

TEMA

La solitudine dell'Animatore Digitale: formazione, speranze, timori

Giorgio Guglielmi

I.I.S. Europa Unita di Chivasso (TO)

giorgioguglielmi@tiscali.it

La nomina di "Animatore Digitale" è giunta quasi inaspettata. Era sembrata, in prima battuta, uno dei soliti proclami, ma poi è diventata realtà. E' stato come ricevere uno scatolone vuoto: cosa metterci dentro? Le informazioni provenienti dai canali ufficiali non hanno costituito un grande aiuto; infatti, risultava abbastanza scontato il fatto che *"l'animatore digitale dovrà essere un docente di ruolo con spiccate capacità organizzative che avrà il compito di seguire, per il prossimo triennio, il processo di digitalizzazione della scuola di appartenenza"* oppure che sarà chiamato *"ad organizzare attività e laboratori per formare la comunità scolastica sui temi del PNSD; a individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili (ambienti di apprendimento integrati, biblioteche multimediali, ammodernamento di siti internet, etc.); a lavorare per la diffusione di una cultura digitale condivisa tra tutti i protagonisti del mondo dell'istruzione, stimolando soprattutto la partecipazione e la creatività degli studenti"*. Tutto ciò, se in prima battuta aveva suscitato incertezza ed esitazione, in un secondo momento aveva stimolato la creatività ed aveva lasciato il posto ad un grande entusiasmo.

Nell'Istituto in cui presto servizio, in passato era stata ospitata la sperimentazione, in seno ad un curricolo liceale, di "Operatore multimediale" e ne ero stato coordinatore di indirizzo; durante l'esperienza dell'Operatore multimediale avevo già svolto un ruolo di coordinamento relativo alle TIC, ma tutto era legato all'ambito del laboratorio e il web, con tutte le sue implicazioni didattiche e sociali in-classe e fuori-classe, non aveva ancora assunto quel ruolo di sovracoscienza immanente. L'ingenuità mi ha spinto a fare la cosa più banale: una ricerca su Google! Ho inserito l'espressione "digital skill" e i risultati hanno mostrato risorse molto interessanti e articoli (quasi tutti di provenienza anglosassone) su tools altamente funzionali.

Lentamente ho cominciato ad associare l'espressione di partenza, "digital skill", ad una nuova definizione: "digital literacy". L'articolo che ha fatto la differenza è stato *"Knowing the Difference Between Digital Skills and Digital Literacies, and Teaching Both"* di Maha Bali, della American University de Il Cairo. Restai colpito dalle prime righe: *"Digital literacies are not solely about technical proficiency but about the issues, norms, and habits of mind surrounding technologies used for a particular purpose"*.

E' stato interessante comprendere, in modo così evidente, che ormai il problema della conoscenza degli strumenti era divenuta una competenza necessaria, ma vecchia, esausta; un po' come l'industria dell'automobile o degli elettrodomestici: indispensabili, ma tutti sono in grado ormai di produrli! Il vero traguardo è quello di saper declinare le nuove istanze digitali nella vita scolastica e di coniugarle con i processi formativi e sociali. Attenzione! Il richiamo è d'obbligo: quando parlo di vita scolastica si deve intendere una parte integrante della vita dei nostri studenti. Infatti, durante l'esperienza scolastica delle generazioni passate era semplice "staccare"; si chiudevano i libri e si usciva. Il telefono, quello di casa, con il filo, che se era troppo corto non ti permetteva di rifugiarti in camera e sfuggire dall'"area di ascolto" dei genitori, restava il cordone analogico che legava ai compagni di scuola. A chi si lamenta, oggi, che i giovani sono troppo slegati dal contesto scolastico, rispondo (per paradosso) che è esattamente il contrario. Sono immersi costantemente in quel brodo di coltura, che permea ogni momento della loro giornata e talvolta favorisce il proliferare di batteri socialmente perniciosi; mi riferisco ai social network, ai gruppi WhatsApp (anche di genitori!), ai forum di risorse studentesche, talvolta utilizzati per pubblicare fandonie e polemiche dai risvolti anche tragici. Gli strumenti sono tanti e potenti, ma occorre utilizzarli bene. E' una banalità e ne siamo tutti coscienti.

