

Corso di “Sociologia dell’Educazione”
Prof. Daniele Callini

*“Stiamo vivendo una fase compresa tra due rivoluzioni,
quella della carta, non del tutto trascorsa,
e quella dell'elettronica, non del tutto sviluppata”*

Paul Saffo

*“Del resto la società post-industriale è praticamente
“avvolta” dalle nuove tecnologie dell'informazione e
dell'apprendimento, che hanno già fortemente
trasformato e ancora trasformeranno profondamente la
struttura sociale, economica, ed antropologica in
direzioni non sempre prevedibili”*

Daniele Callini

**PARTECIPAZIONE E INNOVAZIONE
NEI SISTEMI COMPLESSI, TRA
SOCIETÀ POST-INDUSTRIALE,
EDUCAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ
E LONG LIFE LEARNING:**

***l’esperienza del “Progetto Internet
Marghera Digitale” per l’alfabetizzazione
informatica della popolazione e il
contrasto al “Digital divide”.***

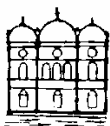
A cura di Vittorio Baroni

vittorio.baroni@gmail.com

(Matricola 400PED)

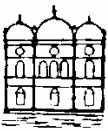
Venezia, 28 Giugno 2007





Indice dei contenuti

CONTENUTI	PAG.
Premessa	3
Società post-industriale e società dell'informazione	4
L'obiettivo dell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile	8
“Long Life Learning” e “Digital divide”	10
Il contesto territoriale e le trasformazioni in atto a Marghera	14
L'esperienza del “Progetto Internet Marghera Digitale”	17
Il punto di vista di una coppia alfabetizzata all'informatica	22
Il punto di vista di chi progetta i corsi di formazione	23
Orientamenti per lo sviluppo nel “Programma Territorio Digitale”	27
Bibliografia, fonti e riferimenti dei materiali utilizzati	31



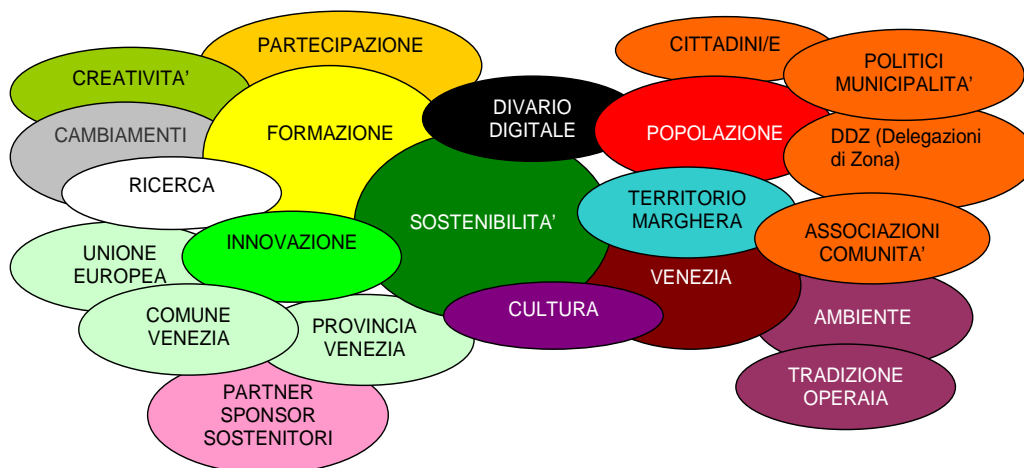
Premessa

Prima di ogni altra cosa vorrei testimoniare un segno importante che è stato tracciato nel mio vissuto con l'insieme delle persone con le quali ho condiviso il Corso di Sociologia dell'Educazione.

Ritengo sia stata un'esperienza molto importante, credo la più significativa vissuta all'Università e non solo per il stupore che mi ha destato, le domande e le riflessioni che ho condiviso, ma soprattutto per la grande umanità generata e per la spinta data alla riflessione esperenziale: è stata la permanenza di tali sensazioni a guidarmi in questo lavoro.

