

Edu2.0: contesti di apprendimento *for all*

nell'ambito dell'educazione linguistica

PIAZZA Carmela¹, CHIFARI Antonella²

1. Liceo Ginnasio "Ruggero Settimo" – via Rosso di San Secondo, 93100, Caltanissetta

2. Istituto per le Tecnologie Didattiche – UO di Palermo

Consiglio Nazionale delle Ricerche – via U. La Malfa, 153 – 90146 Palermo

Abstract: Il contributo, a partire da una disamina che valorizza l'utilizzo del Web 2.0 per fronteggiare la complessità educativa e formativa, muove dall'intento di disquisire alcune problematiche educative a tutt'oggi molto attuali, come la necessità di creare contesti di apprendimento *for all*, inclusivi degli studenti meno favoriti o ritenuti tradizionalmente (ed erroneamente) meno capaci. All'uopo si presenta un'esperienza di utilizzo del LMS Edu2.0 le cui funzionalità consentono di strutturare percorsi di apprendimento, nell'ambito dell'educazione linguistica, in cui l'uso delle tecnologie spezza la routine rituale della triade lezione-studio-interrogazione, a vantaggio di attività in cui l'autorevole trasmissione verticale è soppiantata dalla circolazione orizzontale del sapere a più voci.

Key words: Apprendimento, Web 2.0, inclusione.

Article ID: Web 2.0; Esperienze d'uso di Tecnologie Didattiche nei Progetti Operativi Regionali (POR) e Nazionali (PON).

Introduzione

Il Web 2.0, naturale evoluzione del Web 1.0 può essere visto come un "grafo pienamente connesso" di collegamenti di vario genere, mirato a "sfruttare l'intelligenza collettiva", così come il suo creatore, Tim O'Really, riferisce [1].

Esso per la sua multidimensionalità ha generato una nuova visione dell'utilizzo della rete, sta influenzando il modo di lavorare ed interagire con le informazioni online da parte di molte figure professionali, tra cui gli insegnanti che, divisi tra il desiderio di innovazione e lo scetticismo, cominciano a vederne e sfruttarne le grandi potenzialità per l'apprendimento dei propri allievi e la formazione lungo tutto l'arco di vita.

L'accento è posto sullo spiccato livello di interazione possibile tra i tool, i più svariati, e l'utente, sulla valorizzazione del rapporto tra gli utenti ed i dati degli utenti stessi a tal punto da far pensare che la vera rivoluzione stia nello spirito, nel desiderio, nella modalità di approcciare questo nuovo modo di aggregazione che la rete permette.

L'idea che emerge è quella di uno spazio virtuale che va umanizzandosi, avvicinandosi alle persone che da ospiti diventano padroni di casa. Sono, infatti, i singoli utenti della rete a dire qualcosa ed a improntare la rete con la propria opinione ed azione: la parola d'ordine è il "my": my-blog, my-page, my-documents, my-moodle, my-avatar!

Dan Gillmor nel 2004 [2] ha definito il web 1.0 come "read-only" e il web 2.0 come "read-write web", per sottolineare che nel web 1.0 i contenuti erano prodotti da pochi addetti ai lavori e gli utenti si limitavano a fruirne, mentre nell'era 2.0 gli utenti sono contemporaneamente fruitori e produttori di contenuti. In questo passaggio epocale, il

docente pur non essendo un professionista dell'html intravede la possibilità di interfacciarsi direttamente, di presentare se stesso, il lavoro della propria classe, foto, video, podcast, learning object; può esprimere la propria opinione e preferenze ed in-formare la rete del proprio stile; può interagire con altri colleghi scambiando informazioni, ma anche collaborando con loro. Può finalmente iniziare a parlare la stessa lingua dei propri studenti, *digital natives*, centrando sempre di più l'apprendere sulle loro esigenze.

Per gestire e vivere l'aspetto collaborativo sono nati strumenti per organizzare i contenuti, condividere il sapere, costruire mappe mentali e fare brainstorming, creare tutorial e corsi di ogni genere e dimensione, collaborare alla costruzione di contenuti fra persone.

In termini educativi, più che mai adesso il compito della scuola diventa quello di fornire abilità, oltre che informazioni e conoscenze; gli studenti, proprio perché *digital natives*, hanno enorme dimestichezza con gli strumenti Web 2.0, ma al contempo sono carenti di regole e strategie per l'apprendimento formale, la costruzione sociale del sapere e la risoluzione cooperativa dei problemi.

