



Mediascapes journal
5/2015

La sociologia dei media e la scuola digitale Il mutamento socio-educativo nella prospettiva comunicazionale

Walter Belmonte
Università degli Studi della Calabria

Abstract

Il presente articolo cerca di esplorare ed individuare le dinamiche socio-educative in relazione alla scuola digitale che viene qui considerata nella sua vasta accezione, con particolare riferimento ai progetti ministeriali che sono stati condotti in diverse scuole italiane. Questa sperimentazione viene analizzata da una prospettiva sociologica come fenomeno degli ambienti digitali. Viene messa in rilievo la circolarità comunicativa dell'essere always on (essere in contatto) delle nuove generazioni con particolare riferimento agli studenti-nativi digitali ed al mutamento della funzione del docente verso quello che viene definito docente-curator nella prospettiva della *peeragogy* e della circolarità educativa digitale. Inoltre, ci si è soffermati su modelli cooperativistici progettuali per la "costruzione" di un ambiente digitale ed educativo, con un rilievo empirico al progetto Classe 2.0 svolto in Calabria.

Key Words: digital media, sociology of new media, education and media, generations, content curator, peeragogy.

Introduzione

Questo articolo cerca di tracciare le varie fasi dell'innovazione tecnologica in relazione al mondo della scuola. In particolar modo, si cercherà di configurare un quadro di riferimento che riguarda studenti e docenti, nell'attuale fase della digitalizzazione scolastica voluta dal Ministero della Pubblica Istruzione attraverso le progettazioni sperimentali di inserimento della L.I.M., di Classe 2.0, della Scuola 2.0, dell'Editoria Digitale. Tali progetti hanno svolto un ruolo importante, nelle diverse fasi di attuazione e sono state distribuite nel corso degli ultimi anni sul territorio nazionale, cercando di attivare una sperimentazione sociale ed investendo sulle nuove tecnologie della comunicazione nell'universo scolastico. In molti casi, la rilevanza di questi progetti con un forte orientamento verso il digitale, ha favorito un costante e permanente aggiornamento della classe docente e ottimizzato le risorse e le competenze tecnologiche dei cosiddetti nativi digitali. Un presupposto, quello progettuale, se pur sperimentale, che ha modificato e riprogettato l'ambiente educativo, ampliando la tendenza comunicativa dei soggetti coinvolti. Mettere in gioco le precedenti forme didattiche appartenenti alle tradizionali forme educative della classe docente, ha favorito in molti casi un diverso ruolo ed un diverso approccio ai contenuti disciplinari verso una dimensione di collaborazione interdisciplinare che ha investito, come vedremo, anche gli studenti oltre che i docenti.

La rilevanza di questo fenomeno sociale, strettamente collegato al mondo della comunicazione digitale, le possibilità della sperimentazione, le modalità e la creazione di nuove configurazioni sociali oltre che educative pongono in luce le possibilità del mutamento sociale verso la creazione di nuove figure professionali o di nuove forme di ruoli predefiniti e di funzioni. In questo caso, i docenti, che con l'avvento del digitale hanno dovuto confrontarsi creando progetti, misurarsi con aspetti programmatici delle proprie discipline, rivalutare le proprie competenze, fornire contenuti utilizzando nuove tecnologie, entrare in un circuito interattivo che la comunicazione odierna rende possibile. Inoltre, l'investimento sul digitale ha coinvolto intere istituzioni scolastiche. Tuttavia, la rilevanza maggiore è data dalla familiarità con cui le tecnologie della comunicazione vengono utilizzate dalle nuove generazioni ed in questo contesto, dagli studenti. Canalizzare queste forme della comunicazione digitale verso gli aspetti educativi, di trasmissione delle conoscenze e dei saperi, favorisce l'interazione sociale delle nuove generazioni rendendole partecipi alla crescita educativa e formativa sotto altre forme. Elementi quali la convergenza, il cooperare, il trovare insieme soluzioni a problematiche differenti, in sinergia con il corpo docente, suscitano, nell'ambiente scolastico e digitale, un senso di appartenenza, di condivisione ossia le caratteristiche che contraddistinguono il fare ed il saper-fare comunità.

Chi sono i nostri studenti?

Se una delle componenti fondamentali di questo processo sono gli studenti digitali, chi sono i nostri studenti? E' una domanda a cui cercheremo di rispondere mettendo in rilievo un profilo generale sui presupposti sociologici che li caratterizzano come gruppo sociale. Questo potrebbe meglio identificare la matrice originaria e lo spirito che ha mosso l'immissione territoriale delle progettazioni digitali nel mondo della scuola.

Il consumo odierno nell'universo giovanile è caratterizzato da forme di comunicazione, mediata da differenti "oggetti tecnologici" multimediali ed interattivi.

Il discorso sulle nuove generazioni viene ad essere attualizzato nelle diverse teorie sociologiche contemporanee senza tralasciare i nessi con le teorie classiche. Da questi presupposti, distinguiamo, inizialmente, due aspetti specifici per identificare e tracciare un possibile profilo sociale. Concetti quali sociabilità e socializzazione sembrano opportuni sia come chiarificazione di concetti operativi (Ferrarotti, 1977, pp. 323-353) o concetti sensibilizzanti (Blumer, 1954, pp. 3-10) su cui operare che come caratteristica peculiare in relazione al mondo giovanile. I due termini vengono correlati per evidenziare una specificità particolare di questo universo variegato.

La sociabilità, viene ad essere considerata, principalmente, come specificità distintiva, ossia

in luogo di socialità ed associazione, per designare sia la disposizione generica degli essere umani a stabilire con gli altri un qualche tipo di relazione sociale, a seconda dei casi, spontanea ed organizzata, solidale o conflittuale, strumentale o di per sé gratificante, sia le molteplici manifestazioni concrete di tale disposizione sotto forma di gruppo, associazione, comunità, massa, sulla base di determinati tipi di bisogno e di interesse (Gallino, 1993, p. 592)

attraverso le relazioni interpersonali e soprattutto in relazione all'ambiente comunicazionale. Il contesto storico-sociale di riferimento in relazione alle nuove generazioni, è quello della società post-industriale (Bell, 1999; Touraine, 1974) con particolare riferimento, in questo caso, ai processi culturali e comunicativi dei contenuti mediali. In sintesi, alla sua specificità immateriale come veicolo della socializzazione in quanto "insieme dei processi tramite i quali un individuo sviluppa lungo tutto l'arco della vita, nel corso dell'interazione sociale con un numero indefinito di collettività (...) il grado minimo, e a certe condizioni gradi via via più elevati, di competenza comunicativa" (Gallino, 1993, p. 593).

In questo caso, la contestualizzazione dell'ambito generazionale fa riferimento ad una vasta letteratura, nelle linee teoriche tracciate dalla tradizione sociologica degli studi culturali e comunicativi.¹

Il consumo attuale nell'universo giovanile è accentuato da nuove forme di comunicazione vincolata e veicolata da differenti media interattivi. Inoltre, la familiarità con i nuovi strumenti della comunicazione costituisce la funzione centrale nelle competenze individuali delle nuove generazioni, elemento fondante per l'acquisizione di nuove informazioni, conoscenze, saperi. Secondo la sintesi di Gorz la rielaborazione del processo informativo e comunicativo dell'immaterialità è fattore portante in quanto "la "conoscenza" (*knowledge*) è considerata come la "forza produttiva principale" (...) Il computer appare come lo strumento universale, universalmente accessibile, mediante il quale tutti i saperi e tutte le attività possono essere messi in comune" (Gorz, 2003, pp. 9-16) e possono condurre verso nuove forme di condivisione qualora vi siano tecnologie della comunicazione o media digitali che facilitano questo processo. Opportunamente utilizzati come elementi di condivisione i contenuti multimediali rafforzano la formazione di aggregati sociali caratterizzando le nuove generazioni in relazione alle precedenti. La lettura dell'universo giovanile, tramite questi presupposti, delinea ed evidenzia i profili sociali che caratterizzano la formazione di nuovi gruppi. Il riconoscimento e l'aderenza individuale contribuiscono alla formazione di una parte della propria identità in quella che Berger e Luckmann definiscono "la socializzazione tra pari" (Berger & Luckmann, 1997). In questa fase particolare della vita, si costruisce parte della propria identità, con aspettative, ansie, speranze proiettate verso il futuro. L'ambiente comunicativo è il luogo immateriale in cui si modellano e si consolidano i gruppi sociali contemporanei e le attuali generazioni, sviluppando, in modo evidente, diverse e differenti identità di gruppo e legami sociali. Nella formulazione del concetto di legame sociale, è

implicito il riferimento a Durkheim in relazione sia all'ambito dell'integrazione "il modo in cui gli individui sono attaccati alla società" e sia alla regolazione sociale, "il modo in cui essa la disciplina" (Durkheim, 2007). Questo concetto viene ad essere inteso nello sviluppo del pensiero sociologico in relazione alla formazione dei gruppi sociali, in particolar modo nell'evoluzione stessa del termine e nella contestualizzazione, in questo caso, delle nuove generazioni.