Innanzitutto mi sono chiesto come poter rileggere e rappresentare l'esperienza e quali elementi potevano entrare in gioco al fine di formare un quadro di riferimento in grado di dare più senso allo scritto.

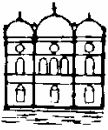
Nell'ipotesi di lavoro iniziale avevo tentato di esprimere l'idea del lavoro da realizzare mediante una mappa concettuale che metteva al centro la Sostenibilità, ritenendo che il problema principale da affrontare fosse il "Digital divide".



Con questo lavoro ho provato a tracciare l'esperienza del "Progetto Internet Marghera Digitale" collocandolo nello scenario della società post-industriale e dell'informazione, dell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile e della "Long Life Learning".

Ho realizzato un'analisi del contesto territoriale e delle principali trasformazioni in atto a Marghera, ma ho voluto cogliere il punto di vista di una coppia alfabetizzata all'informatica e quello di chi progetta i corsi di formazione. Nel primo caso ho provato ad applicare un metodo di osservazione basato sui concetti di Edward De Bono relativi al "Pensiero Laterale".

Nell'ultima parte ho riassunto gli orientamenti per lo sviluppo del Progetto nel "Programma Territorio Digitale" attualmente in corso di realizzazione che si pone lo scopo fondamentale di alfabetizzare la popolazione all'informatica e promuovere la diffusione popolare delle nuove tecnologie.



Società post-industriale e Società dell'informazione

Cos'è la Società post-industriale e quanto importante è la società dell'informazione?

Nella copertina di questo lavoro ho messo in relazione sequenziale due frasi che, a mio avviso, possono ben sintetizzare la dinamica in atto e tentare di dare delle possibili risposte alla domanda.

Se Paul Saffo (specialista in previsioni economiche e tecnologiche, nonché Presidente dell'"Institute for the future" di Palo Alto") afferma che "Stiamo vivendo una fase compresa tra due rivoluzioni, quella della carta, non del tutto trascorsa, e quella dell'elettronica, non del tutto sviluppata", il prof. Daniele Callini ritiene che "la società post-industriale è praticamente "avvolta" dalle nuove tecnologie dell'informazione e dell'apprendimento, che hanno già fortemente trasformato e ancora trasformeranno profondamente la struttura sociale, economica, ed antropologica in direzioni non sempre prevedibili".

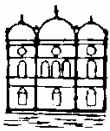
Ritengo reale la preoccupazione relativa alle "direzioni non sempre prevedibili", ed è lo stesso Paul Saffo ad individuare alcuni rischi come ad esempio "l'annullamento progressivo della privacy fino al limite della ricattabilità" e "la crisi della democrazia rappresentativa verso forme organizzative in cui è sempre più probabile l'affermazione del potere di fatto di enti non statuali".

Ma vorrei lasciare ancora aperta la domanda allo scopo di ricercare elementi utili per definire lo scenario di riferimento nel quale è collocato questo lavoro sull'esperienza del "Progetto Internet Marghera Digitale" e di individuare qualche possibile relazione sul piano teorico.

Per comprendere la società post-industriale in cui viviamo, ritengo opportuno riprendere alcuni passaggi del testo di Daniele Callini e vado quindi a ripercorrere la parabola della società, i suoi "passaggi dalla società agro-pastorale a quella industriale e poi alla società post-industriale" che "non avvengono in modo netto, chiaro e lineare" e direi che i tratti delle società "superate" non svaniscono, non si dissolvono, ma permangono ancora con minore incisività, restano in vita e si meticciano nel modello della nuova società che si afferma. Dico questo riflettendo sui tre modelli di società e pensando alla mia esperienza di vita in una città industriale in profonda trasformazione, ma ancora esistente e produttiva, e ricordando i periodi trascorsi nella terra materna nella quale i nonni vivevano di agricoltura e di allevamento nella montagna bellunese dell'Alpago.

