



# AGENDA DIGITALE RAVENNA

3° WORKSHOP

## EDUCARE AL DIGITALE

Martedì 19 Maggio 2015  
Palazzo Rasponi, Ravenna

## **Introduzione di Ouidad Bakkali, Assessora alla pubblica istruzione e all'infanzia**

In questi ultimi anni sono già stati compiuti molti passi dall'Amministrazione al fine di diffondere la cultura digitale su tutto il territorio comunale e garantire uguali opportunità ai cittadini ravennati. Certamente altri passi si prospettano oggi davanti a noi ad esempio nella promozione e diffusione di adeguate infrastrutture telematiche sul territorio. In questo ambito ad esempio prossimamente saranno avviati i lavori per migliorare le connessioni internet nel forese così che i ragazzi e le scuole dei centri più piccoli possano beneficiare di strumenti e procedure innovative.

Per quanto riguarda l'educazione al digitale, il Comune ha intrapreso da alcuni anni dei percorsi di formazione ed educazione per genitori e adolescenti riguardo ai temi del web e dei social network, grazie al supporto del Prof. Boccia Artieri di Urbino. Si tratta di temi che necessitano di essere approfonditi e discussi con attenzione per promuovere un uso sano ed equilibrato del digitale che porti ad una consolidazione delle competenze e ad un uso intelligente degli strumenti tecnologici da parte dei giovani. D'altra parte queste sono riflessioni che non si limitano più ormai solo al mondo dei giovani, ma che coinvolgono direttamente tutti gli adulti, fra i quali in particolare genitori e insegnanti.

Un'esperienza d'eccellenza, che sarebbe interessante replicare a Ravenna, è il progetto Impara Digitale nato a Bergamo come centro studi dedicato alla ricerca di metodi didattici per una scuola inserita nel cloud computing, che faccia quindi largo ricorso alle tecnologie digitali. In questo contesto la ricerca e la formazione sono sostenute da molteplici competenze in ambito pedagogico, tecnologico, informatico, editoriale e regolamentare, ovvero elementi essenziali per innovare il mondo della scuola attraverso le nuove tecnologie.

Il mondo della scuola è una piattaforma fondamentale per l'innovazione tecnologica e per la contaminazione delle competenze digitali: da qui si vuole partire per diffondere la cultura digitale su tutto il territorio ravennate.



### Presentazione di alcune esperienze ravennati

*Elisabetta Siboni, prof.ssa di inglese del Liceo Scientifico Oriani di Ravenna*

*Gianluca Dradi, Preside del Liceo Scientifico Oriani di Ravenna*

L'innovazione tecnologica deve essere un fattore strategico per rinnovare il mondo della scuola. Il Liceo Scientifico Oriani di Ravenna ha già avviato alcune sperimentazioni per modificare l'approccio didattico in chiave digitale: dall'uso del sito web come contenitore di materiali alle lavagne Lim, dalla connessione garantita in ogni classe alla promozione del web come strumento di insegnamento e comunicazione per i docenti. Dradi e Siboni spiegano il perché di questo sforzo: le tecnologie possono sicuramente essere oggi un mezzo strategico per stimolare l'apprendimento e la curiosità degli studenti; in secondo luogo l'applicazione del digitale mette i ragazzi nella condizione di essere protagonisti nella costruzione del loro apprendimento; infine la scuola, attraverso gli strumenti digitali riesce a "connettersi" e raggiungere i ragazzi attraverso i canali che loro stessi utilizzano dove possono venire trasmesse anche informazioni e contenuti utili, quali ad esempio compiti e materiali per l'apprendimento. Nell'epoca del digitale si deve anche fare i conti con modelli di apprendimento che forse devono mutare a causa della variazione degli strumenti che i giovani stessi possiedono: se i ragazzi imparano con modalità differenti, risulta infatti necessario cambiare l'approccio di insegnamento.

A tal proposito la Prof.ssa Siboni racconta la sperimentazione attiva già da qualche anno nel biennio del Liceo Scientifico con cui si accompagnano gli studenti a realizzare degli e-book relativi alle materie di insegnamento. Questi si auto-costruiscono i materiali di studio per specifiche materie partendo dalle esperienze laboratoriali che vivono in classe e combinando le discipline e le competenze acquisite. Attraverso questi progetti gli alunni imparano a progettare un libro, utilizzano la lingua inglese anche per termini tecnici e mettono in pratiche le loro competenze tecnologiche per la creazione di video, testi, audio, ecc. La creazione di e-book mette i ragazzi nella condizione di applicare gli strumenti tecnologici che usano quotidianamente per il loro apprendimento in contesto scolastico, promuovendo la diffusione di un uso intelligente e la consolidazione delle competenze digitali.