Così in ambito didattico si moltiplicano le contraddizioni e se, da una parte, pullulano le tecnologie (basti pensare alla diffusione delle LIM in classe), dall'altra, nella scuola si registrano casi di abbandono, di insuccesso e di grande disaffezione. E che dire della corsa, voluta a gran voce dal Ministero, per la certificazione delle competenze digitali quando a tutt'oggi si registrano livelli di competenza linguistica al di sotto delle medie europee. Una realtà che esclude, che non può prescindere dalla necessità di mettere a punto soluzioni metodologiche innovative "che permettano la maturazione negli alunni di una competenza linguistica complessa, plurilingue e pluriculturale, che faciliti l'apprendimento di più lingue e favorisca l'individuo a prendere parte a interazioni interculturali" (cfr. il Quadro di Riferimento Europeo delle Lingue).

Le leggi di riforma possono proporre svolte epocali, idem l'accresciuto "accesso" alle tecnologie, ma se gli insegnanti non ragionano sulla scuola, sul loro ruolo, sulla loro efficacia a ben poco serviranno i tentativi dall'alto finalizzati a *una civiltà che fonda la sua prosperità economica e sociale sulla valorizzazione del sapere* (Presidenza portoghese dell'unione europea, 2000).

1 La sfida del Web 2.0 per una didattica for all

Da quanto discusso sembrerebbe quindi che la sfida dell'insegnamento consista nell'offerta non solo di conoscenze e abilità, ma anche e soprattutto della capacità di orientarsi nei contesti comunicativi in un quadro di continuo cambiamento.

Il cambiamento è nelle mani dei docenti, la sfida ha come contropartita non solo un accresciuto senso di sé, ma un riscatto sociale della professionalità docente pronta ad uscire fuori dagli schemi per proporre *linguaggi* molto più vicini a quelli dei giovani studenti.

Il docente, quale *professionista riflessivo* [3] non può più ignorare i cambiamenti della società né che il suo ruolo è quello di attrezzare i giovani a costruire *nuove conoscenze non solo sulla base di quelle già in possesso, ma anche attraverso la negoziazione e condivisione dei significati* [4].

Con le tecnologie Web 2.0 le nuove conoscenze, il nuovo sapere viene posto in circolazione per essere a sua volta rielaborato da altri, in nuove forme di interazione in rete. E' il passaggio dalle comunità di apprendimento online ai gruppi orizzontali aperti, ai gruppi di collaborazione.

L'apprendimento può trarre giovamento dalla condivisione e dalla rielaborazione orizzontale dei contenuti, tipica delle nuove frontiere del WEB 2.0, attraverso il quale è lecito pensare che sia possibile creare contesti di apprendimento *for all*, inclusivi degli studenti meno favoriti o ritenuti tradizionalmente (ed erroneamente) meno capaci ed evitando nel contempo *il rischio di attestarsi su livelli di apprendimento minimi, poco esigenti, per tutti* [5].

Si tratta, quindi, di pianificare strategie e metodi che consentano un *innalzamento dei livelli di apprendimento degli allievi deboli e meno favoriti, e [il]conseguimento di alte prestazioni degli allievi più dotati* [5; 6].

1.1 Che cos'è Edu2.0

Tra gli strumenti tecnologici a disposizione degli insegnanti, il *virtual world* didattico Edu 2.0¹ sembra adeguato a creare i contesti educativi che si è venuti esponendo.

Edu2.0 è un ambiente di condivisione *free*, modellato per un approccio didattico, sebbene sia anche utilizzabile per gruppi di lavoro non necessariamente scolastici. Esso può essere connotato come un Learning Management System (LMS) capace di gestire contemporaneamente più corsi erogati via web, la preparazione di test, la registrazione degli utenti, la creazione di profili e il monitoraggio dei progressi che compie uno studente. Nello specifico, ciascun docente può creare la propria scuola con le proprie classi; ogni alunno può essere invitato, dal suo insegnante, a prendere parte alle attività della classe virtuale di appartenenza, tramite un'e-mail. Un sistema di password, di controlli e di iniziali impostazioni permette al docente di rendere sicuro l'ambiente da ogni intrusione o abuso. Infatti, il docente visualizza ogni ingresso in aula ed ogni uscita di ciascuno studente, visualizza il contenuto dei messaggi che i ragazzi scambiano in chat; inoltre, è sempre il docente in qualità di amministratore a decidere a quali risorse e funzioni gli alunni possono accedere.