"La società agro-pastorale è quella basata sulla coltivazione della terra e dell'allevamento del bestiame, sullo sfruttamento diretto delle risorse naturali, sull'autoconsumo. E' una società tipicamente conservativa. Istituzioni, valori stili di vita e sistemi di controllo sociale utilizzano la loro energia per mantenere lo *status quo*. Le istituzioni chiave sono la famiglia patriarcale, la comunità, la chiesa, l'esercito. Prevale la dimensione locale: il luogo di vita coincide con il luogo di lavoro".

"La società industriale è economicamente basata sulla produzione e distribuzione dei beni. I contesti organizzativi mutano radicalmente rispetto alla società agricola: la città, la fabbrica, l'ufficio. Anche le risorse cambiano in modo sostanziale: non si tratta di elementi primi, presenti in natura, ma di mezzi di produzione, di brevetti, di tecnologia. Appaiono nello scenario istituzionale il *welfare* ed i sistemi di democrazia rappresentativa. Nuovi attori sociali occupano la scena: gli imprenditori, i lavoratori e i sindacati al posto dei proprietari terrieri, dei contadini e degli artigiani. I valori di coesione divengono lo scopo, l'ideologia, la solidarietà di classe;



l'alienazione e lo sfruttamento (sociale ed ambientale) sono il prezzo da pagare per il consumo di massa e la mobilità sociale”.

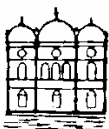
“Nella società post-industriale si hanno meno segni evidenti, distintivi, certi. Le risorse principali sembrano divenire l'intelligenza e l'informazione. Il sistema economico e professionale vede l'esplosione del settore dei servizi. Si assiste a fenomeni come la deindustrializzazione, la terziarizzazione, la globalizzazione o internazionalizzazione delle economie. Le dimensioni spaziali e temporali perdono di significato in quanto vincoli, grazie alla diffusione su scala mondiale delle nuove tecnologie dell'informazione. Il problema non è più fare a macchina, ma far fare alla macchina il prodotto e controllare il processo. I valori non sembrano ancora definiti, anzi si assiste ad un vero processo di diversificazione dei *mores* (*costumi comportamentali socialmente noti e consolidati in abitudini percettive e regole sociali d'azione*): tecnocrazia, meritocrazia, solidarietà globale, pace, qualità della vita, polverizzazione dei movimenti etnici, spirituali, ideologici, sociali. I rischi di questo modello hanno invece già preso forme abbastanza definite: manipolazione, nuove forme di emarginazione, salute psichica, problemi ecologici, conflitti etnici”.

Il passaggio alla società dell'informazione viene offerto dal documento "Le sfide per la società dell'informazione europea oltre il 2005" redatto dalla Commissione Europea nel novembre 2004 nel quale viene data una chiara definizione del termine ICT, Tecnologie dell'Informazione e delle Comunicazioni: “vasta gamma di servizi, applicazioni, tecnologie, attrezzature e programmi informatici, ossia strumenti come la telefonia e internet, l'apprendimento a distanza, la televisione, i computer, le reti e i programmi informatici necessari per l'utilizzo di tali tecnologie. La Commissione ritiene che “si tratta di tecnologie che stanno rivoluzionando le strutture sociali, culturali ed economiche inducendo nuovi comportamenti nei confronti dell'informazione, della conoscenza e dell'attività professionale.”.

Ma la stessa Commissione porta all'attenzione anche il termine eInclusione e lo definisce come un “concetto legato allo sviluppo di una società dell'informazione per tutti, ossia di una società che garantisce a tutti, a prezzi accessibili, la parità di accesso alle ICT e la pari disponibilità di tali tecnologie. L'eInclusione ha quindi un duplice significato: da un lato si intende garantire la parità di accesso e la partecipazione di tutti alla società dell'informazione; d'altro lato, l'obiettivo è quello di mettere in atto dispositivi che permettano ai portatori di handicap e alle persone anziane di svolgere un ruolo attivo nella società grazie ad una maggiore autonomia.”.