*Nicola Iarocci, volontario di CoderDojo Ravenna*

Esperienza simile per finalità di apprendimento digitale è quella di CoderDojo Ravenna, un'associazione di volontari che realizzano esperienze laboratoriali gratuite per bambini e adolescenti dai 7 ai 18 anni allo scopo di insegnare loro le basi della programmazione informatica. In questi due anni di attività il CoderDojo ha trovato un importante sostegno da parte delle istituzioni che hanno dato disponibilità per accogliere il progetto prima a Citt@Attiva e attualmente nello spazio Holden della Biblioteca Classense. L'idea diffusa fra gli adulti è che i giovani, in quanto "nativi digitali", siano dei geni informatici ma al contrario si constata che spesso le loro conoscenze sono molto superficiali: non sempre sanno cosa c'è dietro alla visualizzazione di un contenuto digitale o magari non conoscono la differenza fra un sito, un APP e un social network. L'esperienza del CoderDojo si propone di accompagnare i giovani a comprendere il linguaggio con cui vengono creati contenuti digitali, in particolare nell'ambito della programmazione, per diventare utenti digitali attivi e non solo passivi. Il metodo di apprendimento del CoderDojo si basa sull'imparare facendo e sul lavoro di squadra: gruppi di ragazzi lavorano insieme ad un progetto comune e collaborano per trovare soluzioni innovative alle "sfide" informatiche proposte.

### **Volendo offrire una riflessione sul genere nel campo dell'informatica e delle tecnologie, è vero che si assiste ad un interesse prevalente da parte dei maschi in questi campi?**

Nell'esperienza di CoderDojo a Ravenna il bilancio maschi-femmine è paritario. Molte bambine intraprendono percorsi all'interno dell'associazione con entusiasmo e curiosità, ma se ci si confronta con il mondo degli adulti e del lavoro la percentuale di femmine risulta bassissima. La spiegazione di questo graduale abbandono deriva probabilmente dai pregiudizi esistenti nella nostra società. Uno degli obiettivi di CoderDojo è quello di combattere il pregiudizio negativo dello "smanettone" e diffondere il messaggio che saper usare il computer e il linguaggio informatico è una risorsa ricchissima e alla portata di chiunque abbia voglia di impegnarsi al di là del genere.

### **Quali consigli per genitori e colleghi?**

Gli insegnanti hanno sicuramente la necessità di rinnovare le proprie competenze per adeguarsi alle esigenze e al linguaggio dei ragazzi: non si deve vivere con l'angoscia di non essere all'altezza, ma ci si deve applicare con molta pratica.





## Gruppo 1: Strumenti digitali a supporto dell'educazione

### **Partecipanti:**

Dianella Maroni  
Eleonora Ricci  
Luana Vacchi  
Ilaria Cerioli  
Monica Casadio  
Serena...  
Silvia Travaglini  
Gianluca Dradi  
Fabrizio Papa  
Chiara Pezzi  
Nicola Iarocci

**Facilitatrice:** Barbara Domenichini

### **La sintesi**

#### **a. Presentazioni**

Il gruppo è frequentato soprattutto da insegnanti e da dirigenti scolastici della scuola superiore. Ci sono anche alcuni operatori culturali che operano in ambito educativo e alcuni informatici. I partecipanti sono particolarmente interessati all'argomento e la discussione è molto fluida e ricca di competenze.

#### **b. Commenti al talk**

E' stato condiviso un grande entusiasmo e un grande apprezzamento per i lavori presentati sia dal Liceo Scientifico che da Coder Dojo.

