



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna



STUDI E DOCUMENTI

Marzo 2017

n.16

Social network a scuola: realtà o possibilità?

di

Gabriele Benassi

Docente presso il Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna
benassi@g.istruzioneer.it

Roberto Bondi

Docente presso il Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna
bondi@g.istruzioneer.it

Giovanni Govoni

Docente presso il Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna
govoni@g.istruzioneer.it

Luigi Parisi

Docente presso il Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna
parisi@g.istruzioneer.it

I *social network* costituiscono oggi parte integrante delle reti sociali e delle relazioni e rappresentano strumenti di comunicazione fra i più frequentati; non possono quindi rimanere fuori dalla scuola. Il loro uso impone, però, lo sviluppo e la maturazione di competenze relazionali, critiche, di analisi e sintesi. Nei *social network* bisogna *saperci stare dentro*, conoscendone le potenzialità e i rischi, maturando un'identità digitale che non si sostanzia solo nell'adottare un *nickname*, ma che sia fondata su alcuni principi di valore, quali: responsabilità, reputazionalità, partecipazione e condivisione.

Pensare di lasciare fuori dal percorso scolastico il mondo dei *social* significa rinunciare a priori ad aspetti educativi e formativi sempre più urgenti e appartenenti al mondo reale.

Il primo equivoco in cui si incorre, infatti, si riferisce alla frequente *dicotomia reale/virtuale*. Gli ambienti *social* non sono virtuali, sono solo ambienti di comunicazione a distanza, che veicolano però informazioni e messaggi autentici. Essi sono talmente autentici che modificano e condizionano le relazioni fuori dai *social*, creando una frequente e continua integrazione fra

Parole chiave:

social network, scuola, didattica

Keywords:

social network, school, teaching

'dentro e fuori'. Sono a distanza, ma in realtà accorciano le distanze attraverso la multimedialità che permette una comunicazione a più dimensioni e canali. Non accorciano solo le distanze fisiche, ma anche quelle generazionali.

Il secondo equivoco è la pretesa di *'imparare l'uso dei social'* in teoria e non in pratica. Serve un approccio guidato e concreto, usando un approccio *a piccoli passi*, utilizzando primi semplici canali *social* dentro alle scuole, oppure utilizzando i *social* di uso e consumo anche

come ambienti di condivisione e costruzione di contenuti. Rimane il fatto che è responsabilità educativa anche della scuola dare alle nuove generazioni le competenze civiche, pratiche ed intellettuali per una partecipazione consapevole e critica agli ambienti *social*. Non ci sono solo i rischi della *privacy* e della proprietà intellettuale, del *cyberbullismo* e della pornografia, ma anche quello delle 'post-verità' e di un accesso bulimico a informazioni spesso difficilmente verificabili o che, per pigrizia e per velocità di sedimentazione, non si vogliono verificare.

È un mondo in cui i ragazzi dovrebbero essere *accompagnati, sensibilizzati ed educati*. Eppure oggi i ragazzi stanno nei *social* come un tempo stavano nelle strade, senza particolari filtri o protezioni, da un lato imparando in fretta e dall'altro correndo rischi. Come può la scuola, spesso in assenza delle famiglie, supportare ed indirizzare in modo efficace questa fase di ingresso nel mondo dei *social*? E come può educare ad un loro utilizzo costruttivo e responsabile? Quale ruolo possono avere i *social network* nella didattica?

Alcune semplici regole di utilizzo possono essere le seguenti:

1) È innanzitutto importante informare gli alunni e le loro famiglie sulle norme giuridiche che regolano l'accesso ai *social* e creare momenti, anche verticali, di divulgazione riguardo alle opportunità e ai rischi della rete *web* in momenti dedicati durante l'anno scolastico. È questa un'azione preventiva e di consapevolezza, da intendersi sempre di più in armonia con gli obiettivi educativi legati al comportamento, al *'saper essere'*.