Nel 2000 l'unione Europea punta con decisione sull'economia della conoscenza. Con la “Strategia di Lisbona” il Consiglio europeo si prefiggeva un nuovo obiettivo strategico per il decennio successivo, ossia quello di “diventare l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale.”. Ma tale obiettivo doveva poggiare sul rafforzamento della struttura tecnologica e sull'interoperabilità, intesa come “capacità di comunicare senza ambiguità e di lavorare insieme di vari sistemi, siano essi identici o radicalmente diversi” perché è “necessario che le comunicazioni siano disciplinate da norme chiare e univoche.”.

Le “direzioni non sempre prevedibili” sono quindi cambiamenti, anche indotti dall'attuazione della politica europea per la società dell'informazione. Come afferma la Commissione Europea essi “non sono solo di ordine tecnico: nascono nuove strutture socioeconomiche e nuove forme di gestione degli affari pubblici che comportano nuovi modi di comunicazione e interazione tra cittadini, imprese e amministrazione.”.

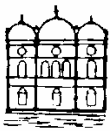


La Commissione Europea ha individuato una serie di importanti temi per la società dell'informazione che vengono di seguito elencati:

- **il contenuto e i servizi:** l'UE deve sostenere i fornitori di contenuti e favorire lo sviluppo di servizi innovativi. Occorre eliminare i vari ostacoli che rallentano lo sviluppo di nuovi servizi e contenuti per permettere a utenti e imprese di beneficiarne;
- **l'integrazione nella società dell'informazione e l'esercizio della cittadinanza:** l'esercizio della cittadinanza implica la partecipazione di tutti alla società. Attraverso politiche dette di "Inclusione" si intende assicurare a tutti la parità di accesso alle ICT e la pari disponibilità ad un prezzo accessibile, ma la comparsa di nuove tecnologie complesse marginalizza i gruppi che non sono in grado di utilizzarle. Per evitare la formazione di nuove fratture è quindi necessario garantire a tutti l'alfabetizzazione digitale e rendere agevole l'uso di tali tecnologie;
- **i servizi pubblici:** l'adozione delle ICT in concorrerebbe a rafforzare la democrazia e la trasparenza; inoltre il loro utilizzo garantirebbe servizi più efficaci e di migliore qualità;
- **le competenze e l'attività professionale:** occorre rafforzare la conoscenza delle ICT all'interno di tutti i cicli di apprendimento e formazione, in modo da permettere a tutti di acquisire competenze in questo campo. L'Europa deve applicare le ICT sul luogo di lavoro per accrescerne l'efficacia e offrire posti di lavoro più qualificati;
- **le ICT come settore di attività essenziale:** le ICT costituiscono un importante settore d'attività economica in quanto coprono i mercati dell'informatica, delle comunicazioni elettroniche e dell'audiovisivo. Per rendere l'Europa più attrattiva per gli investimenti stranieri è importante creare un ambiente favorevole alla concorrenza, il più trasparente e semplice possibile;
- **interoperabilità:** l'interoperabilità deve essere garantita a tutti i livelli, sia per operatori, fornitori di contenuti o di servizi e consumatori, sia tra i servizi, le normative e le pratiche amministrative che sono diverse per ogni paese;
- **fiducia e affidabilità:** è della massima importanza che le reti siano sicure e contemporaneamente affidabili. Da un lato i consumatori desiderano che sia tutelata la vita privata e si lotti contro le pratiche commerciali illegali e contro i contenuti illegali; dall'altro, le infrastrutture della vita moderna si affidano in larga misura alle ICT e sono tra loro interdipendenti, tanto che ogni disfunzionamento può avere gravi conseguenze;
- **valorizzazione delle ICT da parte delle imprese:** è ormai assodato che l'utilizzo efficace delle ICT da parte delle imprese rappresenta uno dei fattori determinanti della competitività europea, per cui è necessario che le imprese, in particolare le piccole e medie imprese, le utilizzino di più.