Gli aspetti di maggiore interesse sono stati:

il lavoro di gruppo con e sulle nuove tecnologie (e non l'individualismo che viene molto spesso associato al lavoro informatico)

lo scambio di competenze che queste esperienze portano con sé

il ruolo attivo e proattivo che hanno i ragazzi/e anche nei confronti di insegnanti e famiglie

l'interpretazione dell'innovazione non solo come strumenti ma soprattutto come metodo di apprendimento, conoscenza e socializzazione



Sono state individuate anche alcune criticità/limiti:  
le esperienze presentate riguardano solo i ragazzi/e che frequentano il Liceo Scientifico e i laboratori Coder Dojo  
servono risorse economiche (per la formazione degli insegnanti, per le strumentazioni, per le infrastrutture, per una nuova organizzazione degli spazi scolastici) e servono risorse più immateriali (il tempo, la disponibilità, l'organizzazione)  
l'innovazione non può essere una sperimentazione ma deve essere l'ordinario poiché la tecnologia è già entrata a pieno titolo nella nostra quotidianità delle nostre vite

L'esperienza dell'e-Book e quella di Coder Dojo hanno ciascuna alcune criticità specifiche che possono essere superate se i due progetti potessero comunicare e compenetrarsi. Le criticità maggiori dell'esperienza dell'e-Book sono il tempo e l'organizzazione mentre la criticità maggiore del CoderDojo è che i volontari non sono insegnanti/educatori ma informatici.

### **c. Temi interessanti**

Come può la scuola rinnovare l'offerta formativa in riferimento all'apprendimento nell'era digitale?

Gli insegnanti hanno un ruolo centrale nei processi di apprendimento ed educativi. Tuttavia molti hanno paura del cambiamento, molti fanno resistenza, molti non sono disponibili, molti non si sentono sufficientemente valorizzati. E' necessaria una grande opera di formazione che non sia solo impostata sulla trasmissione di alcune conoscenze quanto piuttosto sulla stimolazione e rimotivazione rispetto ad un nuovo possibile ruolo dell'insegnante.

Quali tecnologie possono essere utilizzate come strumenti compensativi per l'apprendimento di ragazzi/e con disturbi specifici?

Le esperienze dell'e-Book e del Coder Dojo sono di grande interesse pedagogico per il portato di democraticità e inclusione che contengono. Le tecnologie non aiutano solo i ragazzi/e con disturbi specifici ma anche chi è ospedalizzato per molto tempo e/o chi ha necessità di sottoporsi a lunghi percorsi di cura. Oppure ancora una scuola attenta e aperta all'innovazione può essere un elemento di grande attrattiva nei confronti di chi abbandona la scuola. Ci sono alcuni soggetti privati che svolgono un lavoro interessante in merito, ad esempio Strategicamente insieme o Agrinfanzia, ma i costi dei percorsi e dei progetti promossi sono piuttosto elevati.



Quali attività possono stimolare nuove forme di creatività e di produzione digitale?

Esistono anche nel nostro territorio risorse che non sono abbastanza conosciute e utilizzate. La Biblioteca è un luogo pubblico della città che si è completamente rinnovato non solo negli arredi ma anche nell'idea di biblioteca. Soprattutto nei confronti delle giovani generazioni e con l'apertura dello spazio Holden, la biblioteca sta cercando di "descolarizzare" la lettura anche attraverso l'uso di strumenti digitali: gli e-Book, gli audio-libri, la piattaforma Scopirete. La lettura, l'informatica e la scuola non sono mondi distanti bensì trasversali che è necessario (e possibile) fare comunicare e collaborare. L'esperienza del Coder Dojo può essere ampliata con dei laboratori di Teacher Dojo poiché formare 10 insegnanti all'uso efficace ed efficiente delle nuove tecnologie è una vera e propria contaminazione che può generare un processo virtuoso.

## Gruppo 2: Scuola – famiglia: come possono dialogare?

### **Partecipanti:**

Maria - Genitore  
Silvia - Mamma  
Laura - Mamma / Dirigente scolastico  
Grazia - Genitore  
Videlmina - Genitore  
Elisabetta Siboni - Insegnante

**Facilitatrici:** Giovanna Antoniaci, Andreea Elena Stanica

### **La sintesi**

#### **a. Presentazioni**

Le partecipanti hanno scelto il gruppo perché il dialogo tra la scuola e la famiglia è alla base dell'educazione dei giovani, anche di quella digitale e la loro sinergia risulta essere fondamentale. Alcune mamme presenti nel gruppo esprimono la loro difficoltà di comunicazione sia con i propri figli che con le insegnanti e gli insegnati. Gli strumenti mediante i quali questa comunicazione avviene risulta essere fondamentale e si cerca quindi di capire se il digitale possa essere uno strumento utile a facilitarla.