Creare la propria classe virtuale è semplice, basta qualche click. Edu2.0 è tradotto in dieci lingue, tra le quali l'italiano.

1.1.1 Come funziona Edu2.0

All'interno di questo ambiente il docente ha l'opportunità di registrare la propria classe nel portale e di "invitare" alle attività, da lui pianificate, gli alunni col semplice invio di un messaggio di posta elettronica.

Nello specifico, la funzionalità del *Syllabus* consente di:

- personalizzare l'home con un'immagine che rappresenti la classe;
- stabilire le impostazioni per l'accesso;
- strutturare un programma di studio datato, dettagliato e corredato da immagini, filmati e collegamenti a link.

Dal menu *Lezioni* è possibile:

¹ www.edu20.org

- accedere alla pagina in cui inserire gli argomenti da proporre alla classe, con l'opzione di arricchirli di risorse multimediali (video, immagini, audio o pagine web);
- assegnare un titolo alla lezione, associarvi un'immagine, descriverla brevemente e pianificare le consegne inerenti la specifica lezione; il docente inoltre può pianificare la consultazione delle lezioni scegliendo di consentire l'accesso degli alunni a tutte le lezioni oppure ad alcune di esse.

In *Risorse* il docente ha a disposizione un'area per condividere con gli studenti o con tutta la rete dell'utenza Edu2.0 risorse didattiche, quali cataloghi, video o documenti; potrà riusare le risorse della biblioteca del portale, che accoglie contributi da docenti di tutte le parti del mondo, o contribuire individualmente.

Il Portale inoltre offre la possibilità di estendere i confini della propria classe, favorendo la collaborazione e la socializzazione di punti di vista alternativi ai propri; alla stregua di un social network, infatti, esso consente di invitare colleghi remoti con i quali formare il team docente della classe. Ogni insegnante potrà usufruire di una propria scheda-dati, di spazi per inserire nuovi amici, foto, creare gruppi di alunni, gestire il blog di classe ed esplicitare le azioni di insegnamento.

In *Studenti* è anche possibile:

- creare il registro della classe, in cui sono visualizzati nome utente e password personali degli studenti per l'accesso alla piattaforma, la data e ora di accesso in aula;
- inviare messaggi a singoli o a gruppi, cliccando in corrispondenza del nome di ciascun alunno;
- compilare il portfolio ed emettere certificazioni di competenze;
- trasferire un alunno da una classe ad un'altra o cancellarlo dall'elenco.

Molto interessanti le funzionalità del menu *Calendario* che, attraverso l'inserimento degli eventi della classe, inclusi gli orari delle lezioni e la data di scadenza dei compiti, consentono di stimolare gli studenti ad auto-monitorare il proprio processo di apprendimento, e i docenti a rendere più flessibili tempi e modi del proprio operare.

In *Compito* è possibile controllare la frequenza di ciascun alunno, registrare i ritardi, creare il portfolio della classe, stilare forme diverse di valutazione e, aspetto cruciale, personalizzare percorsi e compiti.

Infine, nel *Collaborativo* il docente può gestire gruppi, forum, blog, chat e realizzare wiki.

Per quanto attiene agli studenti essi possono:

- accedere agli spazi studio;
- amministrare in modo personalizzato il proprio profilo;
- sapere in ogni momento chi è presente nella classe;
- eseguire l'upload e il download delle lezioni e delle risorse;
- accedere alle risorse e agli strumenti di comunicazione e produzione (chat, forum, blog, wiki di classe);
- accedere ad un sottogruppo di studio creato in una sezione apposita accessibile inserendo un'ulteriore password.

Dalla descrizione delle principali funzionalità emergono le molteplici potenzialità insite in questo strumento, che attualizzano e rendono più concreto il concetto di innovazione didattica e apprendimento *for all*. Letto in altri termini, ciascuna classe

dispone sia dei tradizionali strumenti della didattica sia di quelli di un moderno social network. Infatti, come descritto, ciascuna funzionalità consente di attribuire nuovi significati alle consuete attività scolastiche, quali la gestione del registro delle presenze degli alunni, la predisposizione delle attività didattiche, l'archiviazione (che in tale contesto, come già detto, può essere condivisa con la rete di risorse mondiali del portale globale di Edu2.0) e non ultimo la valutazione.