La costruzione identitaria dei giovani soggetti rafforza la coesione ed il legame sociale attraverso la comunicazione interpersonale e l'utilizzo di nuovi strumenti e dispositivi della comunicazione. La condivisione degli stessi interessi, delle medesime aspettative rafforza le passioni che trasversalmente attraversano le nuove generazioni nella costituzione di piccoli gruppi sociali. Se attualizziamo questa tendenza, secondo Maffesoli (2004)

una siffatta comprensione del costume come fatto culturale può consentire la vitalità delle tribù metropolitane. Sono loro che secernono l'aura (la cultura informale) in cui, valori nolens, ciascuno di noi si bagna. Numerosi sono gli esempi che si potrebbero fornire in questo senso. Tutti hanno come denominatore comune il fatto di rinviare alla prossemia. Come reticoli amicali, nell'accezione semplice della parola, che hanno l'unico scopo di consentire alle persone di riunirsi senza obiettivi, senza progetti specifici, e che sempre di più oggi fanno quadro alla vita quotidiana dei grandi insiemi. (p. 38)

In altri casi, tali identità di gruppo possono essere viste dalle precedenti generazioni come l'espressione di fragilità individuali e manifestazioni sporadiche e superficiali, ma sono da intendersi come ricerca costante di una propria dimensione e collocazione sociale. La costruzione identitaria dei giovani rafforza la coesione ed il legame sociale attraverso la comunicazione interpersonale e l'utilizzo di nuovi strumenti e dispositivi della comunicazione. La vivacità individuale, tipica di questa fascia d'età, alimenta la dinamicità coesiva dell'individuo in formazione, in un legame sociale e costante verso il proprio gruppo di riferimento.

La costruzione dell'identità in questa fascia giovanile è rafforzata da un estremo consumo mediale che si manifesta principalmente nell'essere costantemente in contatto, *always on*.² Mi riferisco sia all'ambito domestico che a situazioni di mobilità sociale, come movimento all'interno di uno spazio pubblico, da...a, quando la comunicazione interpersonale tra individui di diverse fasce d'età risulta rafforzata. La circolarità comunicazionale avviene all'interno di un sistema comunicativo accentuato, composto da elementi tecnologici facilmente trasportabili, di dimensioni ridotte e relativamente economici e favorisce la comunicazione interpersonale "abitando" la sfera del reale e metaforicamente quella del virtuale.

La linea sottile di demarcazione, come liminarità tra reale e virtuale sembra assottigliarsi sempre di più, al punto che gli attuali strumenti portatili quali smartphone o altri dispositivi (device) portatili sembrano essere un prolungamento indispensabile della propria esistenza per le nuove generazioni. La maggiore coesione sociale, si esprime attraverso la costruzione di piccoli gruppi in movimento dove anche la sfera del privato trova posto paradossalmente protetta dal display che la espone.³ Inoltre, la variabile "generazione" introduce un altro elemento che differenzia lo status comunicativo. Infatti, il concetto operativo di generazione nelle scienze sociali, ha subito nel corso del tempo diverse interpretazioni. La sua rilevanza ha vissuto diverse fasi. Diverse posizioni teoriche si sono sviluppate, dal neo-positivismo di Comte (1880) che considerava la variabile generazionale in un senso biologico, in quanto si nasce nella stessa epoca storica, alle differenze interpretative romantiche-storicistiche di Dilthey (1847), che evoca un tratto lineare comune di vissuto della stessa esperienza nella medesima epoca storica, quindi condivisibile nell'ambito di una stessa generazione. William Strauss e Neil Howe (1992) ne evidenziano l'aspetto anagrafico

tra una generazione, quella dei genitori e l'altra, quella dei figli, in un arco temporale di venticinque anni. Altri studi la riconducono ad un arco temporale più ristretto di soli dieci anni (Piancastelli & Donati, 2003). Mentre, il sociologo ungherese, Karl Mannheim, nella tradizione della sociologia di stampo luckasciano, nel definire le generazioni sotto il profilo del legame sociale, sostiene che

la gioventù che è orientata in base alla stessa problematica storica attuale vive in un «legame di generazione», i gruppi che elaborano queste esperienze all'interno dello stesso legame di generazione in modo di volta in volta diverso formano diverse «unità di generazione» nell'ambito dello stesso legame di generazione (...) La prima cosa che colpisce quando si considera una determinata unità di generazione è l'ampia affinità dei contenuti che costituiscono la coscienza dei singoli. Da un punto di vista sociologico i contenuti hanno significato non solo per la materia in essi compresa e racchiusa, ma per il fatto che uniscono i singoli al gruppo e agiscono come «funzione socializzante. (Mannheim, 1992, pp. 76-77)

Dall'altro lato, attualizzando questa tendenza ed accentuando questa funzione sociale dei gruppi e degli individui, il sociologo Patrice Flichy ci fa notare, con molta perspicacia che "(...) la comunicazione portatile costituisce il punto di arrivo di una trasformazione a lungo termine che ha avuto luogo nello spazio pubblico e nello spazio privato" (Flichy, 1994, p. 278). Facendo risalire, storicamente, per analogia e similitudine, questa trasformazione al "flâneur" descritto da Baudelaire. Flichy, individua nel "baladeur" il nuovo flâneur, colui il quale, in movimento nello spazio pubblico, reca con sé oggetti tecnologici portatili comunicando con i propri simili: "oggi il baladeur, il "telefonista mobile", come il flâneur di Baudelaire, trasporta il proprio spazio privato con sé. È in mezzo alla folla anonima, sintonizzato sulla musica che ama, assente da casa, dall'ufficio e in telecomunicazione potenziale con il mondo intero" (p. 279).

Un fotogramma fermato e colto nella realtà, del ragazzo o della ragazza che passeggia con le cuffiette nelle orecchie e non si sa dove stia andando, ci riconduce, in realtà, al suo gruppo di riferimento, alla sua bolla comunicazionale. L'essere sempre in contatto e in movimento conferma, come rilevato da Flichy, la relazione di interscambio e la ridefinizione dello spazio pubblico e dello spazio privato. Storicamente

già negli anni Cinquanta, negli Stati Uniti, il drive in costituiva un caso interessante di articolazione tra questi due spazi. Gli adolescenti portavano a spasso le loro coetanee con le loro prime automobili, senza lasciare la vettura, passavano dalla "bolla" sonora dell'autoradio alla "bolla" visiva del cinema. (pp. 278-279)

Come ho sottolineato in altre sedi (Belmonte, 2010), attualizzando la prospettiva di Flichy, la bolla comunicazionale è data da un insieme di elementi circoscritti alla dimensione di piccoli gruppi sociali perimetrati da valori e stili di vita condivisi dall'altro. L'essere in movimento, in mobilità, si colloca in questa dimensione sociale dell'essere *hic et alibi*. Qui, fisicamente presenti in un luogo insieme ad altri, e dell'essere virtualmente altrove (trovarsi in un luogo diverso) con qualcun altro, in quella dimensione che ho definito circolarità comunicativa delle nuove generazioni (Belmonte, 2014) tra mobilità, movimento e dimensione dello spazio privato, nella propria dimora, ad esempio le camerette (Antonelli, Delogu & De Luca, 1996). Il pubblico, la rete amicale e il gruppo di riferimento tramite il permanente contatto comunicazionale (*always on*) entra nel privato e la dimensione privata del soggetto tramite gli oggetti comunicazionali quali smartphone e tablet nel pubblico. Un contatto permanente, costante, relazionale, di reciprocità, caratteristica delle nuove

generazioni che rafforza il legame sociale dell'unità generazionale grazie alle costanti connessioni tele-comunicative.

I progetti per nuovi ambienti educativi

La progettazione ministeriale per l'introduzione del digitale e la costruzione di ambienti educativi che favoriscano il presupposto comunicazionale dell'always on (essere sempre in contatto) degli studenti, probabilmente, considera l'esigenza di colmare il divario tra diverse generazioni. Riuscire a riadattare gli interessi educativi è in prima istanza un'opera di sensibilizzazione, di aggiornamento professionale che riguarda il corpo docente.