#### **b. Commenti al talk**

Uno dei punti in comune che il gruppo ha sottolineato con quanto detto durante il "talk" è sicuramente la necessità di dare maggior peso e maggior rilevanza alle esperienze e alle attività laboratoriali in campo digitale. A questo proposito il CoderDojo di Ravenna risulta essere esemplare: un esempio di socializzazione e di consapevolezza verso ciò che il digitale è e ciò che realmente può offrire, al di là di Facebook, dove esiste un mondo di informatica e programmazione che è giusto far conoscere. Per quanto riguarda l'esperienza del Liceo Scientifico "A. Oriani" di Ravenna si trova molto interessante l'integrazione tra digitale e analogico, dove l'uno non deve soppiantare l'altro, ma convivere, integrandosi e potenziandosi vicendevolmente.

#### **c. Temi interessanti**

Comunicazione digitale: ragazzi-insegnanti, insegnanti-genitori, genitori-insegnanti. Che non si possa prescindere dal digitale, oggi, sembra un dato di fatto. Il digitale c'è, esiste, permea la nostra vita, è fondamentale ma spesso si è preoccupati per l'uso che se ne fa perché come qualsiasi strumento non è giudicabile a priori, buono o cattivo in sé, ma dipende dall'utilizzo che di questo strumento viene fatto.



Può rappresentare un'opportunità ma può anche rappresentare la fonte di un'incomunicabilità, una barriera che si frappone tra genitori e figli prima di tutto. Non riesco a raggiungerlo e questo rappresenta per me un problema, queste le parole di una mamma che non trova il modo per comunicare con suo figlio, immerso in quella duplice realtà che lo vede fisicamente nella sua camera, ma allo stesso tempo, immerso in un videogioco online insieme ad altri ragazzi. È il canale di comunicazione ad essere sbagliato? Forse, ma come possiamo avvicinarci a loro? Utilizzare i loro stessi strumenti e cercare di comprenderli potrebbe aiutare a superare questa difficoltà comunicativa.

Si sottolinea anche la differenza tra "nativi digitali", cresciuti insieme alle tecnologie digitali, e i cosiddetti "immigrati digitali" che hanno assistito allo sviluppo progressivo di queste tecnologie da adulti. All'interno di questa distinzione emerge, da parte dei genitori, una preoccupazione maggiore per l'uso che i "nativi digitali" fanno di questi strumenti, non sempre ritenuto del tutto consapevole ed adeguato. Il digitale permea così tanto diverse sfere della nostra vita che quasi si ha difficoltà a separarlo dal quotidiano. Non pensavo neanche che questo gruppo rientrasse nel digitale, afferma una mamma che riflette a voce alta sul gruppo WhatsApp formato da genitori, di cui lei stessa fa parte. I gruppi WhatsApp tra genitori di giovani della stessa classe sembrano essere abbastanza diffusi: assolvono spesso ad una funzione di scambio di informazioni all'interno dei quali non sono contemplati né i ragazzi, né gli insegnanti. Il rapporto tra genitori ed insegnanti risulta essere spesso complicato. Il registro elettronico sembra oggi rappresentare lo strumento digitale d'eccellenza che li può mettere in comunicazione. Infatti le insegnanti e gli insegnati comunicano su di esso gli argomenti trattati a lezione e i genitori possono vedere che cosa si è fatto a scuola; lo strumento risulta essere molto utile ad esempio se l'alunna/o non ha potuto seguire le lezioni. A questo proposito emerge la difficoltà di accedere al digitale per le scuole del forese, un problema che si sta cercando di risolvere, ma che ora limita l'uso di strumenti digitali. Emerge all'interno del gruppo anche la difficoltà, espressa da alcune mamme, di rapportarsi direttamente con le insegnanti e gli insegnanti al di là del digitale. La comunicazione è raramente diretta e più spesso mediata dal rappresentate di classe a cui ci si deve rivolgere per esprimere bisogni o avanzare richieste. Allo stesso tempo, gli insegnati sottolineano una partecipazione dei genitori carente, si lamenta la loro assenza alle assemblee, agli incontri, alla vita scolastica nel complesso. Ci si chiede allora se, anche qui, siano sbagliati i canali di comunicazione. Forse al posto dell'invito cartaceo una e-mail riuscirebbe a raggiungere più persone? La risposta non è unanime. Sicuramente si è d'accordo sul fatto che il digitale non deve sostituirsi all'analogico, ma ci si deve muovere in una direzione che miri all'integrazione e non alla sostituzione. Quello su cui si è d'accordo è che la sinergia tra insegnati e genitori è fondamentale per educare.



