

# IL MIO YOUTUBE

FRUIZIONE CONSAPEVOLE PER RACCONTARE DI SÉ

Beate Weyland e Paolo Carboni

## ABSTRACT:

«Il mio YouTube» è un progetto svolto presso una classe seconda della scuola secondaria di primo grado di Bressanone che ha avuto l'obiettivo di condurre gli alunni a riflettere sugli elementi e le caratteristiche di YouTube. Il percorso ha previsto l'individuazione delle categorie dei video, l'osservazione degli elementi costitutivi per l'accesso, le finalità della pubblicazione. Inoltre i ragazzi sono stati condotti attraverso lavori di gruppo e giochi con i media a sapere riconoscere e descrivere le proprie emozioni e reazioni nei confronti dei video di YouTube, descrivendo e valutando le proprie preferenze nella fruizione.

### *Parole chiave:*

internet, YouTube, video, immagine, fruizione, lavoro collaborativo

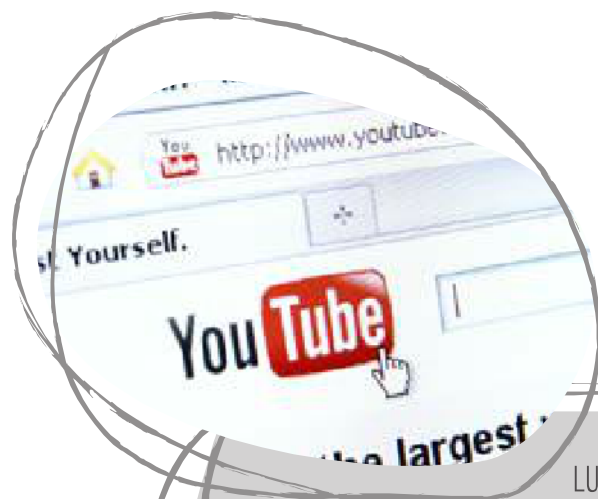
«My YouTube» is a project done at second-year class in a first level secondary school in Bressanone. The aim was to make students reflect on the constitutive elements and characteristics of YouTube. The project included the identification of the video categories, the elements necessary for the access, as well as the purpose for publishing. Pupils, working in groups and playing with the media, learned to recognize and describe their own feelings and reactions in front of the videos, also evaluating their own preferences.

### *Keywords:*

internet, YouTube, video, image, fruition, collaborative work

Beate Weyland  
Professore aggregato di Didattica  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Libera Università di Bolzano  
b.weylend@unibz.it

Paolo Carboni  
Dottorando di ricerca in Pedagogia  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Libera Università di Bolzano  
paolo.carboni@education.unibz.it



LUOGO: Scuola secondaria di primo grado «A. Manzoni» – Bressanone  
UTENTI: 13 alunni dagli 11 ai 12 anni  
DURATA PROGETTO: 20 ore, da marzo a fine maggio 2010  
MATERIALI E TECNOLOGIE: PC collegati a internet, tv con lettore dvd

## IL PROGETTO

### *Finalità e obiettivi*

L'intento del progetto era quello di fare scoprire ai ragazzi le diverse caratteristiche di YouTube per orientare il percorso esplorativo. Un altro aspetto di non secondaria importanza riguardava la maturazione della consapevolezza da parte degli alunni circa i propri interessi e motivazioni alla ricerca, tutti indicatori del proprio modo di essere. L'idea finale era che ciascuno, segnalando i video preferiti, costruendo playlist, commentando video, potesse raccontare qualcosa di sé e avere maggiore coscienza circa la propria identità: fatta di scelte precise, determinate da bisogni e interessi, corredata da particolari specificità e originalità.

Il metodo didattico seguito è stato quello cognitivo-costruttivista: attraverso un percorso di apprendimento per scoperta e l'esperienza diretta con il contenuto mediale, gli alunni hanno potuto riflettere sull'utilizzo personale di YouTube, elaborando le proprie conoscenze. L'azione di porsi come osservatori, esaminando il rapporto di interesse con il medium osservato, ha permesso loro di costruirsi una mappa cognitiva in cui orientarsi e costruire le proprie interpretazioni, intrecciando anche relazioni di cooperazione con i compagni finalizzate a una maggiore comprensione. Il ruolo dell'insegnante è stato quello di permettere all'alunno di rielaborare le forme mentali che già possedeva attraverso un percorso strutturato, di offrire strumenti e regole utili per una migliore comprensione degli oggetti mediali, oltre che elementi per una futura attività di esplorazione finalizzata all'individuazione di ciò che soddisfa i propri bisogni di identificazione e di realizzazione.