2) È poi auspicabile che gli adulti e i docenti entrino e conoscano i *social*, comprendendone le loro potenzialità e valutandone i rischi. Non si tratta di decidere se questi rappresentino il *'buono'* o il *'cattivo'*, perché (comunque la si pensi) sono già ben radicati nel nostro quotidiano. Si tratta di capire come funzionano e come farne esperienza. Oggi più che mai c'è urgenza di introdurre e diffondere il digitale, il *web* e gli ambienti *social* nella didattica, per aiutare gli alunni a non associare questi mondi esclusivamente alla dimensione dello svago e dell'evasione, ma per farne comprendere l'utilità come

strumenti e ambienti di lavoro, che permettono la condivisione e la creazione di contenuti in modo estremamente funzionale ed immediato.

3) Didatticamente non è difficile scoprirne le potenzialità, serve però ripensare la didattica in termini più costruttivisti e collaborativi. È possibile utilizzare in classe ambienti digitali protetti che abbiano in sé anche *chat* e ambienti *social*, così come utilizzare gruppi chiusi su alcuni dei *social* più diffusi, creando attività di *flipped classroom*, *blog* o siti tematici, gruppi di condivisione e altro.

4) L'introduzione del digitale nella didattica quotidiana non può basarsi esclusivamente sull'utilizzo di *device* in classe, ma deve appoggiarsi necessariamente su un ambiente (*on line*) che permetta di condividere e usufruire delle risorse che vengono create o messe a disposizione.

Ad ambienti *on line* per la didattica si riferisce il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) nell'Azione #22 - Standard minimi e requisiti tecnici per gli ambienti *on line* per la didattica. È interessante notare che, accanto alle piattaforme classiche quali LMS¹ e alle piattaforme editoriali, il documento cita proprio i *social network* (generalisti o pensati per i contesti di apprendimento) come ambienti che "offrono strumenti per la gestione di un proprio profilo digitale e per l'interazione con altri utenti individuali o in gruppo, per condividere contenuti e discussioni".

Effettivamente, seppure non numerosi, non mancano gli esempi in Italia e nella nostra regione di utilizzo virtuoso dei *social network* generalisti (*Facebook*, *Twitter*, ecc.) a scopo didattico in funzione di classe virtuale; queste esperienze sono spesso accompagnate da interazioni in modalità BYOD, approccio con cui si integrano molto efficacemente. Non è tuttavia così immediato il lavoro con i *social network* 'classici' a scuola, a causa di problematiche legate all'età minima degli utenti per poter utilizzare il servizio (generalmente in Italia 13 anni) e a difficoltà di carattere gestionale degli utenti (un *social* resta un servizio personale e privato, non gestibile da un amministratore di sistema).

Quando il PNSD si riferisce ai *social network* pensati per i contesti di apprendimento, fa quasi certamente riferimento ad ambienti *online* che, pur non nascendo come *social* aperti a tutti, conservano un'anima basata sulla condivisione, sulla discussione e in generale sull'interazione tra utenti. In effetti è difficile, per fare un esempio, non pensare di trovarsi su *Facebook* o *Google Plus*, visitando rispettivamente le pagine di *Edmodo* e *Google Classroom*, due tra i principali strumenti *on line* per la didattica. Gli studenti vengono invitati nella classe virtuale dai docenti tramite un codice univoco che consente così, a chi amministra il gruppo, di essere certo che nella comunità virtuale possano entrare solo gli utenti che si desidera ammettere. Potrebbe essere paragonato al 'gruppo chiuso' dei *social* classici in cui

¹ *Learning Management System*, piattaforme per l'erogazione di corsi in modalità *elearning*.

un utente designato come *admin* gestisce gli accessi e modera i *post*. A differenza degli ambienti LMS, organizzati spesso in lezioni, qui nella *home page* si trova la bacheca e lo *stream* dei *post* e delle notizie rigorosamente in ordine cronologico dal più recente al meno recente, con i relativi commenti degli utenti. Pur essendo presenti altre sezioni come compiti, quiz e materiali, lo *stream* rappresenta lo spazio principale in cui vengono pubblicati i contenuti sulla falsariga, appunto, di un qualsiasi spazio *social*. Altro aspetto comune è l'interfaccia in generale molto pulita e priva di eccessivi riferimenti a *link* e altri elementi dispersivi; lo studente viene implicitamente guidato nelle azioni principali da effettuare, che possono essere di due tipi: la pubblicazione di un contenuto in autonomia e la consegna di un compito. *Edmodo*, che vanta quasi un'esperienza decennale, risulta essere una piattaforma matura e ricca di funzionalità, flessibile e facilmente integrabile in un sistema *Classroom*, che pur scontando ancora qualche limite, può sfruttare le personalizzazioni dell'*account G Suite for Education*.