## Gruppo 3 - Relazioni digitali: privacy, fiducia e cyberbullismo

### **Partecipanti:**

15 persone

**Facilitatore:** Nicolò Pranzini

### **La sintesi**

#### **a. Presentazioni**

I partecipanti, per la maggior parte genitori, insegnanti, dipendenti comunali e operatori nel campo dell'educazione, hanno scelto questo gruppo per confrontarsi e possibilmente trovare spunti utili e pratici per promuovere un uso equilibrato della rete e degli strumenti digitali da parte di bambine/i, giovani ed anche adulti. Spesso infatti i partecipanti hanno riscontrato difficoltà nel gestire queste dinamiche evidenziando come se non curate possano portare a situazioni di piccola e grande conflittualità interna alle famiglie ed in contesti educativi.

#### **b. Commenti al talk**

Gli esempi di buone pratiche presentati durante il Talk sono stati accolti favorevolmente dal gruppo che ne ha fatto menzione in diverse occasioni durante il lavoro.

#### **c. Temi interessanti**

Il gruppo ha ragionato insieme per offrire suggerimenti pratici e concreti nel tentativo di rispondere in particolare ad una domanda: "Controllo e fiducia, un binomio possibile?". Nel seguente elenco vengono indicate le proposte del gruppo per genitori, insegnanti ed educatori in genere:

- Anche in questo campo è opportuno calibrare gli approcci educativi a seconda dell'età: non è la stessa cosa relazionarsi sulle tematiche del digitale con un bambino di 6 anni che con un giovane di 15; è opportuno avere un approccio graduale ed offrire un'attenzione costante.
- La libertà di bambini e giovani anche nel contesto digitale ha certamente un grande valore ma per garantire un sano equilibrio e offrire la necessaria tutela c'è bisogno anche di dare dei limiti; questi però vanno ragionati insieme fra adulti e minori.
- Per rimanere al passo dei ragazzi è necessario colmare il gap di competenze digitali che spesso manca agli adulti. È importante formarsi per "essere credibili" agli occhi di figli e alunni.



- Più che controllo sarebbe opportuno offrire strumenti validi e affidabili come alternativa a elementi direttamente o potenzialmente negativi (vedi video-giochi con contenuti non adeguati a minori, chat non sicure, ecc...). Ad esempio questo potrebbe essere fatto valorizzando fortemente quelle risorse digitali che sono "sicure" e/o utili quali specifici siti, APPs, programmi e giochi.
  - Il semplice controllo molto facilmente degenera in scontro ed andrebbe evitato.
  - Non creare "allarmismo" rispetto all'uso della rete e degli strumenti digitali ma garantire costante attenzione al fine di evitare possibili derive negative.
  - Accrescere la consapevolezza degli effetti e delle conseguenze che può avere l'agire digitale quali ad esempio la pubblicazione di foto o post, la partecipazione a forum, l'iscrizione a siti e liste, ecc...
  - Favorire una maggiore interazione e dialogo su queste tematiche fra scuola e famiglia (ed eventualmente anche altre agenzie educative).
  - In particolare quando ci sono situazioni di conflitto può essere utile offrire un punto di vista diverso e "altro" rispetto a quello dei genitori o degli insegnanti.
  - Spesso quando ci sono situazioni di conflitto su "questioni digitali" in realtà si tratta più semplicemente di questioni di rispetto e condivisione di regole. Il digitale è solo un (nuovo) aspetto in cui il rispetto delle regole viene messo alla prova.
  - Le opzioni di "parental control" su strumenti digitali sono importanti e dovrebbero essere conosciute dagli adulti ma non sempre bastano per garantire la necessaria sicurezza. Queste vanno integrate con costante dialogo e relazione per instaurare fiducia.
  - Il mondo digitale offre nuove occasioni di autonomia per i ragazzi che però vanno curate e monitorate. Il passo da occasioni di autonomia a situazioni problematiche può essere breve se non si prestano le necessarie attenzioni.
  - Gli adulti dovrebbero fare lo sforzo di "entrare in punta di piedi" anche nel mondo digitale dei ragazzi, capendo cosa gli piace e perché, interessandosi di quello che seguono ed diventando capaci di interagire con cognizione di causa anche in questi contesti.
  - In parallelo alle attenzioni verso il digitale gli adulti dovrebbe valorizzare fortemente le esperienze positive che i ragazzi vivono "off-line" ovvero tutte quelle occasioni di crescita e confronto che loro vivono di persona nei diversi contesti in cui sono inseriti (scuola, tempo libero, sport, famiglia, ecc...).
- Inoltre alcune principali conclusioni sono emerse a conclusione del lavoro:
- Al fine di assicurare un equilibrio nella gestione della relazione con il digitale di bambini e giovani probabilmente basterebbe applicare con intenzionalità i principi educativi standard che dovrebbero essere usati in tutti gli altri campi dell'accompagnamento verso una crescita sana.
  - La relazione con il digitale è nuova sfida educativa che gli adulti devono prima di tutto riuscire a cogliere nella sua peculiarità e poi riuscire a trasformare in opportunità di crescita e non di conflitto.