Da questo ne consegue che cambierà molto sia il lavoro che la vita delle persone. Per lavorare e vivere nella società dell'informazione saranno necessarie nuove conoscenze e la formazione dovrà espandersi sull'intero arco della vita secondo il concetto della Long Life Learning.

Secondo il pensiero del sociologo Patrizio Di Nicola "a differenza delle ere che l'hanno preceduta la transizione verso la Società dell'Informazione assume, almeno nelle intenzioni europee, le caratteristiche di un processo ragionato, scientifico, in divenire. Il passaggio dall'epoca feudale a quella mercantile e poi da quella agricola a quella industriale fu rapido e traumatico: in pochi anni intere categorie sociali scomparvero, e altre conquistarono la scena. La lotta per i nuovi poteri - rappresentati di volta in volta dalle flotte o dai latifondi, dai capitali o



dall'influenza politica - da esplicita e guerreggiata divenne anche, forse soprattutto, sotterranea. Storici sociali come David Brody o economisti come Maurice Dobb hanno dedicato pagine indimenticabili ai processi di transizione da una società all'altra, ricordandoci come alla base dei nuovi meccanismi che regolavano la società vi fosse sempre, invariabilmente, l'esclusione di grandi quote di popolazione. La modernità, insomma, ha portato molti benefici, ma non per tutti. Come evitare che la storia si ripeta anche nel passaggio dalla società industriale a quella dell'informazione?"

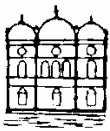
E' su quest'ultima domanda che collego l'esperienza del "Marghera Digitale" considerandolo come un tentativo di includere la popolazione, di sperimentare dal basso, localmente e secondo il principio di sussidiarietà la formazione alle nuove tecnologie.

Sempre secondo Di Nicola "in assenza di una formazione continua, ma anche senza una universalità dei servizi di comunicazione, le nuove tecnologie genereranno atomizzazione anziché integrazione. Si ripropone, quindi, il dilemma additato oltre venti anni fa da David Bell (docente di sociologia alla Harvard University che nel 1973 dava alle stampe un fortunato libro intitolato "The Coming of Post-Industrial" con il quale coniava il termine società post-industriale): come tenere insieme una società in cui aziende, istituzioni e individui costituiscono i nodi di una rete estremamente complessa e in cui le comunità sono virtuali prima che fisiche."

Al termine di questa parte ritengo interessante riportare alcuni elementi della griglia di paragone elaborata da Di Nicola. Egli mette a confronto la società post-industriale con quella dell'informazione:

Post-industriale (D. Bell, 1973)	Società dell'Informazione (Commissione Europea, 1996)
Centralità delle conoscenze teoriche, nuovo ruolo della scienza	Centralità del trasferimento delle informazioni, nuovo ruolo della competizione
Nuove tecnologie dell'intelligenza e espansione della classe degli esperti	Aumento delle competenze richieste alla popolazione, apprendere anziché imparare
Modifiche del lavoro a causa della centralità nella produzione dei servizi, aumento della meritocrazia	Semplificazione delle strutture d'impresa, complessità delle mansioni
Integrazione delle donne nel mondo del lavoro	Integrazione vs atomizzazione

Nella parte che segue verrà approfondito l'obiettivo dell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile, il tema della "Long Life Learning" e il problema del "Digital divide" allo scopo di individuare altri elementi utili per accrescere la risoluzione dello scenario nel quale è collocata l'esperienza del "Marghera Digitale".



L'obiettivo ICT nell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile

Lo sviluppo e la diffusione delle nuove tecnologie non sono più un obiettivo europeo ma la dimensione ha assunto portata planetaria. Nel 2005 il Comitato Esecutivo dell'UNESCO ha pubblicato lo "Schema Internazionale d'Implementazione per il Decennio delle Nazioni Unite dell'Educazione per lo Sviluppo Sostenibile" nel quale viene dato ampio spazio all'ICT. Ma anche l'ONU ha messo in campo due iniziative di grande portata.

