

«TUTTI IN BICI CON PUCCINI». UN'ESPERIENZA FUORI DALL'AULA: DAL SERVICE- LEARNING ALL'APPRENDIMENTO SITUATO

«ALL ON BIKE WITH PUCCINI». AN EXPERIENCE OUT OF CLASSROOM: FROM SERVICE-LEARNING TO SITUATED LEARNING

*Andrea Fossati, Associazione italiana per l'educazione ai media
e alla comunicazione (MED), USR Sicilia, andrea.fossati@istruzione.it*

SOMMARIO

Questo articolo è il racconto dell'esperienza condotta assieme a Isabella Brunni (Università di Firenze) e progettata all'interno di un laboratorio della Summer school 2017 del MED. L'intento è stato di sperimentare con un'utenza esperta e in un tempo limitato un progetto orientato verso il service-learning, che utilizzasse nella costruzione e nella fruizione del prodotto principalmente gli smartphone e un'app di geolocalizzazione. È stato realizzato un itinerario nella città di Lucca, geolocalizzato e interattivo, che indica alcuni servizi presenti all'interno delle mura cittadine rivolti a famiglie, ciclisti e turisti.

PAROLE CHIAVE

Service-learning, apprendimento situato, BYOD, geolocalizzazione

ABSTRACT

This article reports about an experience carried out together with Isabella Bruni (University of Florence) during one of the laboratories offered during the MED Summer School 2017. The aim was to experiment with expert students, but in a quite short period of time, a service-learning oriented activity by using mainly smartphones and a geotagging app. As a final product an itinerary in Lucca, geotagged and interactive, has been realized, which offers different services to families, cyclists and tourists within the Lucca city walls.

KEYWORDS

Service-learning, situated learning, BYOD, geotagging

Autore per corrispondenza

Andrea Fossati, Insegnante in servizio sull'innovazione presso l'USR Sicilia, Ufficio ispettivo, Via Fattori, 60, Palermo, andrea.fossati@istruzione.it

LUOGO: Lucca Luglio 2017

UTENTI: Docenti, professionisti nel campo dell'educazione, professionisti dei media, con competenze medio-alte nella media education

DURATA: 16 ore circa

TECNOLOGIE: BYOD, ovvero dispositivi mobili e pc fissi per i montaggio

PRODOTTO REALIZZATO: Guida geolocalizzata e multimediale per alcuni servizi della città

1 Le premesse del laboratorio, ovvero un po' di teoria

1.1 *Il service-learning*

Il tema centrale della Summer School del MED del 2017 era il service-learning e le sue possibili declinazioni mediaeducative. Nell'ambito di uno dei laboratori della Summer, condotto da me insieme a Isabella Bruni, la prima domanda a cui dovevamo dare una risposta, durante il laboratorio, era relativa al significato di questa proposta pedagogica. Il service-learning è entrato nella terminologia pedagogica addirittura nel 1967 e fu usato per descrivere un progetto della Oak Ridge Associated University che aveva lo scopo di collegare studenti e docenti con organizzazioni che si dedicavano allo sviluppo locale. Da allora questo modello è stato adottato e studiato¹ sempre più frequentemente.

Il service-learning non è, però, una metodologia codificata con precisi step, ma costituisce un modello pedagogico adattabile a contesti diversi purché rispondente ad alcune caratteristiche:

- nascere da un bisogno della comunità in cui si opera (scuola, quartiere, città);
- coinvolgere i membri della comunità assieme agli alunni;
- rendere attivo il ruolo degli alunni dall'ideazione alla progettazione fino alla valutazione;
- integrare il curriculum scolastico con un'azione concreta sul territorio.

Sin dall'inizio nel nostro laboratorio, le parole chiave dell'intervento didattico sono state: cittadinanza attiva, senso di comunità, inclusione. L'alunno doveva diventare protagonista della propria formazione. L'approccio ottimale ci è sembrato l'apprendimento situato, cioè il coinvolgimento e l'interazione degli alunni nel contesto sociale e culturale in cui essi vivono, anche e soprattutto fuori dalla classe.

¹ Alcuni importanti testi di riferimento sono: Eyler & Giles (1999); Fiorin (2016); Furco (2010); Tapia (2006). Un'ottima guida pratico-operativa con numerosi esempi pratici ben dettagliati è il volume di Berger Kaye (2010), mentre per una definizione, un'analisi accademica e una bibliografia sul tema si legga Mazzoni & Ubbiali (2015).