### *Le fasi del percorso*

#### Fase conoscitiva ed esplorativa

Il percorso è stato preceduto da un momento di verifica iniziale delle conoscenze sulla struttura e i contenuti di YouTube e si è aperto con una libera esplorazione del portale attraverso la ricerca di video a piacimento. Alcuni alunni non conoscevano bene la piattaforma e di conseguenza si sono mossi con difficoltà all'interno del sito. In questa attività è prevalsa la visione dei video presenti sulla home page, quelli più visti o consigliati da YouTube stesso. Solo alcuni alunni hanno saputo ricercare nelle categorie o sottocategorie del portale. Questa prima fase è servita ai ragazzi per scoprire e condividere insieme come, per quanto essi considerino YouTube qualcosa di speciale e interessante, in realtà spesso non sappiano come utilizzarlo e a quale scopo. Risvegliando attenzione e interesse rispetto alle competenze d'uso, esse da ingenue potevano iniziare a diventare più ponderate e consapevoli.

Il secondo momento dell'attività ha avuto lo scopo di raccontare brevemente la storia di YouTube e di approfondirne alcune caratteristiche specifiche. La fase di esposizione è stata intervallata da esercitazioni pratiche, in cui i ragazzi sono andati alla ricerca dei video citati nella storia dell'evoluzione di questo sito. L'obiettivo è stato dunque quello di familiarizzare con la gerarchia dei video e con le possibilità di ricerca e

affinamento della stessa, comprendendo anche le ragioni commerciali sottese al fenomeno YouTube. Si è proceduto con la ricerca di video legati alle preferenze personali, venendo a conoscenza anche di quelli interattivi, nei quali è l'utente stesso a decidere la direzione che la storia filmata può prendere. Una parte della ricerca che ha suscitato molto interesse è stata quella legata alla presentazione dei filmati più creativi e divertenti, premiati dal popolo del web. La presentazione dell'«Orchestra di YouTube» o delle «Danze per il mondo di Matt» ha evidenziato la globalità del fenomeno e le sue possibilità di comunicazione e interazione fra persone di Paesi lontani.

### Fase di appropriazione

Una volta che gli alunni hanno raggiunto una idea chiara della struttura di YouTube e delle modalità con cui è possibile ricercare i video, è stato spiegato loro come realizzare una playlist. Partendo da un argomento scelto fra i generi proposti di YouTube, i ragazzi, lavorando in gruppo, hanno realizzato alcune liste contenenti i loro video preferiti sul tema proposto, che sono state poi riportate e condivise sul sito dedicato (<http://ilmioyoutube.jimdo.com/preferiti/>). L'osservazione successiva delle playlist dei compagni li ha portati a suggerire eventuali aggiunte o a postare commenti con giudizi personali sulla raccolta di video.

La gita scolastica all'Isola del Giglio in concomitanza con la conclusione delle attività è stata un'occasione per poter raccogliere filmati e fotografie che sono stati poi selezionati e montati in un filmato di cinque minuti caricato su YouTube. A questo filmato, poi, gli alunni hanno aggiunto, attraverso una specifica funzionalità del sito, commenti di approfondimento o umoristici attraverso fumetti o didascalie (<http://ilmioyoutube.jimdo.com/pubblichiamo/>).

### Momento di valutazione e socializzazione

L'ultima fase del progetto è stata dedicata a un approfondimento delle preferenze e delle motivazioni all'utilizzo di YouTube nonché a una esplicitazione e a un confronto sulle emozioni connesse al momento fruitivo. Si trattava di una sorta di esercitazione di controllo e di socializzazione di quanto appreso suddivisa in due parti: *YouTube a parole* (quali parole colleghiamo a questo termine) e *YouTube a gesti* (emozioni e sentimenti su YouTube).

Per quanto riguarda la prima parte, rispettivamente, su tre fogli distinti i ragazzi hanno scritto prima un aggettivo che connotava per loro il portale, poi un soggetto e quindi un verbo. L'idea di utilizzare i fogli era motivata dalla necessità che tutti avessero parola, anche i soggetti più timidi e che ciascuno avesse modo di pensare ed esplicitare in modo pressoché anonimo il proprio parere, lasciando emergere impressioni e convinzioni. Il tutto è stato scritto alla lavagna e, a gruppi di due, i ragazzi hanno provato a mettere in rapporto le parole indicate e a costruire frasi che per loro avessero senso (tabella 1).