Non sono un neomillennarista e non grido all'imminente "diluvio digitale", ma si è fatto largo immediatamente (sono pronto ad accettare la dimostrazione del contrario, se sostanziata) il concetto che il "nocciolo della questione" non fossero le risorse (hardware, software, apps, tutorial), ma il governo di queste. Cosa fare? Senza parafrasare Vladimir Ilyich. Ci stringiamo a coorte e ci prepariamo alla strenua resistenza contro la barbarie digitale? Scegliamo di naufragare dolcemente nel mare infinito della modernità? Dunque come governare la digitalizzazione in un istituto? La riflessione successiva riparte nuovamente dalle parole di Maha Bali: *"We often hear people talk about the importance of digital knowledge for 21st-century learners. Unfortunately, many focus on skills rather than literacies. Digital skills focus on what and how. Digital literacy focuses on why, when, who, and for whom"*.

In un istituto sono presenti una serie di platee eterogenee, non sempre collaborative e talvolta dotate di un certo (e sano, se positivo) antagonismo. L'Animatore Digitale deve essere anche un buon operatore del *change management*. Il primo approccio è stato il sarcasmo: "Animatore Digitale del villaggio scolastico"; triste battuta, di cui temevo l'arrivo. Il secondo punto, decisamente più delicato, è stato quello del "potenziamento". In virtù di questo nuovo carico di lavoro (perché a scuola si lavora!), avevo goduto di quattro ore di potenziamento; naturalmente, questo privilegio è stato subito rivendicato a fronte di mille attività altrui, non "potenziate", che immediatamente sembrano materializzarsi; mi sono chiesto perché non me ne fossi accorto prima di questo attivismo... eppure passo una parte cospicua del mio tempo presso l'Istituto.

Qui nasce un problema fondamentale, che è uno dei nodi da sciogliere all'interno della Scuola italiana. L'Animatore Digitale ha competenze specifiche all'interno

dell'organigramma scolastico? Esercita un ruolo in qualche modo cogente oppure è un timido consigliere, che deve fare attenzione a non urtare le sensibilità altrui, pena un severo ostracismo? Insomma, è solo un privilegiato che osa anche comandare? E' un punto decisivo: se l'Animatore Digitale non è in grado di incidere, nel rispetto della collegialità e della doverosa collaborazione e condivisione, resta una figura ibrida, senza impatto.

La conferma di una debolezza congenita di questo organismo è la capacità di incidere, ma l'abbiamo già detto, oltre ad un'assenza totale di riscontro sulla carriera; chi accoglie questo incarico cosa ne riceve in cambio? Soddisfazione personale, se piace, al netto delle polemiche e dei malumori; lavoro addizionale: durante il primo anno, tanto per gradire, il MIUR Piemonte organizza la formazione. Giusta, doverosa ed accolta con vivo interesse; certo, le ore di potenziamento servono anche a questo, ma le spese di viaggio, parcheggio in centro città, dispendioso "panino e acqua minerale" nel "baretto" in zona centrale, prossima al luogo di corso, sono compensate sempre dalle quattro ore?

Tutto questo non lascia traccia sulla carriera. Dal punto di vista economico, al netto di tutto, emergono lavoro in più e spese. Non è questo il luogo per avviare una disputa contrattuale, ma essere Animatore Digitale *cui prodest?* All'ego dell'animatore stesso! Avevo detto che mi sarei mosso per paradossi e vorrei aggiungere anche la provocazione.

Questa figura rischia di non incidere sul tessuto scolastico. Le tossine dell'innovazione non riusciranno mai ad entrare in circolo così.

Andiamo oltre le considerazioni generali, dalle quali (ne sono cosciente), traspare un po' di frustrazione e l'amarezza per un'occasione che rischia di non decollare mai, per alcuni mali storici della Scuola italiana, presenti anche prima del PNSD: carriera "compressa" o inesistente, nella quale non si intravede la possibilità di differenziare (non intendo dire "superare") i ruoli o addirittura di poter accedere ad emolumenti (anche temporanei), che possano suffragare formazione addizionale, flessibilità oraria, lavoro aggiuntivo a casa. Deriva, da tutto questo, anche un problema logistico ed organizzativo: sono previsti spazi adeguati per l'Animatore Digitale? Esiste uno spazio specifico ed ufficiale, una dotazione minima stabilita? Bisogna far appello all'"autonomia", per riflettere sul fatto che una figura professionale così complessa e controversa debba aver bisogno di uno spazio e di apparecchiatura adeguata? Certo, un tavolo libero in Sala Docenti si trova, un portatile personale, quello vecchio, da poter lasciare nel cassetto (l'unico!) anche. Forse un po' di wifi è concesso, grazie alla solerzia dell'amico tecnico; non mi stupirebbe se si dovesse ricorrere alla vecchia e cara "chiavetta internet" con connessione personale.