Al di là delle specificità dei due sistemi citati è possibile affermare che la maggior parte degli ambienti *on line* per la condivisione, orientati alla didattica, si ispira ormai alla dimensione dei *social network* e che questa scelta sia dettata dal fatto che gli studenti possono così lavorare in una classe virtuale, che presenta delle dinamiche a cui sono già abituati nel loro vissuto quotidiano.

Un altro aspetto che accomuna i *social generalisti* e i *social per la didattica* è la loro flessibilità e facilità di utilizzo, al di là del *device* e del sistema posseduti. Si tratta di un aspetto non secondario e ribadito nel PNSD sempre nell'Azione #22: "*i requisiti così individuati saranno anche tesi ad evitare discriminazioni di ogni genere e in particolare quelle dovute a diversa disponibilità economica da parte delle famiglie, in un contesto di condivisione e di crescita collaborativa delle competenze di tutti*". In sostanza significa che si auspicano soluzioni che permettano allo studente di fruire dell'ambiente e dei contenuti, senza dover obbligatoriamente disporre di *device* specifici². Nella maggior parte dei casi infatti i *social per la didattica* possono essere utilizzati in modalità BYOD con le relative *app* o via *browser*, grazie ad un *layout responsive* che si adatta ad ogni tipo di schermo.

Oltre agli ambienti *on line* per la didattica, si assiste oggi alla diffusione di progetti didattici dichiaratamente *social* con un orientamento su tematiche disciplinari specifiche: è il caso di *Cityteller*³ e *TwLetteratura*⁴.

Cityteller è una piattaforma *social* per condividere e *geotaggare* i luoghi protagonisti dei libri, così come indicato sul sito ufficiale nella presentazione del progetto. Sostanzialmente l'interazione degli utenti si divide tra la ricerca di luoghi

² Il Piano prevede anche l'indicazione di linee guida relative all'utilizzo delle piattaforme in ambito didattico.

³ <http://www.cityteller.it/>

⁴ <https://www.twletteratura.org/>

già segnalati sulla mappa e la possibilità di aggiungere un luogo, inviando una foto della pagina del libro alla redazione. Camminando per le strade di Bologna, per esempio, si scoprirà, consultando la mappa, che *Piazza Aldrovandi* è stata citata nel "Canzoniere" di Umberto Saba, mentre *Via Indipendenza* viene descritta nei "Canti Orfici" di Dino Campana. I partecipanti della comunità possono però avere un ruolo attivo e proporre le loro citazioni scattando una foto alla pagina che si desidera citare, in attesa che il team di *Cityteller* la inserisca nella mappa, che ormai comprende anche città non italiane.

TwLetteratura è invece un progetto di lettura, commento e rielaborazione di testi letterari in modalità *social*, ispirato in particolare a *Twitter*. La comunità sceglie un testo in base ad un calendario condiviso e, attraverso *Twitter* o l'app della piattaforma *Betwyll*, lo riscrive sotto forma di parafrasi, commento o reinterpretazione. Chiunque può partecipare come singolo utente, come gruppo classe, studente e docente di qualsiasi scuola di ordine e grado, in quanto le proposte vanno da testi per bambini, a testi di letteratura più complessi e impegnativi. Seguendo la lettura con *hashtag* come *#IlFuMattiaPascal*, oppure *#Otello/04* è quindi possibile commentare e leggere Pirandello o Shakespeare.

La lettura di un testo in *TwLetteratura*, così come la partecipazione ad una comunità in *Cityteller*, diventano così un'occasione per imparare ad utilizzare consapevolmente la rete, i *social* e le tecnologie digitali senza scadere in noia e pedanteria.

In sintesi, sono state proposte alcune possibili azioni utili sul tema dell'utilizzo in chiave didattica dei *social network*. L'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna, attraverso il Servizio Marconi⁵, fornisce sul tema utili indicazioni e molteplici spazi informativi di approfondimento.

⁵ <http://serviziomarconi.w.istruzioneer.it/>