TABELLA 1  
YouTube a parole

Aggettivo	Soggetto	Verbo
curioso	internet	esplorare
interessante	gente	scoprire
divertente	mondo	divertire
simpatico	volume	navigare
utile	computer	lasciare
bello	sito (web)	fruccare
sfaccettato	video	comunicare
comunicativo	universo	scrutare
universale	caleidoscopio	fare amicizie
	schermo	imparare
	videoclip	ascoltare
	persone	guardare
	tennis	parlare
	calcio	
	sport	

Dall'analisi delle parole e delle frasi è emersa una visione molto positiva di YouTube. Gli aggettivi utilizzati hanno una connotazione che esula dalle semplici caratteristiche del mezzo (sfaccettato, comunicativo, universale, utile) e che si rifà piuttosto a come questo viene percepito (curioso, interessante, divertente, simpatico, bello).

Per quanto riguarda i verbi elencati, è interessante verificare come il portale sia connotato con terminologie note anche per le funzioni sociali e interattive del web 2.0: oltre a guardare, esplorare, ascoltare, scoprire, scrutare, comunicare, verbi appropriati alle funzionalità di YouTube, sono infatti indicate anche azioni come parlare, fare amicizia, che indicano il riferimento alle possibilità di socializzazione offerte dalla rete.

Rispetto ai nomi, si nota come i collegamenti siano di tipo strumentale (computer, sito web, volume, video, schermo intero, video-

clip): emerge quindi un'attenzione ai possibili contenuti generali (gente, mondo, universo, persone) e quindi a quelli particolari (tennis, calcio, sport). Al momento della discussione sui nomi l'attenzione si è molto concentrata sul concetto di caleidoscopio (nome individuato da un insegnante), un termine poco noto a molti ragazzi, ma subito riconosciuto come originale e sicuramente di impatto per la descrizione.

Per verificare non solo l'entusiasmo e l'approvazione nei confronti di YouTube, ma anche la capacità critica e le eventuali perplessità su questo portale da parte degli alunni, si è chiesto loro di scrivere su un foglio almeno un elemento negativo riscontrato.

Sono allora emerse, innanzitutto, le critiche di carattere tecnico: la lentezza con cui si caricano i video rappresenta il disturbo più segnalato. Ciò dipende anche dal fatto che gli strumenti tecnologici a disposizione delle scuole non sono sempre nuovi e anche l'utilizzo in contemporanea di tutti i computer per accedere al sito pone qualche complicazione.

Gli alunni hanno appreso una fruizione consapevole

Altri elementi di disturbo, che evidenziano una critica più puntuale a YouTube, hanno riguardato la qualità dei video caricati e i contenuti, talvolta violenti o stupidi, che urtano la sensibilità di qualcuno. Si è segnalata anche la mancanza della possibilità di chattare, ovvero di comunicare durante la navigazione nel portale.

Durante la seconda parte dell'esercitazione finale — *YouTube a gesti* — gli alunni hanno provato a turno a esprimere un'emozione utilizzando solo la gestualità e il corpo, mentre i compagni hanno provato a indovinare il messaggio.

Le emozioni mimate sono state le seguenti: agitazione, terrore, stupore, noia, diffidenza, delusione, disperazione, impotenza, rabbia, allegria, felicità, soddisfazione, tenerezza, gioia.

Sul lato emotivo emerge dunque un rapporto più spostato sugli aspetti negativi, in netto contrasto con le verbalizzazioni.

Questo dato ci fa capire come i ragazzi, benché colgano e riportino molto chiaramente l'entusiasmo diffuso verso le nuove tecnologie, non abbiano in realtà ancora grande dimestichezza con questi mezzi, non sappiano orientarsi in rete e soprattutto non abbiano chiaro come ricercare ciò che dà loro soddisfazione.

Emerge chiaramente il dato che, se abbandonati a se stessi, si trovano talvolta in difficoltà perché esposti ai contenuti più diversificati, non

sempre consoni alle più diverse sensibilità. Internet è percepito come un'immensità di informazioni prevalentemente scritte con il codice simbolico e corredate eventualmente di immagini fisse. YouTube come un altro internet, fatto di un'altra immensità di immagini in movimento e musica. Sono universi nei quali i ragazzi, senza specifica direzione, non ancora ben consapevoli dei propri interessi e dei propri gusti, senza accorgimenti e metodi di navigazione, spesso si perdono, rimanendo delusi dalle promesse di questi potenti mezzi.