I vantaggi per lo studente sono altrettanto significativi se si pensa al ruolo attivo rivestito da ognuno nel processo di apprendimento. L'accesso costante e guidato agli strumenti di comunicazione sincrona e asincrona, per la condivisione dei documenti o ancora per la scrittura collaborativa, come il wiki, propongono un ambiente moderno, vicino al loro stile di comunicazione e produzione, in cui la lettura e la scrittura fuoriescono da ambiti di costrizione e divengono libero ma disciplinato esercizio di comunicazione [7].

2 Innovare la didattica: Edu2.0 – Una via per la scrittura collaborativa

Oggi, nella società della *Terza fase*, si sta registrando *un cambiamento di modalità di linguaggio che sta spostando l'accento da forme strutturate e precise a forme generiche e destrutturate* [8], si va imponendo una comunicazione polimorfa, una disgregazione dell'unicità della scrittura tradizionale (accerchiata da altri più seducenti linguaggi di comunicazione) e del pensiero logico-sintattico; questa realtà non esclude tuttavia la possibilità di riproporre la scrittura.

La tecnologia sollecita e consente nuove forme di scrittura, svincolate dal modello della tradizione, ma comunque funzionali ad esercitare un pensiero strutturato e avveduto, capace di divenire, attraverso la costruzione dei concetti, mezzo di espressione di sé e di relazione con l'altro.

Alla base di ogni azione di scrittura vi è un processo creativo soggettivo declinabile come la capacità di generare nuovi significati a partire da informazioni date.

Questo contributo mira a descrivere un'esperienza di utilizzo dell'ambiente Edu2.0 nell'ottica di suggerire un percorso di educazione linguistica, di studio e recupero delle abilità di lettura e scrittura.

2.1 Descrizione dell'esperienza

L'esperienza didattica di seguito descritta ha l'obiettivo di potenziare l'apprendimento di una delle competenze trasversali che le istanze pedagogiche nazionali hanno fissato come imprescindibili: *“Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi”*.

In particolare, è stata focalizzata l'attenzione sulla produzione di testi argomentativi e descrittivi, le tipologie di scrittura oggi particolarmente richieste agli studenti, sulle quali per anni si esercitano in classe e a casa, senza particolare entusiasmo né convinzione.

Il contesto di attuazione è stata una classe prima del liceo classico.

L'insegnante progetta, all'interno di Edu2.0, la scrittura collaborativa di un saggio breve sul wiki dell'aula virtuale. In particolare, struttura un'azione didattica che attraverso l'acquisizione, in modo sistematico, di informazioni (*knowing what*), di

capacità e abilità (*know how*), di significati (*knowing why*) costituisce le condizioni favorevoli affinché lo studente costruisca in modo autonomo le proprie strutture cognitive [9].

Preliminarmente crea la sceneggiatura dell'attività articolandola in step modellati sui momenti della retorica classica: *inventio, dispositio, elocutio, actio, memoria*.

Step n. 1: inventio

Per poter argomentare adeguatamente, affinché la scrittura non degeneri in sfogo emotivo, ma si edifichi come esame ed elaborazione razionale di una tematica, occorre una base documentaria.

A partire dalla quotidianità il docente orienta la discussione su una delle tematiche di maggiore interesse per gli studenti.

La problematica viene approfondita mediante la ricerca in rete di articoli e saggi, i motori di ricerca, Google in primo luogo, consentono una ricerca ampia e variegata; a questo punto farà da supporto una griglia di analisi dei siti, mirata a selezionare quelli più attendibili, condivisa dalla classe ed elaborata nel wiki.

Individuata la tematica e concordata una selezione di siti su cui documentarsi, si passa alla prima forma di strutturazione del testo nel *wiki*.

Ciascuno studente riporterà affermazioni, statistiche, opinioni, frasi, che trascriverà nel wiki e di cui discuterà nel forum e nella chat con i compagni e con l'insegnante.