Sicuro: queste risorse dovrebbero essere reperite all'interno dell'autonomia di ogni istituto, è già stato detto; facciamo una revisione dei casi, che talvolta superano la buona volontà: mancanza di spazi o inagibilità degli stessi, spazi non attrezzabili digitalmente (ad esempio l'impossibilità di un collegamento internet, poiché risulta troppo costoso far arrivare il wifi o far giungere "il filo" della connessione LAN); inoltre, reperire dell'hardware, che non sia una macchina obsoleta della Segreteria o di un laboratorio, non è sempre scontato, in tempi di "vacche non magre, ma già ischeletrite". Non sono problemi secondari. Questi incidono sulla qualità del lavoro svolto; un luogo di lavoro, una stanza dedicata costituirebbe, all'interno dell'istituto, un punto visibile, una presenza tangibile; dovrebbe essere una porta da valicare con il

significato di trovare un consulente veramente "su misura" per quella realtà, un luogo di soluzione dei problemi, ma anche un ambito nel quale far nascere nuove idee: "Ho un problema! Voglio sviluppare un'idea in classe, ma non so quali strumenti utilizzare o quali strategie?". Non devo essere costretto ad intercettare il collega Animatore Digitale per le scale, durante il cambio d'ora... accidenti! A fine anno, sul questionario anonimo sull'efficienza del servizio, gli studenti non perderanno la ghiotta occasione di mettere in rilievo i ritardi, non costanti magari... *scripta manent!* Non deve concludersi tutto con: "Ho capito, ci devo pensare, ma ci aggiorniamo"; equivale alla risposta "Ti richiamo io!": vi hanno mai richiamato?

Dal punto di vista squisitamente pratico, quali sono state le strategie messe in atto? Per prima cosa, è stata condotta una riflessione sull'ambiente circostante e si è stabilita una sorta di geografia degli ambiti all'interno dell'incarico: *formazione/autoformazione, comunicazione/informazione, strategia/pianificazione*, in collaborazione con il Dirigente ed il costituendo *team* per l'innovazione. Evito di associarli agli ambiti delineati dalla normativa, poiché la *no man land* si è manifestata altamente mobile.

Formazione/autoformazione

Come risulta dalle parole precedenti, orientarsi è stato complicato, anche per la genericità delle indicazioni provenienti dai canali ufficiali. La strategia attuata è stata quella dell'autoformazione, in prima battuta. Una ricognizione (grazie Google, ma non solo!) delle esperienze e delle risorse, anche e soprattutto straniere, è stata fondamentale; alcune sono peculiari di certi ordinamenti scolastici e non troverebbero luogo presso i nostri Istituti, ma gli strumenti e le metodologie sono materia rovente da poter forgiare alla nostra fucina. L'autoformazione è stata anche testing e catalogazione, non solo fisica; nasceva il bisogno di costituire delle categorie mentali ancora inesistenti: le risorse software, quelle hardware e soprattutto gli ambiti cognitivi in cui applicare tutto questo. Si è provato a costituire aree di intervento: soluzione per le singole discipline (ad es. Biologia: il corpo umano in 3D interattivo, da utilizzare con la LIM); soluzioni e strategie trasversali (ad es., modificare un'immagine, come convertire un file di testo in una traccia audio per gli studenti ipovedenti); comunicazione e condivisione (ad es., gli strumenti di Google, piattaforme e repositories).