Le resistenze verso una alfabetizzazione informatica e telematica non sono da sottovalutare. Tale problematica non riguarda solo l'Italia ma investe diversi paesi europei. Nel lontano 1978, nel rapporto sull'informatizzazione della società, Nora e Minc facevano notare che

l'insegnamento potrebbe vedere il suo ruolo spostarsi verso una funzione di coordinamento, mentre i compiti pedagogici di tipo più meccanico potrebbero essere affidati a personale ausiliario. In una simile prospettiva tutto un universo sociologico potrebbe essere portato a modificarsi. Se si tiene conto però dello stato d'animo del corpo insegnante è facile prevedere che questa evoluzione non sarà pacifica né rapida. (Nora & Minc, 1979, p. 74)

Vediamo, in estrema sintesi le caratteristiche e le fasi che hanno portato alla realizzazione dei diversi momenti dell'introduzione e della relativa sperimentazione digitale nelle scuole. Oltre il processo di alfabetizzazione informatica, l'intento era di dotare ogni scuola di aule informatiche e di connessione a Internet. Questo tipo di intervento è stato poco efficace in diverse realtà scolastiche (aule informatiche chiuse, resistenza del corpo docente ad utilizzare strumenti informatici ecc.).

Pertanto, si è ritenuto opportuno, da parte ministeriale, incrementare il coinvolgimento diretto del corpo docente. Progetti finalizzati a creare nuovi ambienti scolastici digitali.

Vediamo, in breve, questi progetti che per la loro natura di modificazione dell'ambiente scolastico tradizionale sono stati, in qualche modo, un *work in progress*. Un progetto assimila quello precedente con le rispettive tecnologie, con diversi contenuti, metodi e si aggiorna ottimizzando quello successivo:

1. La L.I.M. (Lavagne Interattive Multimediali) – Questo progetto non è altro che la dotazione di strumenti interattivi, quale una lavagna-schermo multimediale (*touchscreen*), collegata ad un computer ed a un proiettore su cui convogliare una serie di contenuti disciplinari (si può scrivere, disegnare, proiettare video) che vengono realizzati in classe. Inoltre, mantiene in memoria e consente di rivedere tramite la gestione dei fogli elettronici, tutto ciò che è stato realizzato. La possibilità era, quella di non utilizzare questo strumento tecnologico come una lavagna tradizionale bensì di far partecipare attivamente gli studenti, a risolvere, aggiungere o esprimere dubbi ed incertezze sul tema che viene trattato. In questo caso, si passa già ad un tipo di apprendimento cooperativo facilitato da una didattica laboratoriale multimediale. Un ambiente educativo già in via di trasformazione. Questo progetto nasce nel 2008. Da notare che l'introduzione della L.I.M. è rivolta a singole classi degli istituti che ne hanno fatto richiesta. Mentre le scuole coinvolte (tra primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado), sul territorio nazionale, sono

circa 22815 - nel periodo 2008-2011. I docenti coinvolti nella formazione per l'utilizzo della L.I.M. sono circa 64456 (Figura 1):

Level	School years	Number of schools involved
Primary level	2009-2010	5 157
	2010-2011	5 221
Lower secondary level	2008-2009	3 732
	2010-2011	3 786
Upper secondary level	2009-2010	2 499
	2010-2011	2 420

Source: Eurypedia (2012)

Figura 1 – Dati Ocse 2013

2. Classe 2.0: Il progetto viene immesso sul territorio nazionale nel 2009 ed è rivolto alle prime classi della scuola secondaria di primo grado per poi continuare la sperimentazione nelle classi successive fino alla terza media. Il progetto non riguarda solo ed essenzialmente l'attività didattica ma è finalizzato a realizzare una specificità su un tema prevedendo il coinvolgimento di tutti i docenti. Oltre l'utilizzo della L.I.M., la sperimentazione si avvale anche di tablet e di computer portatili collegati anche ad Internet. Inoltre, l'ambiente si modifica radicalmente, in quanto, l'allestimento tradizionale della classe viene modificato. Viene eliminata la disposizione verticale fra cattedre e banchi e sostituiti in forma orizzontale, con banchi che possono ospitare studenti uno di fronte all'altro (quattro posti) o in forma circolare per avvantaggiare la cooperazione. Ognuno apporta il proprio contributo sia in forma individuale che collettiva – con nuovi strumenti multimediali - ai fini progettuali con obiettivo predisposto dai docenti. Il corpo docente rimane lo stesso per tutto il ciclo della scuola media di primo grado. Il progetto prevedeva la sperimentazione in 6 classi (per 10 regioni meno popolate) e 12 (per 8 regioni più popolate), per un totale di 156 classi.
3. Scuola 2.0: questo progetto, a differenza di classe 2.0 rivolto solo ad un classe, coinvolge un intero istituto scolastico. La sperimentazione parte nel 2011. Non muta solo l'ambiente-classe, ma viene modificato l'intero istituto scolastico con nuovi spazi collaborativi che facilitino l'intera piccola comunità. Inoltre, tutte le scuole partecipanti al progetto sono collegate in rete per avere uno scambio continuo su idee e progetti tra studenti, docenti e genitori. La partecipazione a questo progetto ha visto l'adesione di 14 istituti scolastici.
4. Editoria digitale: Questo nuovo progetto ministeriale, introduce nel mondo della scuola digitale, ricollegandosi ai precedenti, produzioni editoriali innovative. Il progetto prevede l'acquisizione di 20 prototipi editoriali che acquisiscano i risultati della trasversalità curricolare, di diverse discipline scolastiche, in relazione sempre alle tecnologie digitali e ai nuovi ambienti di apprendimento. Questi prototipi di edizioni digitali scolastiche sono ripartite, attraverso una procedura di acquisizione da parte del MEPA (Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione), tra scuole primarie, secondarie di primo grado, licei, istituti tecnici e istituti professionali.⁴

Il progetto Classe 2.0 in Calabria: un esempio empirico

Il progetto Classe 2.0 è stato sviluppato in Calabria in sei scuole. La consulenza era prevista in termini di coaching⁵ dal Ministero della Pubblica Istruzione ed affidata alle competenze universitarie. Inoltre, nell'ambito di queste funzioni si è rilevato, il grado di performatività delle tecnologie della comunicazione nel tessuto sociale, l'utilizzo da parte delle nuove generazioni a cui il progetto era diretto e le competenze, l'alfabetizzazione informatica e telematica della classe docente sul territorio. Le aule scolastiche si sono trasformate in ambienti digitali che gli studenti, in collaborazione con i docenti, hanno cercato di personalizzare con gadget, poster ed altro.

Il rilievo empirico è avvenuto tramite la somministrazione di questionari cercando di differenziare il piccolo campione preso in esame. I risultati del questionario elaborato si riferiscono al 2011 e ci danno, una "fotografia" di quel preciso momento. Nei dati di seguito illustrati vengono evidenziati i valori al di sopra del 75% essendo campioni piuttosto piccoli. La "negatività" è data dalla somma di risposte negative (nulla, poco) sul totale, mentre la "positività" è data dalla somma delle risposte positive (abbastanza, molto) sul totale dei rispondenti. Molte risposte del questionario, con asterisco, prevedevano la possibilità di scegliere più risposte.

DATI SOCIO-ANAGRAFICI				
Scuola	Numero Alunni	Percentuale Alunni	Numero Docenti	Percentuale Docenti
Carlopoli	12	10,8	9	19,1
Catanzaro	25	22,5	8	17,0
Crotone	18	16,2	9	19,1
Reggio Calabria	18	16,2	7	14,9
Vibo Valentia	13	11,7	5	10,6
Villa San Giovanni	25	22,5	9	19,1
Totale	111	100,0	47	100,0

Figura 2. Tabella con l'elenco delle scuole che hanno partecipato al progetto Classe 2.0

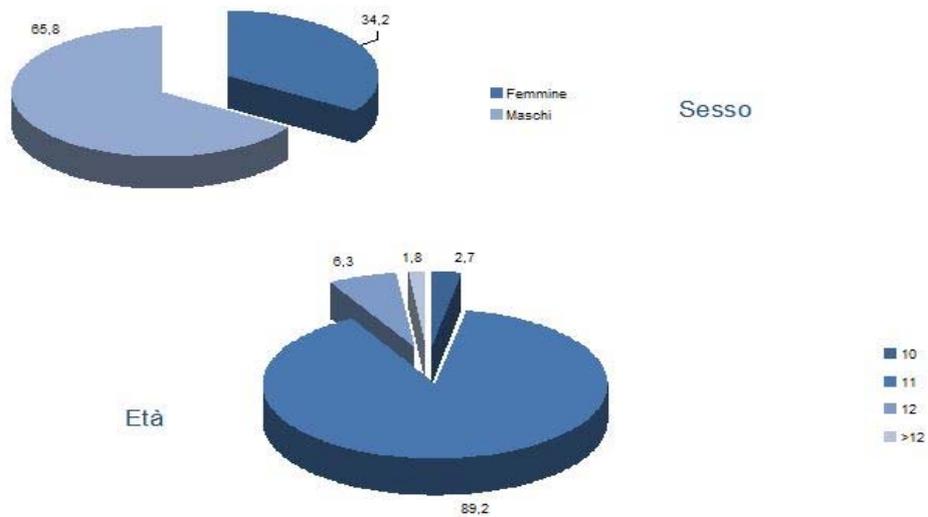


Figura 3. Profilo Alunni: a) Maschi 65,8%; b) Femmine 34,2 %. Suddivisi per età: 10 anni (2,7%); 11 anni (89,2%); 12 anni (6,3%); più di 12 anni (1,8%).