Questa modalità di reperimento e confronto dei dati impegna ogni studente in un'attività simile a quella che effettua per il confronto su facebook. I ragazzi si affannano a ricercare video, articoli, gruppi per poi pubblicarli nel proprio profilo; oltre alla socializzazione delle esperienze tale attività comunque comporta una forma di conoscenza indiretta, che pur non seguendo i canali tradizionali dell'apprendimento, sicuramente genera prassi esperienziali di acquisizione delle informazioni. L'alunno assume così un ruolo attivo in un'attività laboratoriale in cui legge per scrivere, compiendo delle esperienze sul campo di lettura e di scrittura.

Tale attività immerge gli studenti in una *nube mediatica globale* [10], che necessita di ordine e chiarezza, a cui l'insegnante conduce attraverso le attività del secondo step.

Step n. 2: dispositio

La classe organizza il materiale reperito secondo un ordine condiviso. Si creano, nel wiki di classe, delle mappe di orientamento in cui si catalogano le informazioni: opinioni favorevoli, contrarie, dati statistici pro e contro, commenti oggettivi, pareri condotti sull'onda emotiva, etc.

Gli studenti si dividono in gruppi, che si creano sempre nell'aula virtuale; ciascuno di essi ha a disposizione un suo spazio collaborativo, che autogestisce (sempre controllato dall'insegnante) in una privacy garantita da password d'accesso o che può essere aperto agli altri gruppi. Il gruppo dispone di un proprio profilo, di una messaggistica interna, di

un'area di scambio materiali, di un calendario e di tutti gli strumenti del collaborativo (forum, chat, wiki, blog).

Ogni gruppo lavora ad una tipologia di materiale (articoli, saggi, pareri che veicolano tesi a favore o in antitesi rispetto ad un punto di vista): la legge, la commenta, la rielabora. Tale lavoro comporta un impegno individuale (lettura, comprensione, analisi del documento) e uno di gruppo (discussione dei documenti, rielaborazione concettuale dei pareri, creazione di un unico documento di quella tipologia: un documento in cui siano raccolte, ad esempio, le opinioni favorevoli estrapolate dagli articoli).

Il confronto sincrono delle opinioni nella chat, i pareri scambiati in modalità asincrona nel forum consentono a ciascuno studente di pervenire a livelli di interpretazione del testo via via più elevati. Anche gli studenti meno attrezzati culturalmente colmano le difficoltà d'approccio ai testi grazie alle discussioni dei compagni, che offrono indirettamente chiavi di lettura e di decifrazione attraverso i loro singoli punti di vista. Nel contempo, i meno motivati al lavoro scolastico vengono coinvolti nell'attività, in quanto realizzata tra pari e secondo dinamiche più accattivanti.

La tracciabilità garantita dal salvataggio delle chat e dai dibattiti nel forum tutela la timidezza e l'impaccio di chi ricorre al tacito mutuo soccorso nel privato del suo monitor, senza doversi esporre a ripetute, "umilianti" richieste all'insegnante di spiegazioni, di chiarimenti o addirittura rifugiarsi in un silenzio di ostentato disinteresse.

Nel wiki del gruppo si viene così elaborando un testo che, sebbene ancora nella fase del copia-incolla, raccoglie, in modo più o meno coerente e coeso, tutte le informazioni riconducibili ad un unico discorso.

Step n. 3: elocutio

A questo punto ogni gruppo elabora, sulla base dei documenti in suo possesso e sempre in una scrittura collaborativa nel wiki, un testo che pur risentendo dell'influsso dei pareri altrui si costituisce come originale argomentazione. L'insegnante interviene a sottolineare eventuali errori ed inserisce ampie note esplicative, schematizzazioni chiare e corredate da pratici esempi di applicazione delle regole.

Riscrive in colore diverso il termine esatto, richiama a margine la regola sintattica, fornisce elenchi di connettivi utili alla coesione, opera i legamenti (usando colori diversi) funzionali a garantire la coesione in una progressione tematica che va dal noto al nuovo.

In questa fase è bene che ogni componente del gruppo usi un colore diverso per la propria scrittura, ciò consente all'insegnante di valutare il grado di competenza di ognuno e di predisporre interventi individualizzati di recupero di conoscenze e abilità. Esiste una vasta sitografia di consultazione per il recupero di conoscenze pregresse

nell'ambito della lingua italiana e del suo uso competente, ciò può sopperire alla mancanza di un libro di testo degli anni di scuola trascorsi.