L'attività di formazione è stata in parte autogestita, attraverso alcuni MOOC, tutorial in rete, mini corsi gratuiti offerti da diversi enti, non ultime le case editrici. L'altro fronte formativo è stato quello istituzionale, con l'impegnativo corso organizzato dal MIUR Piemonte. Cosa dire: apprezzabile lo sforzo e la buona volontà di coloro che hanno pianificato e condotto gli incontri; hanno navigato "a vista", con una barchetta incerta in un mare ancora più incerto. Una bella ed interessante esperienza. Il "bonus" dei 500,00 Euro ha contribuito al pagamento di altre esperienze, condotte durante l'estate. Ritorno qui al dubbio iniziale: il lavoro aumentato, il denaro del "bonus" speso non hanno alcuna ricaduta concreta sulla carriera del docente (e sottolineo DOCENTE!), che prende in carico anche l'onere dell'innovazione digitale? Non resta traccia di tutto questo? Se un giorno dovesse cessare l'incarico, qualcuno se ne ricorderà? Certo, quello che arriva dopo... in ogni istituto ce n'è uno: dopo due anni dal passaggio di consegne di un incarico (uno qualsiasi), avvenuto ufficialmente durante il Collegio dei Docenti, ti sentirai battere sulla spalla ed una voce ti dirà: "... ma tu che svolgi questo incarico remunerato dal Fondo di Istituto (si chiama MOF, caspita!)...".

Comunicazione/Informazione

Questa azione è l'epifania dell'Animatore Digitale: egli esiste perché invia mail discrete sulle novità, magari personalizzate per disciplina, con risorse trasversali per eventuali studenti disabili o Bes. L'attività di informazione ufficiale, attraverso mail o articolini sul sito dell'istituto è stata affiancata da azioni "porta a porta"; individuati i docenti potenzialmente interessati e che abbiano manifestato bisogni, si è proceduto al contatto, informale, "piazzando" soluzioni pratiche, immediate, già attive e solo da sfruttare. Il risultato evidente è stato una buona propaganda e l'avvio di "micro buone pratiche".

All'interno di questa azione, possiamo collocare la partecipazione agli eventi nazionali sul rinnovamento digitale: organizzazione e gestione delle giornate dedicate al PNSD, magari "accoppiate" (che combinazione!) con attività di Orientamento con i ragazzi della terza media della città. Tali attività, oltre ad essere pubblicizzate, sono state documentate in forma video, lasciandone testimonianza sul canale Youtube dell'Istituto. Queste iniziative hanno un grosso impatto sugli studenti interni, ma ancor di più sui potenziali iscritti e genitori, che diffonderanno l'esperienza nel tessuto sociale.

Altro capitolo riguarda la comunicazione strategica con il Team per l'innovazione o il Dirigente. Non si intende produrre una classifica di importanza della comunicazione, ma occorre evidenziare che è differente. Potremmo dire che i presupposti e le finalità sono diverse. Un esempio pratico sono i progetti PON; le azioni del PNSD, con investimenti di grande entità, permettono di progettare il percorso dell'istituto negli anni successivi e sono peculiari della dirigenza. Le grandi visioni d'insieme sono state affiancate da un'azione informativa "al dettaglio", ma incisiva; alcuni esempi: occorre completare la dotazione di LIM; al Dirigente viene fornito del materiale informativo sui nuovi proiettori interattivi; essi sono più pratici e più economici e quindi si avvia il dibattito sulla convenienza o meno. Altro esempio è il rinnovo di alcuni laboratori; al Dirigente si propone un cambio di prospettiva: partire dai bisogni reali e non dal preventivo; in dettaglio, gli fornisco materiali sui mini PC (ad esempio Intel NUC o Asus Chomebit, perdonate la pubblicità!), capaci di fornire buone prestazioni, duttilità di impiego e basso consumo energetico; serve sempre un hard disk da un terabyte e un masterizzatore DVD, adesso che tutte le risorse, anche quelle dei libri di testo, sono online? Per alcuni laboratori forse sì, per altri potrebbe bastare un hard disk ed un masterizzatore esterni pronti all'uso.

Un altro esempio ha riguardato i software open source ed in particolare i sistemi operativi; alcune macchine, apparentemente obsolete, possono trovare ancora posto per alcune funzioni (ad esempio navigazione in rete, videoscrittura), se dotate di sistema operativo "leggero" quali "Lubuntu" (pubblicità a parte). Da un lato si possono notare delle strategie di ampio respiro, degne di una "vision" manageriale, dall'altro si è discusso dell'attuazione pratica e in questi tempi (sempre le solite vacche magre, ormai "trasparenti") il risparmio e il riutilizzo di risorse ha una certa importanza sostanziale. Inoltre, se ben veicolato, risulta proficuo anche il messaggio rivolto agli studenti: nell'informatica lo spreco si può evitare, senza andare a discapito dell'efficienza.