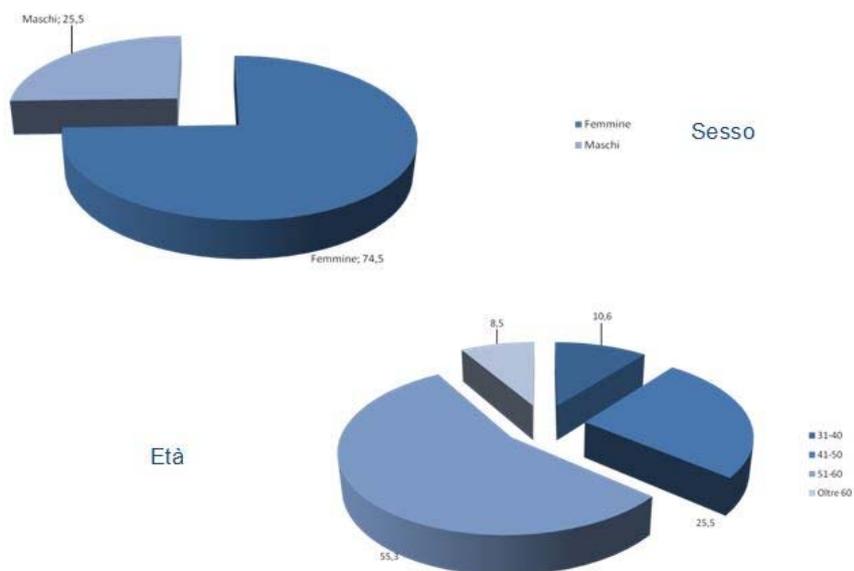


Figura 4. Profilo Insegnanti: a) maschi: 25,5%; b) Femmine: 74,5 %. Età: a) 31-40 (10,6%); b) 41-50 (25,5%); c) 51-60 (55,3%); d) oltre 60 (8,5%).

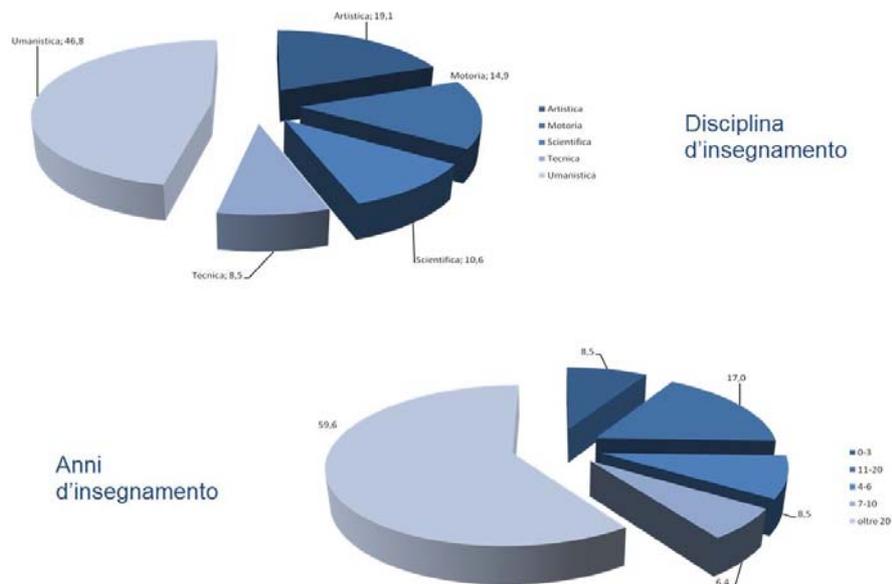


Figura 5. Disciplina dell'insegnamento: a) Artistica: 19,1%; b) Motoria: 14,9%; c) Scientifica 10,6%; d) Tecnica: 8,5%; e) Umanistica: 46,8%. Anni di insegnamento: a) 0-3: 8,5%; b) 4-6: 8,5%; c) 11-20: 17%; d) 7-10: 6,4%; e) oltre 20: 59,6%.

TEMPI DI UTILIZZO		
	Negatività	Positività
Usi il telefono cellulare	39,6	60,4
Usi il telefono fisso	62,7	37,3
Navighi in internet	29,7	70,3
Usi il computer	16,2	83,8
Videogiochi	38,7	61,3
Guardi la Tv	29,7	70,3
Ascolti musica	60,4	39,6
Leggi	45,9	54,1
Altro	99,2	0,8

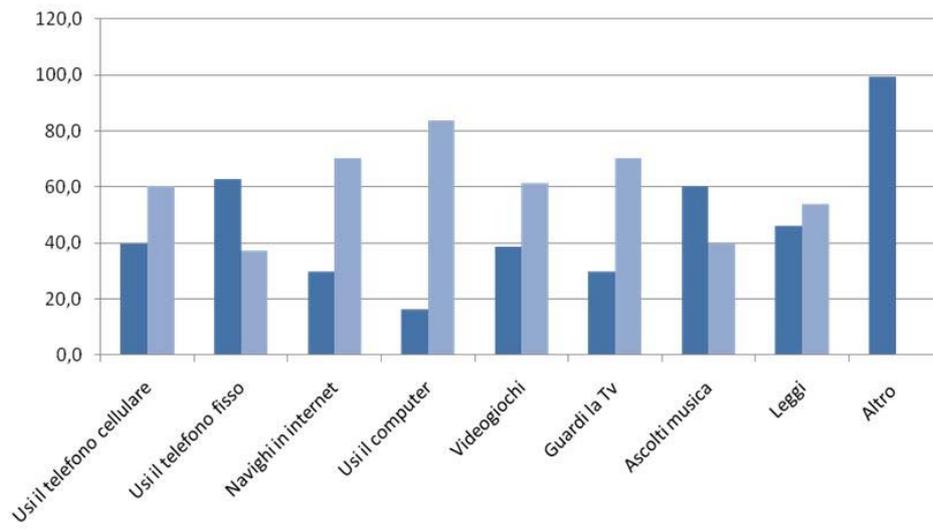


Figura 6. Tempi di utilizzo di tecnologie da parte degli alunni. Nota: a) risposte negative (nulla, poco) – colore azzurro; b) risposte positive (abbastanza, molto) – colore blu.

	Tempi di utilizzo	
	Negatività	Positività
Telefono cellulare	27,0	20,0
Telefono fisso	34,0	66,0
Internet	25,5	74,5
Computer	55,3	44,7
Videogiochi	70,2	29,8
Televisione	66,0	34,0
Radio	70,2	29,8
Musica	66,0	34,0
Lettura	17,0	83,0
Altro	95,7	4,3

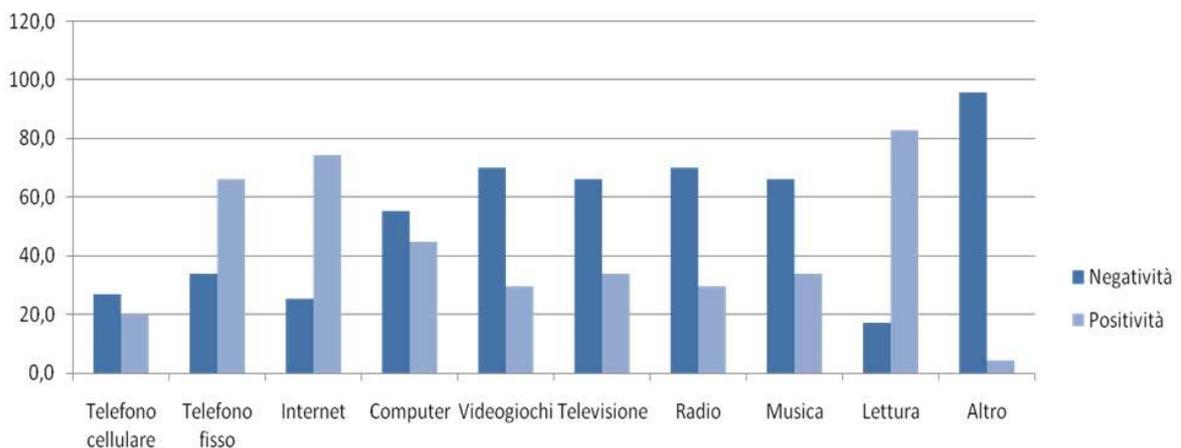


Figura 7. Tempi di utilizzo di tecnologie da parte degli insegnanti. Nota: a) risposte negative (nulla, poco) colore azzurro; b) risposte positive (abbastanza, molto) colore blu.