- Il digitale non sempre e necessariamente crea nuovi problemi: spesso semplicemente amplifica problematicità che avvengono nella realtà di tutti i giorni ma che grazie al digitale hanno riescono ad avere maggiore visibilità. Questo è ad esempio il caso di molti fenomeni di cyberbullismo.
- L'esempio degli adulti anche in questo campo, come negli altri aspetti della vita, è essenziale. Non si può pretendere un uso equilibrato degli strumenti digitali da parte dei ragazzi se gli adulti sono i primi a non usarli con competenza.

## Gruppo 4: il punto di vista dei nativi digitali

### **Partecipanti:**

Enrico  
Enrico  
Filippo

**Facilitatore:** Andrea Caccia

### **La sintesi**

#### **a. Presentazioni**

I partecipanti sono tre amici che frequentano due scuole secondarie di primo grado della città. Sono particolarmente interessati all'argomento e sono venuti con i genitori. Non sono particolarmente esperti di strumenti digitali anche se li usano quotidianamente sia per studio che per svago, da soli o con i genitori. Agenda Digitale ha riservato loro un gruppo specifico, aperto solo ai "nativi", per permettergli di esprimersi in libertà e di far emergere le loro proposte senza filtri o senza influenze anche involontarie da parte dei genitori e di altri adulti, che pure sarebbero stati molto interessati a partecipare.

#### **b. Commenti al talk**

Il gruppo ha apprezzato il talk e le esperienze presentate, che non conosceva. Alcuni partecipanti sono interessati ad iscriversi ad un incontro di CoderDojo. Ci sono anche apprezzamenti per l'e-book realizzato dagli studenti del Liceo Scientifico perché ricco di immagini e di video.

#### **c. Temi interessanti**

Preparandosi ad esporre il proprio punto di vista agli altri gruppi per la discussione in plenaria, il gruppo ha anche "votato" per far emergere gli argomenti più significativi da leggere nella plenaria.

Com'è la situazione nella vostra scuola?

- "Abbiamo PC vecchi e TV vecchie, e di conseguenza molte perdite di tempo. Ogni volta che bisogna usarli c'è un problema con un cavo, sia per l'alimentazione che per la connessione e quindi va a finire che si usano pochissimo. A volte gli insegnanti hanno anche il timore di provare ad accenderli per poi perdere solo tempo... Nella vita scolastica quotidiana sentiamo la mancanza di budget e la presenza di tanti strumenti vecchi". (3)
- "Siamo arrabbiati perché molte classi hanno la LIM e noi no". (2)
- "Nella mia scuola ci sono pochissime LIMm 2 o 3. Non abbiamo PC in aula, solo uno per gli insegnanti che lo usano per il registro elettronico". (1)



Al di fuori della scuola, a casa, che strumenti avete e cosa usate?

