo della persona (cognitivo, sociale ed emotivo) c'è anche quella di far acquisire le competenze necessarie per l'inserimento nel mondo del lavoro; allora la nuova sfida è accompagnare gli studenti nello sviluppo delle loro capacità cognitive e ad un utilizzo critico e consapevole dei Nuovi Media in modo da poter trarre dall'apprendimento informale e collaborativo il maggior profitto possibile. Si tratta di pensare ai Nuovi Media come nuove risorse educative da integrare nella didattica e nello stesso tempo aiutare i giovani studenti all'acquisizione della *digital literacy*, o alfabetizzazione digitale. Come suggerisce Monica Murero esperta internazionale di Nuovi Media e Internet, sociologa e massmediologa, "la *digital literacy* è la capacità di utilizzare con consapevolezza, disinvoltura e senso critico i media digitali e sociali, conoscendone linguaggi, culture, opportunità, i rischi per la privacy e sicurezza dei dati personali" (pag 126 2008)⁸.

Utilizzare dunque le tecnologie nella didattica ma fare anche didattica delle tecnologie, per far sì che i *digital natives*, che saranno i lavoratori della conoscenza di domani, possano

⁷Bagnara parla anche di un'abilità prettamente fisica e cioè della "capacità di manipolazione fine" con tutte le dita della mano: il pollice è molto usato perché è utilizzato per digitare soprattutto per scrivere sms o nei videogiochi

⁸Murero M. *digital literacy. Introduzione ai nuovi media*, libreria universitaria.it

raggiungere il loro pieno potenziale nei luoghi di lavoro. In particolare già l'educazione primaria, quella secondaria di 1° e 2° grado, l'educazione superiore, l'alta formazione, la formazione accademica, che integrino accuratamente al loro interno le tecnologie digitali, possono portare gli studenti ad approcci consapevoli e maturi alla formazione continua, nell'ottica del *Lifelong Learning*, per prepararli all'inserimento nella società della conoscenza

Anche Prensky sottolinea come la compenetrazione uomo-tecnologia sia un fattore in continuo sviluppo e come la sfida si sposti ora in ambito educativo, ponendo alla ribalta proprio la valorizzazione del ruolo di guida degli adulti e le potenzialità di comprensione, esplorazione e problematizzazione dei contenuti di apprendimento, rese disponibili dalle reti digitali. Un'opportunità ma al tempo stesso un'evoluzione improcrastinabile perché, generalizzando le parole di Ardoino, “nella misura stessa in cui volta le spalle alla vita, il sistema educativo non prepara più sufficientemente ad essa” (FioreM.G, 2010, p.201).⁹

⁹ Fiore M.G. “ *Il mutamento antropologico dei nativi digitali, tra mito e realtà*” Erikson –Trento - 2010