Le origini dell'educazione per lo sviluppo sostenibile trovano radice nella Dichiarazione dei Diritti Umani stabilisce che "ognuno ha diritto a ricevere un'educazione". Successivamente il diritto all'educazione viene ribadito e sviluppato nella Convenzione sui Diritti dell'Infanzia del 1989 nella quale si afferma che l'educazione primaria dovrebbe essere obbligatoria e gratuita per tutti.

L'UNESCO prospetta che il Decennio dedicato all'Educazione per lo Sviluppo Sostenibile è un'impresa complessa e di lungo termine. Le implicazioni ambientali, sociali ed economiche sono enormi e toccano moltissimi aspetti della vita della popolazione. Lo scopo ultimo del DESS è l'integrazione dei principi, dei valori e delle pratiche dello sviluppo sostenibile in tutti gli aspetti dell'educazione e dell'apprendimento. Questo sforzo educativo dovrà stimolare nei comportamenti cambiamenti tali da rendere il futuro più sostenibile in termini di salvaguardia ambientale, progresso economico e equità della società per le generazioni presenti e future.

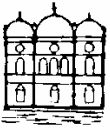
Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione hanno un ruolo centrale all'interno del Decennio per l'Educazione per lo Sviluppo Sostenibile perché esse "sono in grado di creare competenze finalizzate a un apprendimento permanente, nel cui ambito i discenti possono cercare e trovare informazioni, classificarle, porre domande e elaborare sintesi, imparando così a porsi in maniera indipendente nei confronti dell'apprendimento."

L'UNESCO considera che le ICT "non sono accessibili da parte di tutti, vi sono costi, infrastrutture, fabbisogno di energia, di connessione Internet, sia telefoniche che wireless, tutti fattori che mostrano quanto il "digital divide" (gap digitale) è ancora lungi dall'essere colmato. Le ICT sono fondamentali per le economie della conoscenza, dove il benessere è generato dal trasferimento e dall'uso di informazioni con metodi che usano una minore quantità di risorse naturali come ad esempio carta, inchiostro, energia per il trasporto delle copie."

Ma l'UNESCO sottolinea anche che le "ICT offrono nuovi modi e nuovi spazi per l'apprendimento. L'insegnamento a distanza è per lungo tempo dipeso da radio, TV e servizi postali. Internet ora offre nuove possibilità e interattività, fornendo un'opportunità anche per la diffusione dell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile, con metodi che consentono, tra l'altro, percorsi individuali, esercitazioni e l'assistenza di un tutor."

L'ONU ha inoltre messo in campo due iniziative di estremo rilievo: la realizzazione di una nuova Rete Sanitaria per i paesi in via di sviluppo e l'istituzione di un Servizio delle Nazioni Unite per la Tecnologia e l'Informazione chiamato UNITeS.

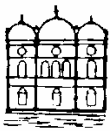
La Rete Sanitaria promossa dalle Nazioni Unite e attualmente coordinata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità intende fornire un valido aiuto a al problema dell'Assistenza Sanitaria nei paesi in via di sviluppo, sfruttando le enormi potenzialità offerte in questo campo dalle nuove tecnologie. Il piano prevede la creazione di diecimila siti on line posti a disposizione degli ospedali, delle cliniche e delle strutture sanitarie pubbliche presenti in questi paesi. Lo scopo è



di favorire l'accesso ad informazioni mediche e sanitarie aggiornate, sviluppando programmi specifici per singoli stati o gruppi di nazioni.

Il servizio attivato dalle Nazioni Unite per la Tecnologia e l'Informazione intende invece creare un corpo di volontari esperti e provenienti da tutto il mondo, in grado di porre le proprie competenze al servizio dei paesi in via di sviluppo, al fine di aiutarli a beneficiare concretamente della rivoluzione digitale. I volontari sono dunque i protagonisti principali di questo programma, volto sia ad addestrare gruppi di persone sugli utilizzi e gli scopi della tecnologia dell'informazione, sia a sollecitare la costituzione di ulteriori corpi digitali nel Nord e nel Sud del mondo. L'area d'intervento è assai vasta ed abbraccia ogni campo dello sviluppo umano.