Questo metodo evidenzia l'importanza del contesto sociale, geografico e culturale nel quale l'apprendimento stesso si svolge, pertanto si associa bene con l'educazione e l'apprendimento informale: in quanto tipologia di setting educativo, inoltre, si presta in modo eccellente all'uso di tecnologie che supportino attività collaborative, dal momento che per i ragazzi, fuori dalle mura scolastiche, la tecnologia diventa un approccio del tutto naturale con la realtà. Al giorno d'oggi basta uno smartphone, anche non troppo avanzato, per avere tutti gli strumenti necessari per iniziare le attività.

L'apprendimento situato realizza la cosiddetta scuola *seamless* (senza soluzione di continuità), come la definisce la pedagogia anglosassone, allargando i confini dell'aula scolastica e dando un orizzonte di senso alle attività che mostrano ai ragazzi, in modo immediato, una loro utilità e utilizzabilità. Per produrre un apprendimento significativo ed ottenere una motivazione forte e ricca di significato per gli alunni, i problemi affrontati con questa metodologia dovrebbero essere impostati con un approccio interdisciplinare e presentare una certa complessità per avvicinarsi alla vita reale.

La seconda questione, essenziale per un laboratorio di media education, ha riguardato proprio la qualità delle tecnologie usate. Noi tutor del laboratorio abbiamo deciso che l'intervento non dovesse essere meramente tecnico, ma dovesse necessariamente rispondere a una serie di requisiti pedagogici. Innanzitutto l'uso delle tecnologie, inserito nel curriculum scolastico, non doveva risultare troppo invasivo o tecnicistico, ma doveva essere orientato alla ricerca (rilevazione dei problemi e progettazione diretta alla risoluzione degli stessi) e focalizzato sulle competenze (problemi autentici che mettessero alla prova conoscenze e abilità degli alunni). Per indirizzare l'aspetto tecnologico verso un uso innovativo e poco conosciuto, almeno in Italia, abbiamo utilizzato un'applicazione di geolocalizzazione che permettesse di implementare tutte, o in buona parte, le caratteristiche sopraindicate. La scelta è caduta sull'app per mobile «izi. TRAVEL» (iOS e Android, completamente gratuita sui rispettivi store), nata per costruire itinerari turistici ma che si presta bene anche a scopi didattici.

1.2 La geolocalizzazione

La geolocalizzazione, chiamata anche geotagging, è la pratica di associare a una locazione fisica una mappa digitale: la localizzazione, in forma di latitudine e longitudine, può marcare con estrema precisione uno o più punti della mappa. Si individua ad esempio un punto significativo di un luogo come un monumento, un servizio comunale, un'area di interesse e lo si memorizza con lo smartphone attraverso un qualsiasi servizio di mappe (Google Maps). A questi «punti localizzati» possono essere aggiunte diverse informazioni e materiali digitali come foto, video, link, testi scritti ed audio. Con questo ulteriore livello di informazioni, gli utenti possono organizzare e rimodulare contenuti, individuare le correlazioni tra i posti visitati e utilizzare la realtà aumentata tramite il loro dispositivo mobile.

2 Il laboratorio in pratica

2.1 *La scelta del tema*

Date queste premesse, il primo passo del laboratorio è stato quello di individuare un tema che facesse da filo rosso con gli altri laboratori del MED e che quindi avesse un collegamento diretto con il service-learning. Uno dei corsisti era venuto alla Summer school accompagnato dalla famiglia e, durante un giro in bicicletta sulle mura di Lucca (dalle quali si ha uno splendido colpo d'occhio sulla città vecchia), si era accorto che le piste ciclabili, per quanto facilmente percorribili, non avevano alcun tipo di segnalazione né per i monumenti da raggiungere, quando si scendeva dalle varie rampe ciclabili, né per i servizi disponibili durante il tragitto in bicicletta fatto da una famiglia (bagni, fontanelle, aree attrezzate, parchi giochi per bambini).

Da questa esigenza è nata l'idea di geolocalizzare i servizi ed implementarli attraverso un'app, così da fornire un servizio sociale e turistico al tempo stesso. Individuato l'obiettivo, i partecipanti, cartina alla mano, hanno tracciato i possibili itinerari da percorrere con la bicicletta o a piedi. Si è deciso, inoltre, di includere alcuni monumenti importanti di Lucca e di indicare i percorsi più brevi e le rampe più comode da usare rispetto al cerchio delle mura.

Lucca, oltre a essere una città ricca di monumenti straordinari, ha dato i natali a un sommo compositore, che abbiamo deciso di eleggere a guida musicale e vocale del percorso, Giacomo Puccini, la cui voce è stata prestata da un corsista toscano con una bellissima cadenza baritonale. Decisi i punti di interesse, di servizio e i monumenti da visitare, i corsisti si sono suddivisi in due gruppi, uno a piedi e uno in bicicletta, che hanno raccolto sul campo i dati da inserire nel percorso guidato. Sono stati geolocalizzati i punti sulla mappa del telefono e, sempre grazie allo smartphone, sono stati acquisiti suoni, clip video e fotografie.