PERCHE' UTILIZZA IL COMPUTER*	
	Percentuale
Per navigare in internet	65,8
Per studiare	60,4
Per giocare	55,9
Per ascoltare musica	19,8
Per scrivere e impaginare testi	11,7
Per disegnare	11,7
Per visualizzare/masterizzare CD/DVD	10,8
Per conservare e ritoccare foto	10,8
Per guardare film	7,2
Altro	3,6
Per personalizzare il computer	2,7
Per fare calcoli e grafici	1,8
Per fare tabelle e archivi	1,8

Perché lo utilizzano*

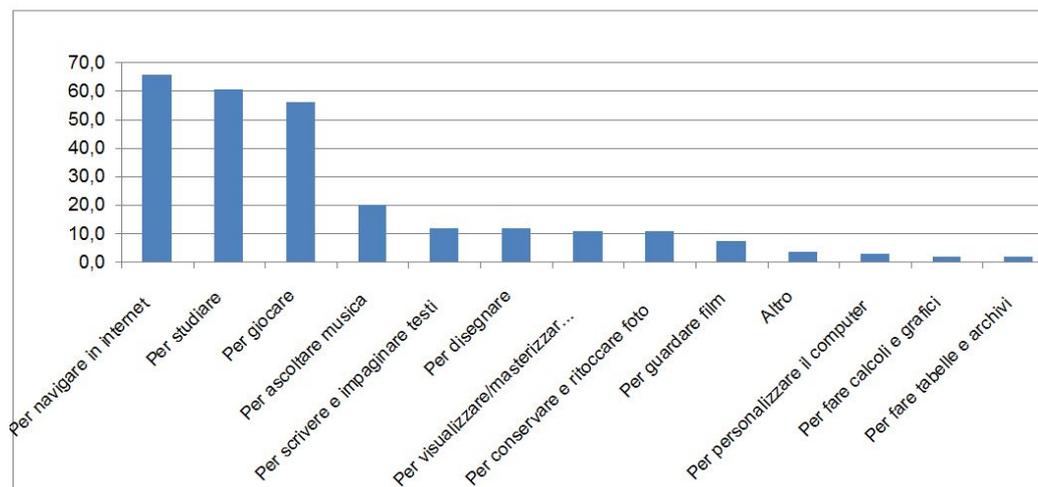


Figura 8. Motivazioni d'uso del computer da parte degli alunni

Perché utilizza il computer*	
	Percentuale
per navigare in internet	66,0
per lavoro	53,2
per scrivere e impaginare testi	44,7
per salvare e archiviare lavori	23,4
per visualizzare/masterizzare CD/DVD	10,6
per ascoltare musica	10,6
per fare calcoli e grafici	8,5
per fare tabelle e archivi	8,5
per disegnare	8,5
per giocare	8,5
per conservare e ritoccare foto	6,4
per svago	6,4
per guardare film	4,3
per personalizzare il computer	0,0

Figura 9. Motivazioni d'uso del computer da parte degli insegnanti

Perché lo utilizzano*

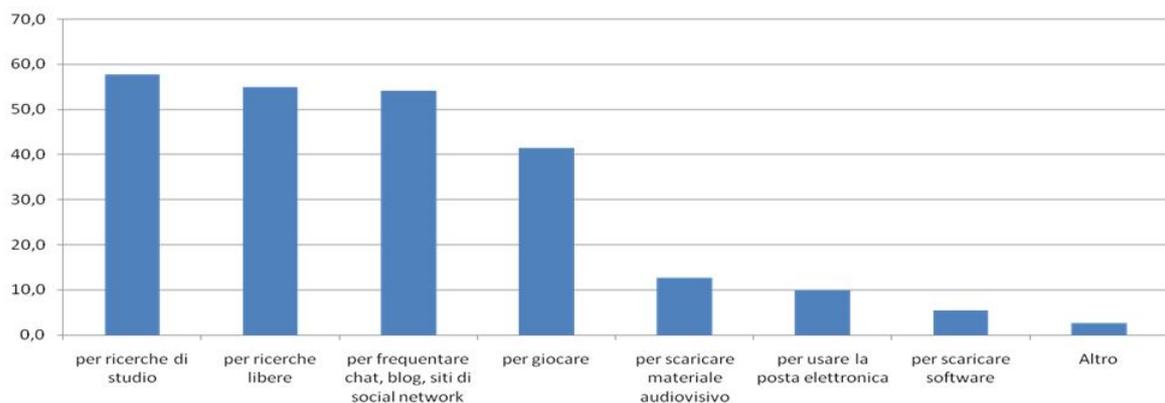


Figura 10. Motivazioni d'uso di Internet da parte degli alunni

Perché lo utilizzano*

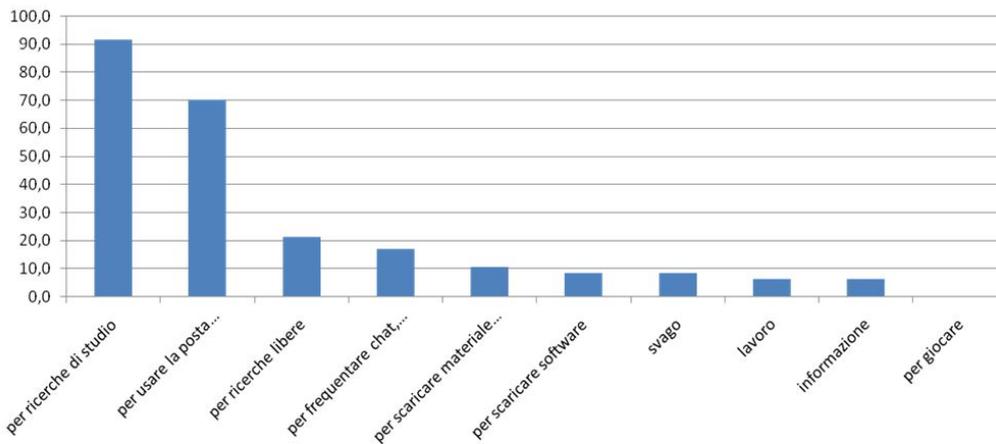
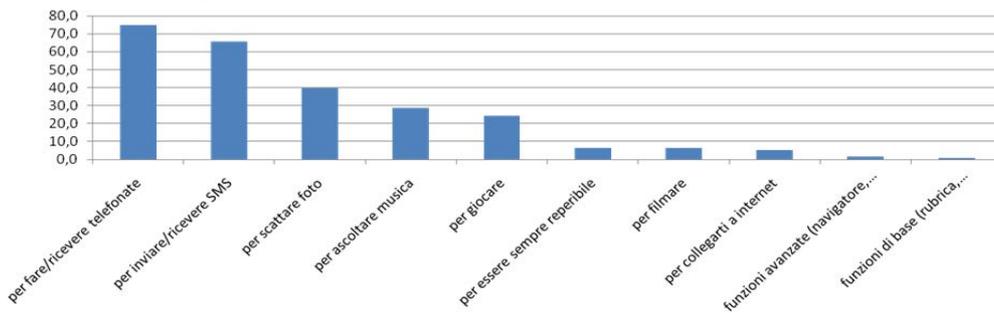


Figura 11. Motivazioni d'uso di Internet da parte degli insegnanti

Alunni: perché utilizzano il telefono cellulare*



Insegnanti: perché utilizzano il telefono cellulare*

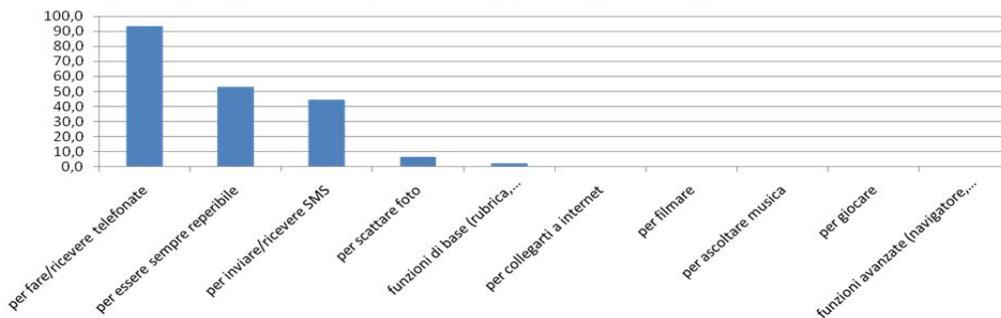


Figura 12. Confronto tra alunni e insegnanti nell'utilizzo del telefono cellulare