Strategia/pianificazione

Come abbiamo visto dagli ultimi capoversi, la comunicazione è strettamente legata alla strategia/pianificazione. Non vorrei dire una cosa ovvia, ma il dibattito e lo condivisione hanno sempre portato alla crescita ed alla progettualità. In questo ambito, non sembra fuori luogo introdurre altri due elementi, uno strettamente legato all'attività dell' Animatore Digitale, mentre il secondo ne è solo apparentemente lontano.

Nel primo caso, dovendo strutturare un ciclo di incontri di informazione e pratica della LIM, si poneva un problema: in Istituto erano presenti diversi modelli di LIM, dovuti a campagne di acquisti dilazionate nel tempo. Come risolvere questo problema? I docenti, in particolare coloro che erano ancora "timidi" verso questi strumenti, avrebbero appreso l'uso di quale software proprietario? E se fossero capitati in una classe con una LIM di marca differente (con software in dotazione differente!), sarebbero stati autonomi, nonostante il loro impegno formativo? A questo problema si è ovviato con una scelta "strategica" e pratica: occorre un "jolly" informatico, un software per LIM dalla funzionalità universale. La proposta si è concentrata sul programma di origine francese Sankoré e nello specifico nella versione "portabile". La LIM è differente, non sai dove mettere le mani? No panic! Estrai dall'astuccio la pratica chiavetta usb, inseriscila nel PC ed avvia "Portable Sankoré-it". Lì ritrovi il "tuo" programma, la tua biblioteca di risorse; insomma, continui a "giocare in casa". Questo programma è anche open source, con una grande community alle spalle; cosa può esserci di meglio, anche dal punto di vista deontologico?

Il secondo caso, apparentemente lontano dalle competenze dell'Animatore Digitale, nasce dalla ricerche di esperienze all'estero. Da qui giunge la conoscenza di alcuni progetti, targati EU, sulla formazione transnazionale in materia di innovazione digitale; risulta automatica la riflessione di partire dall'esperienza di un progetto concluso, per gettare le basi di un nuovo percorso di formazione, magari attraverso un partenariato multilaterale. In questo caso si è trattato di studiare e progettare in ambito Erasmus Plus, nel quale coinvolgere le componenti scolastiche, dagli studenti ai docenti e magari altri attori del Territorio, attorno ad un tema di Digital Literacy. La cooperazione tra istituti coinvolti e Territorio, in Italia e all'estero, potrebbe essere un fattore propulsivo di grande coinvolgimento. Come finirà? Vedremo! In entrambi i casi esposti, si è avuto modo di vedere che un approccio strategico può essere costituito anche da piccole cose; la scelta di un software pratico e semplice può facilitare l'uso consolidato nel tempo di uno strumento tecnologico, attraverso un'ellissi delle difficoltà pratiche; la scelta del progetto Erasmus Plus (più complessa), invece, è in grado di incidere (nel senso "digitale") sulla coscienza civile delle componenti scolastiche e nell'ambiente in cui esse vivono ed operano o opereranno, terminato il percorso formativo.

In conclusione, non sembra essere fuori luogo ribadire ciò che si è detto nella prima parte; una volta scomparsa la novità e l'entusiasmo dei singoli Animatori Digitali, dopo aver constatato l'onerosità dell'incarico, a fronte di scarso o mancato riconoscimento del lavoro svolto, tutto il bagaglio di esperienze raccolte e maturate terminerà, come tante volte, in un nulla di fatto pieno di "avremmo dovuto..." e "sarebbe stato meglio..."? Sarà un'altra occasione perduta, piena di buone intenzioni (quelle di cui è lastricata la via dell'Inferno)? Non è obiettivo di queste pagine fare rivendicazioni contrattuali, ma l'Animatore Digitale è un operatore della conoscenza in carne ed ossa, vive nel mondo reale, lavora e si impegna, magari sottraendo tempo ed anche

risorse alla vita personale: per quanto tempo tutto questo sarà compensato dalla soddisfazione e dalla passione?

Senza una risposta adeguata a tale quesito, possiamo temere (ne abbiamo già fatto esperienza in altri casi) una lenta eclissi della figura dell'Animatore Digitale, languida e mai veramente nata.