2.2 *Alcune considerazioni sull'utilizzo in classe di questo laboratorio, la cittadinanza digitale*

In un'eventuale sperimentazione in classe con i ragazzi questa è sicuramente un'attività divertente e coinvolgente ma va adeguatamente preparata, ad esempio decidendo in anticipo cosa e come fotografare. Si corre infatti il rischio che i ragazzi, complice l'estrema facilità nell'acquisire dati, non educati a selezionare i contenuti, producano centinaia e centinaia di video e foto generando un overload di dati che creeranno, nella migliore delle ipotesi, una gran confusione.

È importante, a mio avviso, sottolineare con gli alunni costantemente questi ostacoli per renderli consapevoli di come guardare la realtà, anche e soprattutto, attraverso gli occhi del telefono, per molti di loro quasi un'estensione corporea. La competenza-chiave cittadinanza digitale consiste anche nell'educare a non scattare in modo compulsivo foto che poi non vengono neppure riviste (lo

facciamo anche noi adulti). È un vero e proprio allenamento a «gettare occhiate consapevoli» sul mondo, prestando attenzione alle bellezze che spesso guardiamo senza vedere effettivamente.

2.3 *La costruzione del prodotto*

Continuando nella narrazione dell'esperienza, una volta raccolto il materiale, i gruppi dopo una condivisione in aula si sono rimodulati a partire dalle competenze di ciascuno (didattica collaborativa) e dividendosi i diversi compiti. Essendo i gruppi formati da persone eterogenee, non necessariamente docenti, con abilità e competenze diverse, la situazione può essere assimilata a quella di una qualsiasi classe scolastica. Alcuni hanno redatto i testi della guida, altri hanno selezionato le immagini da abbinare ai singoli punti scelti, altri ancora hanno scelto le musiche (Puccini ovviamente) che avrebbero accompagnato la pedalata (o la camminata) tra una tappa e l'altra, individuando anche gli effetti sonori che avrebbero indicato i punti di servizio. Infatti una delle caratteristiche interessanti della geolocalizzazione, e in particolare dell'app izi.TRAVEL, è che si attivano in maniera autonoma non appena si entra nelle vicinanze del punto stabilito (la portata raggio di azione si può stabilire e arriva fino a 50 metri circa). Di conseguenza, avvicinandosi a una fontanella si sentiva un rumore di acqua corrente e la voce di «Puccini-Roberto» la indicava; lo stesso avveniva per le aree gioco dei bambini e per i servizi. I suoni e le musiche sono stati scaricati dalla rete su siti che mettevano gratuitamente a disposizione i dati con licenza Creative Commons, la parte parlata è stata registrata con un programma freeware (Audacity,² ma consigliamo anche Garageband³ per gli utenti Mac). Per comodità, visto che ci si era suddivisi il compito, abbiamo riposto tutti i materiali, ordinati per tappa e tipologia (ad esempio Duomo: foto, testi, filmati), in una cartella comune di Google Drive e, una volta raccolti tutti i dati, li abbiamo inseriti da un tablet nell'applicazione izi.TRAVEL.

2.4 *L'App izi.TRAVEL*

Izi.TRAVEL⁴ è un'applicazione mobile di facile utilizzo (funziona su mobile e pc fisso) che sta prendendo piede come guida ufficiale anche tra musei di un certo prestigio, dal momento che è agile e gratuita e la si può scaricare facilmente sul proprio cellulare tramite un codice QR. Come spiega lo staff del Museion, Museo di arte contemporanea di Bolzano: «È economico per noi e non solo per i visitatori. L'utilizzo da parte dell'istituzione è gratuito e non occorre dotarsi di un costoso apparato di strumentazione per l'audioguida. Inoltre, i contenuti sono

² <http://www.audacityteam.org/>

³ <https://www.apple.com/it/ios/garageband/>

⁴ <https://izi.travel/it>

facilmente aggiornabili e modificabili. Infine, si possono aggiungere video, per esempio, interviste ad artisti e curatori».⁵

Izi.TRAVEL si utilizza tramite una doppia interfaccia (produttore e utente): la prima serve per produrre e costruire guide e itinerari, la seconda per utilizzare le guide prodotte in proprio o da altri. In questa ultima modalità si può testare il proprio lavoro in modalità «protetta», cioè invisibile a chi non abbia una password, che si può fornire a una persona o un gruppo per testare il funzionamento ed eventualmente apportare modifiche. Una caratteristica interessante dell'app è la presenza di molte guide fatte dagli utilizzatori (in un'ottica open source), alcune delle quali molto ben fatte.