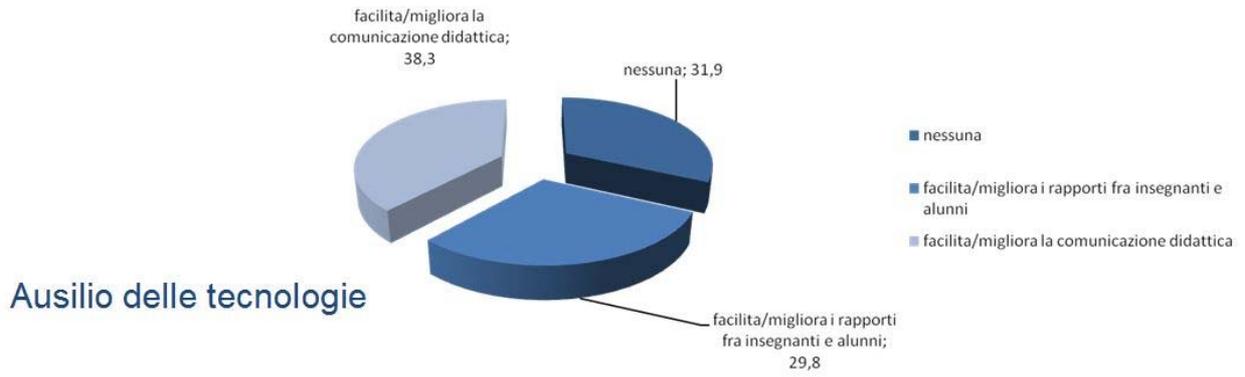
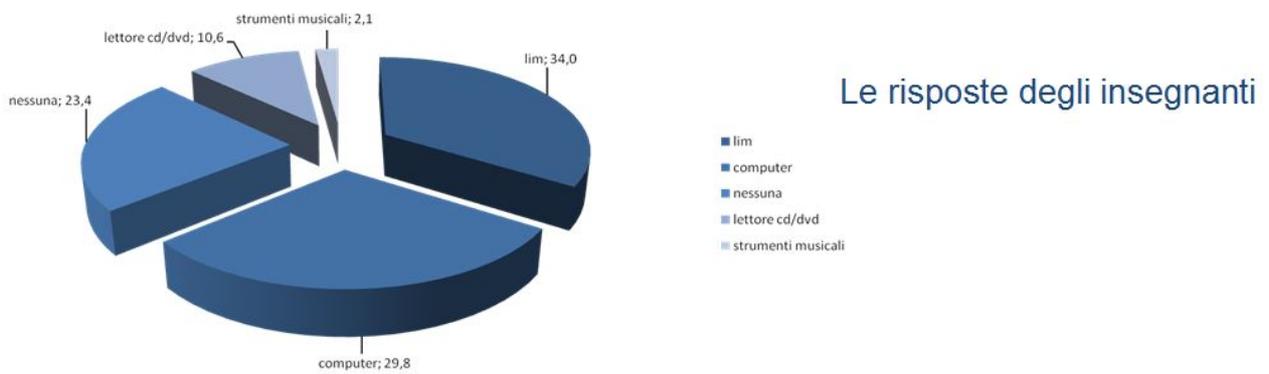