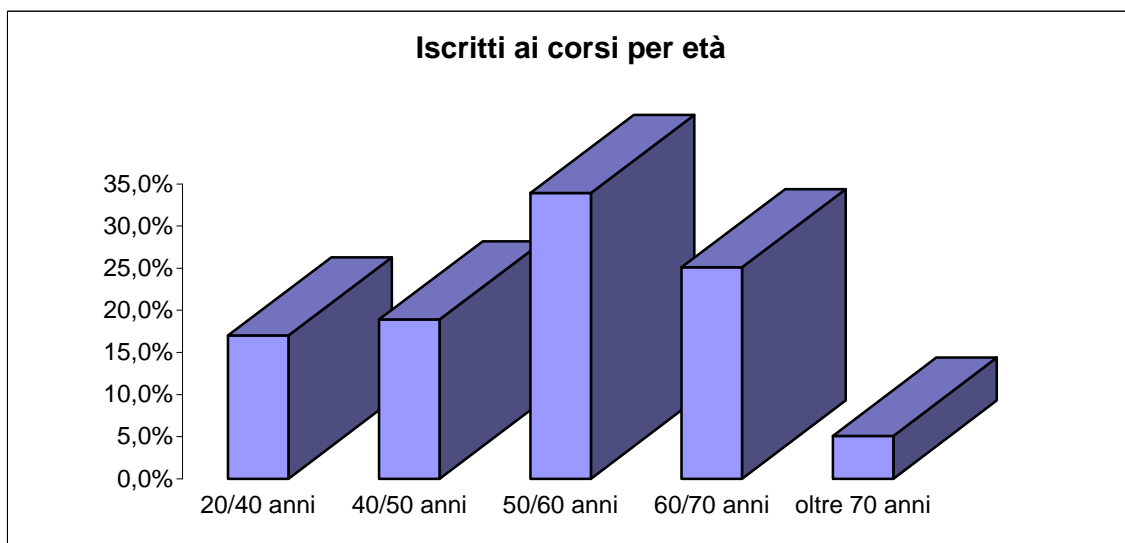
Nel perseguire la sua missione, l'UNITEs si avvale della collaborazione dei Governi, delle agenzie internazionali, delle organizzazioni non governative, dalla società civile, del settore privato, delle università al fine di supportare il lavoro dei volontari sia sul campo che on line, attraverso varie forme: dal sostegno finanziario alla donazione degli equipaggiamenti elettronici, dalla fornitura di servizi logistici al reclutamento delle risorse umane



“Long Life Learning” e “Digital divide”

L'obiettivo fondamentale del “Progetto Internet Marghera Digitale” consiste nel tentativo di praticare percorsi innovativi per dare risposta al problema del “Digital divide” nell'ottica della “Long Life Learning”, ovvero dell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

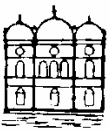
Dall'esperienza realizzata a Marghera e che verrà approfondita in seguito, emerge che l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita è un bisogno reale che tocca diverse fasce d'età e soprattutto adulte:



Come evidenziato in precedenza (nella parte dedicata alla Società post-industriale e Società dell'informazione) l'Unione Europea sta investendo molto sulle nuove tecnologie e “negli ultimi anni si è assistito ad una decisa accelerazione delle strategie per lo sviluppo e la diffusione dell'apprendimento lungo tutto il corso della vita, considerato come uno degli elementi fondanti delle politiche sociali finalizzate ad un miglioramento dell'occupazione e ad una maggiore coesione sociale”.

Riprendendo ancora il pensiero di Daniele Callini, egli fa emergere che “le nuove tecnologie dell'informazione e dell'apprendimento sono allo stesso causa ed effetto di un profondo mutamento che coinvolge tutte le diverse componenti della società. Tuttavia è quasi paradossale evidenziare come tale processo abbia diverse velocità e acquisisca cittadinanza con una certa lentezza soprattutto nelle istituzioni scolastiche ed educative che avrebbero il compito di preparare i giovani alla nuova società post-industriale”.