In chiave didattica si possono analizzare i migliori e anche i peggiori esempi per orientarsi e sapere come fare (o non fare) la progettazione e l'implementazione di una guida o di un itinerario. Non entro in questa sede nei dettagli tecnici della costruzione che comunque, per chi abbia un minimo di pratica, sono facili ed intuitivi: durante il laboratorio, costituito da persone comunque esperte ma che non conoscevano né la geolocalizzazione né tantomeno il software, l'addestramento pratico è stato davvero minimo (si possono trovare tutorial in inglese).⁶ Gli aspetti veramente interessanti del lavoro sono stati invece la progettazione e il sopralluogo con la raccolta dei dati, e proprio questo è il valore aggiunto per l'uso in chiave didattica di un'app che non è nata essenzialmente tale ma che, come abbiamo visto, presenta grandi potenzialità. Si può ad esempio organizzare una «Caccia al tesoro» culturale, storica o artistica, dal momento che si possono impostare punti sequenziali che il programma rivela solo se si risponde a domande impostate dai progettisti.

3 Conclusioni

Dal punto di vista didattico è opportuno sottolineare i punti forti di questo laboratorio:

- l'aspetto interdisciplinare;
- il coinvolgimento degli studenti che imparano divertendosi e agendo sul territorio;
- il lavoro in team e collaborativo;
- il lavoro sulle competenze chiave: cittadinanza, espressione nella lingua madre (eventualmente si può estenderlo alle lingue straniere), competenza digitale, competenze sociali e civiche, imparare a imparare, consapevolezza ed espressione culturale, identità del luogo;
- la semplicità di utilizzo delle tecnologie e la gratuità delle app usate;

⁵ Massimiliano Boschi, *Izi.travel, al Museion l'audioguida che va su app e su pc*. Alto Adige Innovazione, 17 Dicembre 2015, <http://www.altoadigeinnovazione.it/museion-izi-travel-audioguida-app-pc> [Accesso 25.09.2017].

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=e3gIn8c76g8> [Accesso 20.09.2017].

- gli aspetti educativi: imparare a stare bene con gli altri e sentirsi utili alla società, esperire la solidarietà.

Si può quindi creare una vera lezione significativa fuori dalle mura scolastiche, fondata su problemi e situazioni reali, dove si impara attraverso l'azione. Tutti i ragazzi possono mostrare i loro punti di forza collaborando e contribuendo alla riuscita del progetto nelle parti a loro più congeniali.

Ci siamo tutti un po' emozionati quando, con i nostri smartphone in mano per testare il lavoro fatto, svoltando l'angolo della via che porta alla torre Guinigi, in automatico è partita la voce suadente di Puccini accompagnata dalle note di *Nessun dorma*, proiettandoci in una strana dimensione che mischiava la fisica presenza del monumento con l'impalpabile emozione di musica e parola.

Per visionare l'itinerario, dopo avere scaricato l'app izi.TRAVEL bisogna digitare come chiave di ricerca la frase: «Tutti in bici con Puccini»: si possono visionare tutti i materiali, anche se per usufruirne in modo geolocalizzato (cioè far partire in modo automatico video, foto e audio) ovviamente bisogna trovarsi fisicamente a Lucca.

Ultima considerazione: sicuramente tra meno di due anni ci saranno applicazioni più accattivanti, facili e potenti di quelle da noi utilizzate, ma, per i docenti, i fondamenti pedagogici e didattici usati in questo laboratorio credo potranno rimanere validi molto più a lungo.

Bibliografia

- Berger Kaye, C. (2010). *The Complete Guide to Service-Learning*. Minneapolis: Free Spirit Publishing.
- Eyler, J., & Giles, D.E. (1999). *Where's the Learning in Service-Learning?* San Francisco: Jossey-Bass.
- Fiorin, I. (2016). *Oltre l'aula. La proposta pedagogica del Service-Learning*. Milano: Mondadori.
- Furco, A. (2010). The community as a resource for learning. An analysis of academic service-learning in primary and secondary education. In H. Dumont, D. Istance, F. Benavides, *The Nature of Learning. Using Research to Inspire Practice* (pp. 270-249). Paris: OECD.
- Mazzoni, V., & Ubbiali, M. (2015), Diventare insegnanti, tra ricerca e servizio. La pedagogia del Service-Learning nella formazione dei futuri docenti, *Form@re*, 3(15), 243-257, <http://www.fupress.net/index.php/formare/article/view/17195/16627> [Accesso 20.09.2017].
- Tapia, M. N. (2006). *Educazione e solidarietà. La pedagogia dell'apprendimento-servizio*. Roma: Città Nuova.