## CONCLUSIONI

L'attività è stata condotta dai ricercatori in collaborazione con gli insegnanti della classe che hanno definito le fasi di sviluppo delle attività, promosso momenti di rinforzo in classe e offerto suggerimenti e feedback per l'aggiustamento del percorso. L'utilizzo frequente e non solo scolastico del forum interno al sito di supporto al progetto (<http://www.ilmioyoutube.jimdo.com/commenti/>) ha confermato il gradimento dell'esperienza. I ragazzi hanno espresso pensieri e riflessioni su quanto svolto, interagendo anche con i compagni di classe. La scelta di predisporre un sito *ad hoc* di informazione, revisione e comunicazione sul progetto aveva come obiettivo quello di permettere agli alunni di ripercorrere anche a casa le attività svolte e di mostrare in famiglia qualcosa di ciò che veniva trattato a scuola. L'ambizione finale era anche quella di offrire a questi giovani uno strumento di supporto per la fruizione casalinga di YouTube. Uno strumento, dunque, tra scuola e famiglia, per favorire una navigazione più consapevole, anche una volta terminato il progetto.

L'idea di un sito interattivo dedicato è stata valorizzata non solo dagli alunni, che si sono divertiti a scrivere i commenti ai vari incontri e a confrontarsi tra loro, ma anche da parte degli insegnanti, che hanno potuto interagire con i discenti in modo diverso dal solito, imparando a conoscerli di più. La possibilità di avere una traccia dettagliata del percorso svolto è stata apprezzata anche dal dirigente scolastico che ha potuto ricevere una sorta di «diario di bordo» digitale dell'esperienza.

Nel questionario finale è stato chiesto ai ragazzi di rispondere ad alcune domande, le stesse che erano state poste loro all'inizio del progetto. Se nel momento iniziale gli alunni avevano offerto risposte incerte e

quasi casuali, quelle finali ci hanno consegnato l'immagine di soggetti che iniziano a riconoscere alcune caratteristiche del portale, che hanno imparato l'utilità delle parole chiave per ricercare i video e che sanno definire le strutture generali del sito (dal concetto dei canali a quello dei generi).

Un riscontro importante ha riguardato la capacità di cercare nuovi video. Le indicazioni offerte circa gli ultimi filmati visionati ci confermano che gli alunni sono andati alla ricerca di quelli che non conoscevano o di cui hanno sentito parlare da amici, tralasciando l'iniziale, quasi scontata, ricerca di video riferiti alla televisione.

Le parole per descrivere YouTube nel questionario d'uscita sono parse più precise rispetto a quelle in entrata e lasciano trasparire una certa riflessione sul mezzo e anche una sorta di feedback sull'attività di socializzazione finale svolta in aula: alcuni termini come «sfaccettato» e «universale», infatti, sono gli stessi emersi nell'attività plenaria. Il fatto che sia stata utilizzata la parola «creativo» per connotare YouTube indica che qualcuno ha colto le sollecitazioni offerte durante il percorso, volte a far scoprire possibilità di manipolare lo strumento, in particolare i video già caricati, commentandoli con fumetti, colorandoli e quant'altro.

Anche alla domanda sull'utilità di YouTube emerge una maturazione nelle risposte: da un generico «mettersi in contatto col mondo» si è passati a definizioni più funzionali (per comunicare, per studiare, per imparare) ed emerge una posizione generalmente più attiva nei confronti dello strumento.

Gli alunni nel complesso non solo sembrano aver raffinato la loro capacità di ricerca, ma dimostrano di avere compreso meglio che molti filmati sono caricati da gente comune e di avere maggiore consapevolezza su chi carica i video e perché, oltre che sul ruolo della pubblicità nella distribuzione. Il riscontro circa il riconoscimento dei filmati caricati a mezzo tra il privato e il pubblico, il personale e il commerciale è stato di fondamentale importanza rispetto alle finalità del progetto: l'intento era infatti quello di fare conoscere loro il portale come uno strumento alla portata di tutti per raccontare — mettendoli tuttavia in guardia — le logiche commerciali e pubblicitarie necessariamente connesse a queste potenzialità di espressione collettiva.

Un aspetto che ha connotato l'intera esperienza è stata la riflessione sulla direzione della navigazione e sulle ragioni della selezione dei fil-



mati. Nella domanda che esplorava le ragioni delle scelte di certi video piuttosto che di altri i ragazzi, al contrario che all'inizio del percorso, hanno confermato di avere maggiore consapevolezza: nessuno ha risposto di non sapere in base a cosa scegliesse e tutti hanno determinato chiaramente le ragioni della propria ricerca.