La scrittura collaborativa consente lo scambio di opinioni in tempo reale, i ragazzi riflettono insieme sulle scelte da compiere, procedono per tentativi ed errori, ognuno impara sfruttando i progressi dell'altro, ragionando fra loro sugli errori commessi. La supervisione dell'insegnante garantisce osservazioni, chiarimenti e spunti di riflessione immediati, fronteggiando le difficoltà e correggendo gli errori sul nascere e non su un compito già consegnato dal quale il ragazzo ha già preso le distanze.

Step n. 4: actio

Adesso la classe è chiamata a collaborare nella sua interezza; sempre nell'aula virtuale il docente crea una pagina wiki in cui inserisce una tabella con righe e colonne corrispondenti alla struttura del saggio: introduzione, esposizione della tesi, esposizione dell'antitesi, confutazione dell'antitesi, conclusione che ribadisce la bontà della tesi sostenuta e suffragata da autorevoli pareri.

Dopo averlo articolato, il testo si "detabella" e si riscrive in modo coeso e coerente, in un equilibrio di argomentazioni e citazioni. Si correda l'articolo/saggio di immagini, tabelle statistiche, etc.

I differenti punti di vista determinano l'elaborazione di più articoli, ognuno con una peculiare tesi e antitesi.

Step n. 5: memoria

L'ultimo step comporta la registrazione in Mp3 da parte di ogni alunno dell'esposizione, svincolata dal testo scritto, del contenuto dell'articolo. Ognuno lo recita secondo un ipotetico radiogiornale. Questa attività favorisce la memorizzazione dei contenuti e la rielaborazione personale, può concorrere, inoltre, al recupero/potenziamento delle conoscenze e abilità in lingua straniera: registrare gli Mp3 in Inglese, Francese o Spagnolo rappresenta un momento di riflessione e rielaborazione in una seconda lingua.

I saggi degli studenti vengono inseriti tra le risorse di Edu2.0 e pubblicati nel giornalino on line della scuola.

Riflessioni conclusive: *l'aula virtuale quale luogo per una didattica inclusiva*

Come descritto, Edu2.0 offre l'opportunità di creare un ambiente di apprendimento collaborativo in un contesto facilmente accessibile, stimolante, efficace per tutti (docenti e studenti), inclusivo, anche per coloro che presentano situazioni di svantaggio culturale. L'uso della tecnologia in questo caso, come in tanti altri, è utile per accrescere l'efficacia dell'insegnamento e rispondere alle esigenze di tutti gli studenti, abili e meno abili. A tal proposito, potremmo affermare che il valore

“compensativo” di Edu2.0 è insito nella filosofia del collaborare per costruire sapere e per maturare il senso d’appartenenza; rispetto ad un qualsiasi social network, la classe virtuale pone una finalità educativa agli incontri: ciascun alunno è componente di un gruppo, fa parte di una classe in cui è chiamato ad operare, a condividere esperienze culturali, a collaborare, a chiedere chiarimenti, a ottenere il supporto di nozioni e abilità da recuperare o potenziare. Burbles [11] sostiene che imparare in una classe virtuale rappresenta un’esperienza vivida, significativa e dinamica che “accresce la dimensione dell’interesse, del coinvolgimento, dell’immaginazione e dell’interattività”.

Essa può contribuire al superamento delle difficoltà relative al confronto *de visu* con i compagni e con l’insegnante, confronto che genera insicurezza e disagio in quegli studenti che non sono culturalmente “attrezzati” come il resto della classe e sentono di non essere all’altezza dei compiti assegnati. In tal senso, la classe virtuale rappresenta una sorta di ambiente protetto in cui lo studente agisce ed interagisce con l’insegnante e i compagni, al riparo dal confronto diretto che potrebbe coglierlo impreparato. Di fronte alla soluzione di un problema, che sia la comprensione di un testo o la produzione di un elaborato, egli con i suoi tempi e nel suo spazio (fisico ed emotivo) può confrontare il proprio lavoro con quello dei compagni; ricorrendo privatamente all’insegnante o alle risorse della rete può trovare, senza esporsi, le risposte e il supporto necessario a superare carenze cognitive od operative. La collaborazione in aula virtuale, infine, risulta essere propedeutica ai momenti di confronto nell’aula fisica, in quanto attiva quelle interazioni che consentiranno il superamento di timidezze o difficoltà di approccio.