Figura 13. Ausilio delle tecnologie

Tecnologie utilizzate nella classe



Le risposte degli alunni

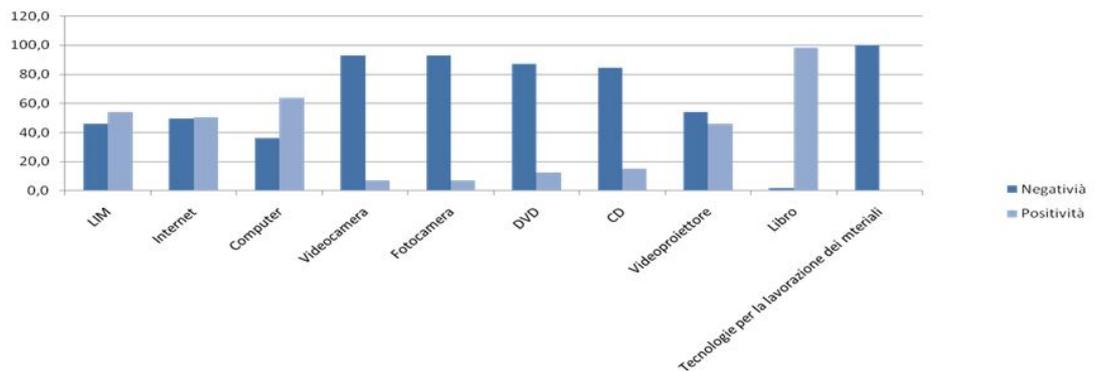


Figura 14. Tecnologie utilizzate nella classe

Le tecnologie nella didattica

Opinioni degli insegnanti*

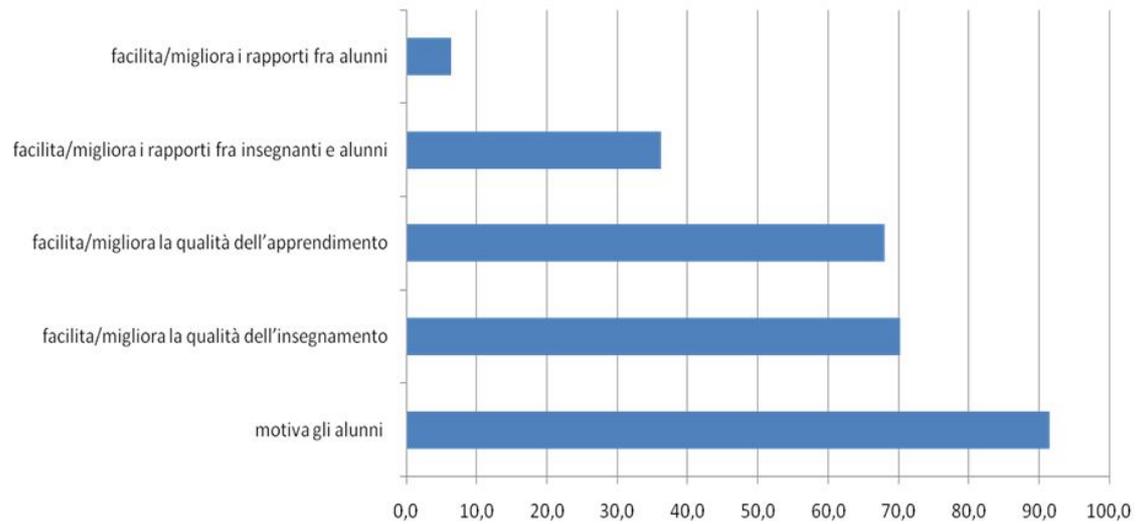


Figura 15. Tecnologie nella didattica

Insegnanti e tecnologie: le opinioni degli alunni

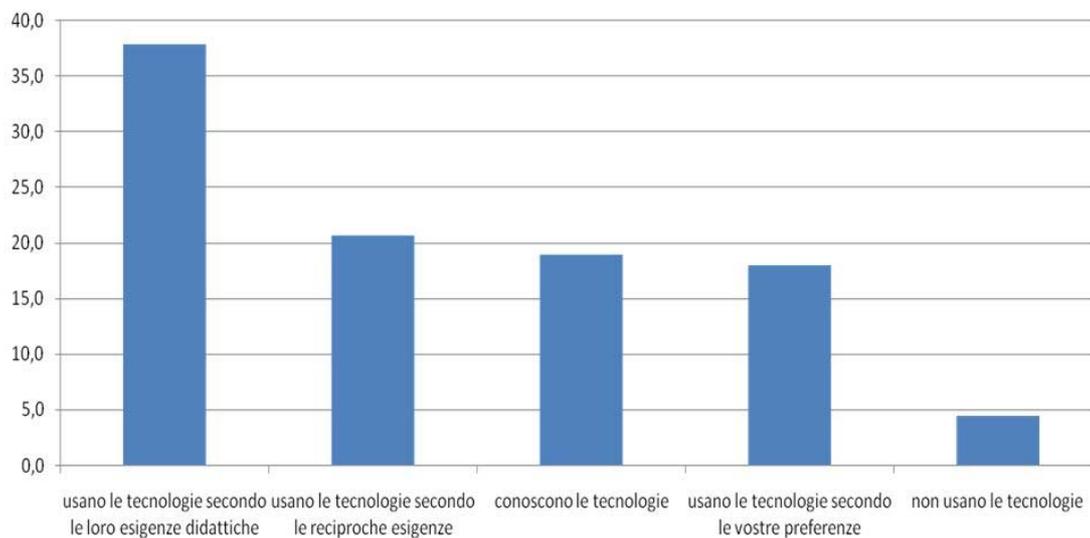


Figura 16. Insegnanti e tecnologie: le opinioni degli alunni

Difficoltà dichiarate dagli insegnanti

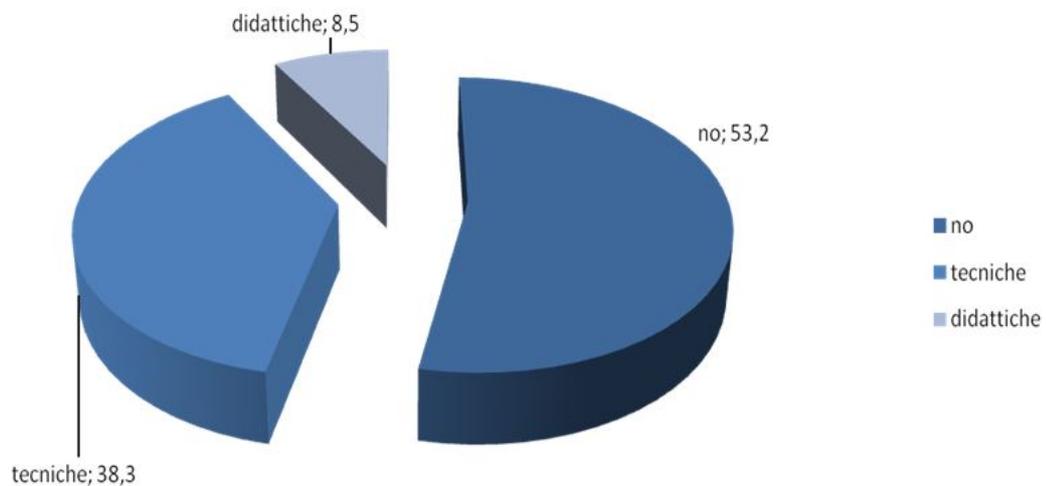


Figura 17. Difficoltà dichiarate dagli insegnanti

I possibili profili (con il dato più rilevante ed in estrema sintesi) sono:

Insegnanti:

- il corpo insegnante ha un'età di 51-60 anni;
- In maggioranza sono femmine;
- Hanno oltre 20 anni di insegnamento;
- Nelle scuole si insegnano prevalentemente materie umanistiche;
- Prevalentemente leggono, vanno su Internet ed utilizzano il telefono fisso;
- Utilizzano il computer per navigare su Internet e per lavoro;
- Internet viene utilizzato per ricerche di studio e per usare la posta elettronica;
- Utilizzano poco il telefono cellulare se non per fare/ricevere telefonate e per essere reperibili;
- L'ausilio delle tecnologie facilita e migliora la comunicazione didattica e i rapporti tra insegnanti e alunni;
- Le tecnologie utilizzate in classe sono la L.I.M. ed il computer;
- Le tecnologie didattiche motivano gli alunni e facilita/migliora la qualità dell'insegnamento;
- La maggiore difficoltà che hanno verso le nuove tecnologie sono di ordine tecnico.

Alunni:

- In maggioranza sono maschi ed hanno 11 anni;
- Utilizzano il computer, navigano su Internet, guardano la tv e videogiocono;
- Utilizzano il computer per navigare su Internet, per studiare e per giocare;
- Utilizzano Internet per ricerche di studio, per ricerche libere e per frequentare siti di Social Network, chat, blog;

- Utilizzano il telefono cellulare per fare/ricevere telefonate, inviare/ricevere sms, per scattare foto;
- Le tecnologie utilizzate in classe sono il libro, computer, LIM e videoproiettore.

Inoltre, gli alunni sostengono che il corpo insegnante usa le tecnologie secondo le proprie esigenze didattiche (37,8%) e secondo le reciproche esigenze (20,7%). Le discipline preferite dagli alunni sono matematica e scienze (82,9%), anche se rappresentano solo il 10,6% del totale mentre italiano (81,1%), scienze motorie (80,2%), arte e immagine (74,8%). Preferiscono queste discipline per i loro contenuti e per i migliori profitti (84,7%).

Conclusioni

I nuovi ambienti digitali nella scuola, realizzati in via sperimentale, pur nella brevità e frammentarietà delle progettazioni, hanno iniziato a porre le basi per una nuova direzione della trasmissione dei saperi che riguarda essenzialmente le nuove generazioni.

Dalle forme tradizionali dell'insegnamento che seguivano le logiche della comunicazione unidirezionale, con la figura del docente detentore unico e fonte di irradiazione di contenuti univoci e settoriali, si sta passando a logiche interattive con un nuovo profilo professionale che trasversalmente investe tutto il sistema educativo. L'interattività tecnologica, abbiamo visto, favorisce essenzialmente un nuovo modo di comunicare contenuti.

La circolarità comunicativa dell'essere sempre in contatto delle nuove generazioni ha posto le basi per un possibile mutamento nella sfera educativa e probabilmente, è lo spirito con cui le progettazioni ministeriali hanno cercato di incidere nel mondo della scuola ed in particolar modo sulla funzione del classico ruolo del docente e di tutto un sistema educativo. Se l'insieme degli elementi che compongono il mondo giovanile è permeato da una comunicazione costante con strumenti tecnologici e digitali, questa nuova configurazione sociale, incide profondamente sulle sfere tradizionali dell'educazione. Il ruolo del docente muta nella sua funzione all'interno dei nuovi ambienti scolastici digitalizzati, in una circolarità educativa mutuata dal mondo giovanile e dove, il cooperare, il condividere la propria esperienza professionale in sinergia con altri diventa un modo di trattare la trasmissione dei saperi. Il flusso conoscitivo è incanalato nel guado digitale, dove le settorialità disciplinari entrano in una dimensione interdisciplinare, collaborativa, di scambio e di condivisione progettuali e di idee.

La figura del docente muta in una funzione di intermediazione che si definisce all'interno di un circuito ambiente-studenti-conoscenze e che potrebbe essere assimilata a quella del "docente" nella peeragogy oppure a quella del mediatore e selettore di contenuti informativi (*curation*) che ci proviene dal mondo dell'economia e dal trattamento ed elaborazione della infobesità del web 2.0, il *content curator* (curatore di contenuti).⁶

La *peeragogy* o peeragogia o paragogia (Arenas, 2012; Cross, 2014; Rheingold 2015, 2013; Peeragogia, n.d. in *Wikipedia*) è un sistema rivolto alla condivisione da pari a pari (peer-to-peer) per l'autoapprendimento dove il docente interviene su piattaforme on-line. La tendenza alla condivisione educativa, rientra anche nella dimensione sociologica descritta ed analizzata da Flichy con il termine amatori (Flichy, 2010) e basata sull'aiuto reciproco tramite Internet, su forum, newsgroup, social network, blog.

Il *content curator* potrebbe essere la nuova funzione intermediaria del docente che abbiamo visto all'opera nella maggior parte delle progettazioni dell'ambiente digitale. Non è ancora riconosciuto con questo termine ma, questa professionalità media i contenuti che provengono dalla

mole enorme di informazioni su Internet, ottimizza le procedura per prodotti multimediali, sceglie i percorsi da seguire,⁷ traccia le linee tendenziali su cui approfondire un argomento, guida, in poche parole, l'insieme dell'ambiente digitalizzato della classe e dei rispettivi compiti che gli studenti nei diversi passaggi di ricerca su temi specifici sviluppano. In questo caso particolare, occorre rivedere il termine e riadattarlo all'ambito educativo. Il nuovo docente, *content curator* dei processi educativi, utilizza, insieme agli studenti, la L.I.M., i computer, i tablet, gli smartphone, seleziona i contenuti da Internet, crea blog, giornalini di classe on line, dvd multimediali, ebook. La competenza ed il bagaglio culturale, propria di ogni docente ne caratterizza quella specificità di selezionatore di contenuti e timoniere della classe digitale. Una competenza della tradizione dell'insegnamento dirottata verso nuovi profili che rende il docente più autorevole a fini educativi. È chiaro che la messa in discussione delle forme classiche di svolgimento dei compiti dell'insegnante richiede un altro livello di competenza e inevitabilmente un aggiornamento costante. Le procedure valutative verso gli studenti mutano. Il contesto di intervento in questo nuovo ambiente digitale rientra in quella circolarità comunicativa ed educativa dell'essere sempre connessi che caratterizza la nostra epoca.