Nel questionario si chiedeva di rappresentare YouTube attraverso un disegno. Molti di essi, soprattutto nella prova finale, hanno disegnato il mondo insieme a scritte del tipo «scoprimi», «un mondo da scoprire», oppure in cui sono rappresentati i continenti quali simboli dei soggetti o delle categorie di video che si possono ricercare. Alcuni hanno prodotto rappresentazioni di YouTube più concrete, disegnando il computer, la schermata, ecc. In un disegno è rappresentata una videata di un computer in cui compare anche la scritta «20% di pubblicità». Un alunno disegna sia nel primo che nel secondo questionario se stesso che si isola in una bolla e scrive «per me rappresenta un altro mondo in cui mi diverto, mi svago, mi chiudo nel mio mondo virtuale». Un altro alunno, sia nel primo che nel secondo questionario, disegna un baracchino che offre gratis musica e video.

Il messaggio implicito di questi disegni è quello di pensare a YouTube come a un mondo da scoprire in cui, come scrive un alunno in tante caselle collegate tra di loro, si possono trovare «la notte, il giorno, il mondo, niente, divertente, noioso, tutti, pochi, viaggi, scienza e molto altro».

Le immagini raccolte dimostrano anche iconicamente che gli obiettivi conoscitivi sono stati raggiunti e che insieme ad essi sono maturate anche alcune competenze critico-riflessive, fondamentali per attuare una fruizione consapevole.

I giovani sono oggi la più grande risorsa a nostra disposizione per immaginare un futuro costruttivo e partecipativo della nostra società. Promuovere il pensiero riflessivo e i processi di identificazione non può che contribuire alla maturazione di soggetti sicuri e responsabili, capaci di muoversi nella realtà in direzione della propria realizzazione nel rispetto di quella altrui. Il mondo di domani potrà avere un volto umano se si costellerà sempre di più di individui autocentrati e autonomi nelle scelte, nelle esplorazioni, nelle produzioni. Individui soprattutto consapevoli che anche online, e in questo caso in YouTube, la loro libertà finisce dove inizia quella dell'altro.

## BIBLIOGRAFIA

- Ardizzone P., Vandenplas-Holber C. e Rivoltella P.C. (2008), *Media e tecnologia per la didattica*, Milano, Vita e Pensiero.
- Bauman Z. (2000), *Liquid modernity*, Cambridge, Polity Press.
- Bruner J. (2003), *Making stories: Law, literature, life*, Cambridge, Harvard University Press.
- Calvani A. e Rotta M. (1999), *Comunicazione e apprendimento in Internet. Didattica costruttivista in rete*, Trento, Erickson.
- Calvani A., Fini A. e Ranieri M. (2010), *La competenza digitale nella scuola*, Trento, Erickson.
- Cangià C. (2001), *Teoria e pratica della comunicazione multimediale*, Roma, Tuttoscuola.
- Ceretti F., Felini D. e Giannatelli R. (2006), *Primi passi nella media education*, Trento, Erickson.
- De Baggis M. (2010), *World Wide Web*, Milano, Apogeo.
- Di Bari R. (2010), *L'era della web communication*, Trento, Tangram.
- Fasolino L. e Moscato G. (2009), *Quando la scuola si affaccia sulla rete*, Roma, Anicia.
- Ferri P. (2008), *La scuola digitale*, Milano, Bruno Mondadori.
- Flusser V. (2000), *Towards a philosophy of photography*, London, Reaktion.
- Granelli A. (2006), *Il sé digitale. Identità, memoria, relazioni nell'era della rete*, Milano, Guerini e Associati.
- James C. (2009), *Young people, ethics, and the new digital media: A synthesis from the GoodPlay Project*, Cambridge, MacArthur Foundation.
- Jenkins H. (2009), *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21 Century*, Cambridge, MacArthur Foundation.
- Levy P. (1997), *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*, Cambridge, Perseus Books.
- Mancini I. e Ligorio B.M. (2007), *Progettare scuola con i blog. Riflessioni ed esperienze per una didattica innovativa nella scuola dell'obbligo*, Milano, FrancoAngeli.
- Mantovani S. e Ferri P. (2008), *Digital kids*, Milano, Fondazione Ibm Italia.
- Palfrey J. e Gasser U. (2010), *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*, New York, Basic Books.
- Paparella N. (2009), *Il progetto educativo, Vol. 2*, Roma, Armando Editore.
- Pecchinenda G. (2010), *Videogiochi e cultura della simulazione*, Bari, Laterza.
- Prati G. (2007), *Web 2.0. Internet è cambiato*, Roma, Uniservice.
- Ranieri M. (2006), *Formazione e cyberspazio. Divari e opportunità nel mondo della rete*, Pisa, ETS.
- Turkle S. (1997), *La vita sullo schermo*, Milano, Apogeo.
- Uggè E. (2007), *Oltre la televisione. Dal DVB-H al Web 2.0*, Milano, Led Edizioni Universitarie