E’ qui che l’uso avveduto e contestualizzato delle tecnologie può contribuire a destrutturare la routine rituale della triade lezione-studio-interrogazione, in cui prevale l’autorevole trasmissione verticale della conoscenza, a favore di una circolazione orizzontale del sapere a più voci.

Pensare a procedure o strategie didattiche che prendano in carico lo studente nella sua totalità e diversità, incluse le componenti emotive, le difficoltà relazionali, lo svantaggio socio-culturale oltreché quello cognitivo, implica una forte responsabilizzazione ed una riflessione sul senso del proprio ruolo: quello di educatore in una scuola che insegna, attraverso i contenuti, ad Essere, a stare nel mondo con le sue sfide più ardue. Infatti, incidere sul metodo di trasmissione dei saperi significa in questo contesto operare una reale innovazione a favore della formazione della persona.

La didattica inclusiva deve per tale ragione prevedere che lo svantaggio (cognitivo, emotivo, sociale), alla stregua di altri bisogni educativi speciali, sia attenzionato non solamente quando esso ha già causato danni irreparabili nel percorso scolastico di un

allievo, ma per tempo quando ancora è possibile mettere in atto strategie didattiche più adattive e funzionali ai singoli bisogni, per garantire il successo scolastico di tutti. Un percorso quello presentato che ci auguriamo possa, indipendentemente dal medium utilizzato, contagiare il desiderio di innovazione anche in coloro che a tutt'oggi stentano a rendere l'insegnamento sempre più centrato sullo studente [12; 13] e sempre più inclusivo per tutti. Ma anche solleciti, ancora una volta, la necessità della formazione, di un confronto aperto tra professionalità diverse affinché lo sviluppo di pratiche educative, includenti e inclusive, non rappresenti più l'eccellenza, bensì la prassi.

Ringraziamenti

Un particolare ringraziamento va ai docenti del corso Sloop2desc (<http://www.sloop2desc.eu/>) che grazie alle loro osservazioni, partecipate all'interno dei forum, ci hanno fornito gli spunti necessari per introdurre il nostro contributo.

Bibliografia:

- [1] O'REILLY T. What Is Web 2.0, Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Communications and Strategies (65): 17-37, 2007.
- [2] DAN GILLMOR. We the Media Grassroots Journalism by the People, for the People. Publisher: O'Reilly Media, 2004.
- [3] SCHÖN DONALD A. *Il professionista riflessivo: per una nuova epistemologia della pratica professionale*. Bari: Edizioni Dedalo, 1993.
- [4] VARISCO B.M. *Alle radici dell'ipertestualità*. In Calvani A., Varisco B.M. (a cura di), *Costruire-decostruire significati*. Padova: Celup, 1995.
- [5] BOTTANI N., BENADUSI L. *Uguaglianza ed equità nella scuola*. Trento: Erickson, 2006.
- [6] SETA L., CHIAZZESE G., CHIFARI A., MERLO G., OTTAVIANO S., ALLEGRA M. Lettura e comprensione online: da un modello allo sviluppo di un sistema. TD-Tecnologie Didattiche, (49): 29-41, 2010.
- [7] PIAZZA C. Le nostre storie Web 2.0. TD-Tecnologie Didattiche, 50, 47-51, 2010.
- [8] SIMONE R. *La Terza Fase*. Roma-Bari: Laterza, 2000.
- [9] TESSARO F. *Metodologia e didattica dell'insegnamento secondario*. Roma: Armando Editore, 2002.
- [10] MANOVICH L. *Software Culture*. Milano: Ed. Olivares, 2010.
- [11] BURBLES N.C. Navigating the Advantages and Disadvantages of Online Pedagogy, in Haythornthwaite, C., and Kazmer, M.M. (eds.) *Learning, Culture and Community in Online Education: Research and Practice*. New York: Peter Lang Publishing, 2004.
- [12] DEAKIN-CRICK R. Learner-centred Teachers, in T. Alexander, and J. Potter (eds.) *Education for a Change: Transforming The Way We Teach Our Children*. Oxon: RoutledgeFalmer, 159-165, 2005.
- [13] CUTHRELL J.P. The Autonomous Learner in J.P. Cuthrell (ed.) *Virtual Learning: The Impact of ICT on the Way Young People Work and Learn*. England: Ashgate Publishing Ltd, 134-142, 2002.