Nota biografica

Walter Belmonte, sociologo, afferente all'Università della Calabria, Dipartimento LISE (Lingue e Scienze dell'Educazione). Docente universitario per il T.F.A. (2015) e dell'ex P.A.S. (2014) ha insegnato Teorie e tecniche dei Media e Sociologia delle Comunicazioni negli anni precedenti, inoltre, assegnista di ricerca per numerosi anni (settore disciplinare SPS/08 – Sociologia dei processi culturali e comunicativa). I suoi interessi scientifici sono rivolti all'innovazione tecnologica e sociale con particolare riferimento alla telematica ed ai processi multimediali ed interattivi. Tra le sue ultime pubblicazioni *L'estimità estemporanea. Le pratiche comunicative delle giovani generazioni tra spazio pubblico e spazio privato* (2014); *Le generazioni sommerse di Internet* (2011); *La bolla comunicazionale e le giovani generazioni* (2010). Contact: walter.belmonte@unical.it

Bibliografia

- Antonelli, C., Delogu, M., & De Luca, F. (1996). *Fuori tutti. Una generazione in camera sua*. Torino: Einaudi.
- Arenas, M. F. (2012). *Toward Peeragogy*. Preso da: <https://arenastudies.wordpress.com/2012/01/28/what-is-peeragogy>.
- Aroldi, P. (a cura di). (2011). *Media+generations*. Milano: Vita & Pensiero.
- Bell, D. (1999). *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*. New York: Basic Book.
- Belmonte, W. (2014). L'estimità in una prospettiva sociologica. Le pratiche comunicative delle giovani generazioni tra spazio pubblico e privato (pp. XXXX). In G. Greco (a cura di). *Pubbliche intimità. L'affettivo quotidiano nei siti di Social Network*. Milano. Franco Angeli.
- Belmonte, W. (2010). La bolla comunicazionale e le nuove generazioni. In B. Sanguanini (a cura di). *Comunicazione & Partecipazione* (pp. 79-90). Verona: QuiEdit.
- Berger, P.L., & Luckmann. T. (1997). *La realtà come costruzione sociale*. Bologna: Il Mulino. (ed. or. 1969).

- Blumer, H. (1954). What is wrong with social theory ? *American Sociological Review*, 19 (1), 3-10.
doi: 10.2307/2088165.
- Comte, A. (1880). *Cours de philosophie positive*, vol. 4. Paris: Schleicher Frères (ed. or. 1830-1842)
- Cross, J. (2014). *Peeragogy*. Preso da: <http://www.internettime.com/2014/12/peeragogy-2/>
- Daniele, L. (n.d.). *Basi teoriche ed applicazioni didattiche delle mappe concettuali*. Preso da:
<http://www.divini.net/db/wp-content/articoloLuisaDaniele.pdf>.
- Dilthey, W. (1947). *Le Monde de l'esprit*. Aubier-Montaigne: Paris. (ed. or. 1885)
- Donati, P., e Colozzi, E. (a cura di). (1997). *Giovani e generazioni*. Bologna: Il Mulino.
- Durkheim, E. (2007). *Il suicidio. Studi di sociologia*. Milano: Rizzoli. (ed. or. 1897)
- Ferrarotti, F. (1977). I concetti operativi. In *Trattato di Sociologia* (pp. 323-353). Torino: Utet.
- Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur*. Paris: Seuil.
- Flichy, P. (1994). *Storia della Comunicazione moderna*. Bologna: Baskerville. (ed. or. 1991).
- Gallino, L., (1993). *Dizionario di Sociologia*. Torino: TEA-Utet.
- Garelli, F., Palmonari, A., e Sciolla, L. (2006). *La socializzazione flessibile. Identità e trasmissione dei valori tra i giovani*. Bologna: Il Mulino.
- Gorz, A. (2003). *L'immateriale. Conoscenza, valore e capitale*. Torino: Bollati Boringhieri. (ed. or. 2003).
- Guerrini, F. (2015). *Content Curation. Come selezionare, gestire e condividere i contenuti della rete*. Milano: Hoepli.
- Howe, N., & Strauss, W. (1992). *Generations. The History of America's Future, 1584-2069*. New York: Harper Perennial.
- Kanter, B. (2012). *NTEN Webinar Reflections and Resources: The Unanticipated Benefits of Content Curation*. Preso da: <http://www.bethkanter.org/nten-curation>.
- Levi, G., & Schmitt, J. C. (1994). *Storia dei giovani*. Bari: Laterza.
- Maffesoli, M. (2004). *Il tempo delle tribù Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne*. Roma: Armando. (ed. or. 1988).
- Mannheim, K. (1992). *Le generazioni*. Bologna: Il Mulino. (ed. or. 1928).
- Marra, L. (2013). *Content Curation, il lavoro del futuro*. Preso da: <http://www.ideacreativa.it/content-curation-il-lavoro-del-futuro>.
- Novak, J. (2012). *Costruire mappe concettuali. Strategie e metodi per utilizzarle nella didattica*. Milano: Erickson.
- Nora, S., & Minc, A. (1979). *Convivere con il calcolatore. Rapporto sull'informatica al Presidente della repubblica francese*, Milano: Bompiani. (ed. or. 1979).
- Parlangeli, D. (2015). *La generazione Always on in un progetto d'illustrazioni*. Preso da:
<http://www.wired.it/internet/web/2015/04/03/generazione-always-on-progetto-illustrazioni>.
- Peeragogia, (n.d.). In Wikipedia. Preso il 06 Dicembre 2015 da
<https://it.wikibooks.org/wiki/Peeragogia>
- Piancastelli, F., & Donati, P. (2003). *L'equità fra le generazioni*. Milano: Franco Angeli.
- Piro, G. (2013). *Il progetto MIUR. "Editoria Digitale"*. Preso da
https://insegnantiduepuntozero.files.wordpress.com/2013/07/relazione_meeting_nicolosi_gpiro.pdf
- Pulvirenti, F. (2002). *Ecologia del conoscere ed ecologia del pensare. Le mappe concettuali come strumento di formazione*. Catania: CUECM.
- Rheingold, H. (2013). *Welcome to the Peer-to-Peer University of the Future*. Preso da:
<http://www.wired.com/2013/04/university>.
- Rheingold, H. (Ed.). (2015). *Peeragogy Handbook. 3rd Ed.* Chicago, IL. Somerville, MA.: PubDomEd/Pierce Press. Preso da: <http://peeragogy.org>.

- Rosenbaum, S. (2011). *Curation Nation: How to Win in a World Where Consumers are Creators*. New York: McGraw Hill.
- Rosenbaum, S. (2012). *Curate This! The Hands-On, How-To Guide To Content Curation*. New York: Magnify Media.
- Sanguanini, B. (a cura di). (2010). *Comunicazione & Partecipazione. Sociologia per la persona nella "Società-Display"*. Verona: QuiEdit.
- Santoro, P. L. (2012). *10 Strumenti per la Cura dei Contenuti*. Preso da: <http://www.datamediahub.it/2012/09/10/10-strumenti-per-la-cura-dei-contenuti/#axzz3ngRnXmVH> ;%20<http://www.lsd.it/2012/sette-tecniche>.
- Sorcinelli, P., e Varni, A. (2004). *Il secolo dei giovani*. Roma: Donzelli.
- Touraine, A. (1974). *La società post-industriale*, Bologna: Il Mulino. (ed. or. 1969).
- Turkle, S. (2005). *La vita sullo schermo: nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*. Milano: Apogeo. (ed. or. 1996).

Note

¹ La letteratura sociologica in quest'ambito è abbastanza vasta: Aroldi (2011), Donati e Colozzi (1997), Garelli, Palmonari e Sciolla (2006), Levi e Schmitt (1994), Piancastelli e Donati (2003), Sorcinelli e Varni (2004).

² A titolo indicativo, si veda Parlangeli (2015).

³ Per maggiori approfondimenti si veda, a titolo indicativo Sanguanini (2010) e Turkle (2005).

⁴ Si veda per maggior approfondimenti: Piro (2013); *Scuola digitale - Editoria Digitale Scolastica* (http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano_scuola_digitale/editoria_digitale_scolastica). Per una visione generale delle varie progettazioni, si veda il sito del Ministero della Pubblica Istruzione dedicato al Piano Nazionale della Scuola Digitale (http://www.istruzione.it/scuola_digitale).

⁵ La funzione di coaching per il progetto Classe 2.0 in Calabria è stato condotto dal gruppo di ricerca della cattedra di Sociologia delle Comunicazioni di Massa – Università della Calabria - ed in particolare da G. Greco (prof. ordinario) – responsabile coaching -, W. Belmonte (Research fellow), R. Ponziano (Ph. D.), E. De Santo (Ph.D), V. Trovati (Statistico).

⁶ Per maggiori approfondimenti sul ruolo del *content curator* si veda Guerrini (2015), Rosenbaum (2012; 2011). Sul web: Marra (2013), Santoro (2012), Kanter (2012).

⁷ Vedi l'uso delle mappe concettuali (a titolo esemplificativo) in Novak (2012), Pulvirenti (2002). Sul web si veda Daniele (n.d.).