- "Abbiamo dei Pc, tutti, magari un po' lenti ma che usiamo per navigare, per vedere le foto e i video eccetera. Nella mia classe ho una compagna che a casa ha 7 PC!".
- "Io a casa ho il tablet che uso per diverse cose. Però su internet ci vado spesso dalla playstation. Li usiamo anche per fare ricerche scolastiche: i prof ci chiedono di cercare immagini per usarle in classe oppure informazioni, testi...).
- Usiamo questi strumenti per vedere video, fare ricerche e navigare, a volte con i genitori a volte da soli, in particolare quando usano il telefono. Un ragazzo cerca anche tattiche di gioco per videogiochi.
- Nel pomeriggio usano what's up con i compagni più o meno tutti i giorni, con un tempo variabile che va dai 20 ai 30-50 minuti. Un partecipante fa comunque notare che non sta sempre davanti a questi devices perché esce di casa, fa sport...

Tornando alla scuola: come dovrebbe essere la situazione nei vostri sogni?

Proviamo a partire da cose grandi e poi individuiamo qualcosa di fattibile da chiedere...

- "No libri ma tablet". I partecipanti immaginano una scuola dove non sia necessario ogni anno cambiare i libri di testo, ma dove basti scaricare da un tablet la versione aggiornata di un libro, anzi di un insegnamento. Le lezioni sarebbero più divertenti e ci sarebbe anche un risparmio. (3)
- Scuole dotate di connessioni veloci, "non come adesso che ci vogliono 20 minuti per andare nel sito della scuola". In questo modo ci sarebbero meno perdite di tempo e si potrebbero approfondire gli argomenti durante le lezioni. Si avrebbe anche la possibilità di vedere ciò di cui si sta parlando con video e foto, e magari di avere una fonte ulteriore rispetto al prof. "A volte i prof non sanno tutto e quindi si potrebbe trovare una risposta o un dato mancante". (2)
- "Mi piacerebbe una scuola in cui ciascuno avesse un suo tablet, e dove tutti i tablet potessero interagire con la LIM in modo da rispondere agli insegnanti. Magari alzi la mano e poi dai la risposta direttamente sulla LIM che è visibile da tutti, senza alzarti dal posto. Ci sarebbe una interazione immediata". (1)
- Cellulari accesi anche a scuola, "sarebbe più divertente".
- "Non avere un banco ma una scrivania un po' più ampia dove mettere tutte le cose".
- Avere PC in classe, magari pochi ma buoni.
- Avere un interruttore che accenda insieme tutti i server della classe: LIM, PC, televisione...
- Avere una televisione grande e connessa
- Ricevere più fiducia da parte degli insegnanti. "A volte per accendere e gestire i devices siamo più capaci noi e quindi potrebbero affidarsi di più senza temere".

Rispetto all'uso e all'educazione agli strumenti digitali, cosa pensate degli insegnanti?

- "Potrebbero chiedere a noi di accendere questi strumenti, ci metteremmo meno tempo, invece hanno poca fiducia".
- "Spesso sono poco capaci ad utilizzare questi strumenti. Nella mia scuola c'è un solo insegnante che sa fare a gestirli e quindi è chiamato in continuazione da tutti... Se non ci fosse lui non so come farebbero.."
- Ci piacerebbe che ci fossero laboratori come il CoderDojo o anche solo per parlare di queste cose come adesso, ma non ce ne sono. I laboratori esterni sono più che altro di musica, teatro... ma non su queste cose.
- "A me piacerebbe proprio la dimensione del laboratorio in cui si fa qualcosa, si fanno videogiochi e laboratori.."



## Conclusioni

Il pomeriggio di lavori è concluso da Alessandra Farabegoli, Digital Champion del Comune di Ravenna, che ha voluto riportare alcune parole selezionate nel 1985 da Italo Calvino (Lezioni Americane) come caratteristiche essenziali per affrontare le sfide che il presente ci mette davanti, anche nel contesto digitale:

1. Leggerezza
2. Rapidità
3. Esattezza
4. Visibilità
5. Molteplicità
6. Coerenza

“Dobbiamo applicare la leggerezza delle piccole cose, come esperimenti veloci che possiamo fare noi stessi e farli subito, rendendo molteplici le buone idee e le buone pratiche. Sono tante le esperienze in circolo che dobbiamo saper cogliere e mettere in pratica con un po' di rapidità, senza aspettare corsi di formazione o altre soluzioni che ci impongano di aggiornarci; dobbiamo diventare protagonisti del nostro apprendimento, così come fanno i ragazzi. Infine diamo visibilità, per rendere noto a tutti le cose che facciamo e per promuovere la contaminazione di idee e buone pratiche che possono così essere replicate ovunque e diffondere la cultura digitale.”