Ma Callini sottolinea che una “ulteriore peculiarità delle nuove tecnologie dell'informazione e dell'apprendimento è determinata dal loro continuo progresso costringendo giovani e adulti insieme, a continui percorsi adattativi, e di aggiornamento, proprio per contrastare l'obsolescenza delle competenze di utilizzo delle stesse. In questo modo l'apprendimento, da attività caratterizzante la prima parte delle esistenze individuali, si estende a tutto l'arco della vita, aprendosi al lifelong learning”.



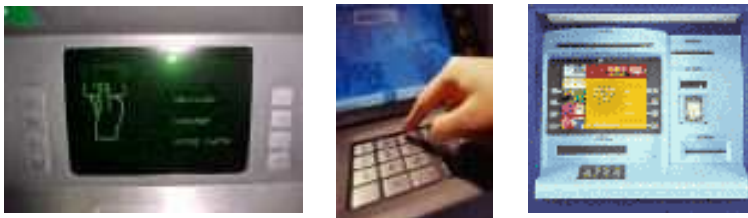
Per comprendere la percezione della società verso le nuove tecnologie e l'evoluzione che esse hanno avuto, ho preso in esame un saggio di Sergio Polano intitolato "L'icona invadente, ovvero: la civiltà del pixel".

Ritengo che Polano abbia colto la pervasività della "civiltà dei pixel", ossia il campo della grafica non cartacea, attraverso gli specchi moltiplicatori delle plurime cornici in cui si manifesta e si manifestava:

dai monitor dei computer:



ai distributori di denaro

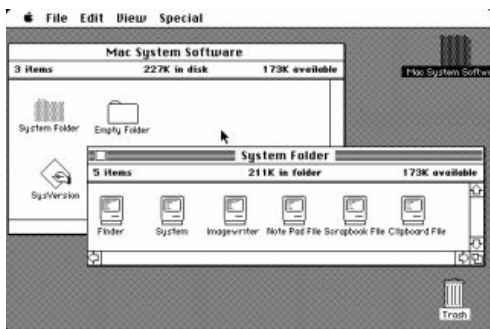


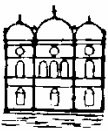
fino agli schermi dei cellulari



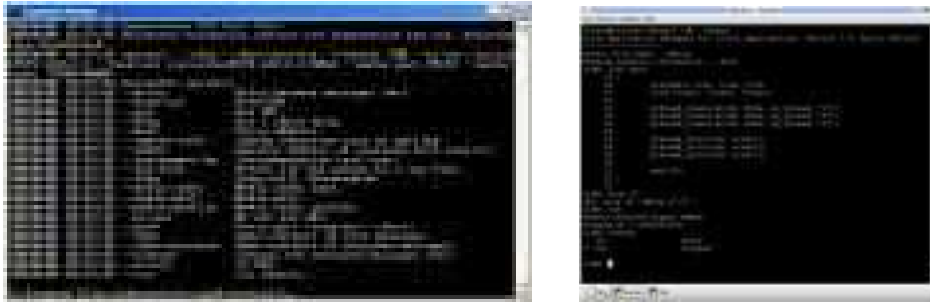
Polano parla di un "panorama iconico, un paesaggio figurale da qualche decennio in esponenziale espansione, una potenza espressiva delle icone d'ogni tipo acriticamente predicata e praticata nell'universo a cui facciamo riferimento".

Una ventina d'anni fa c'è stato l'avvento delle interfacce-utente grafiche nei computer:





al posto di quelle a comando di linea:

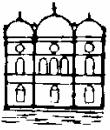


Si tratta di un “diluvio universale che è dilagato nell'immaginario quotidiano, occupando un posto privilegiato negli strumenti e nei mezzi di comunicazione, dal sempre più gigantesco spazio del web alle svariate trasmutazioni dei telefoni cellulari dalla voce alle immagini. Laddove un complesso mix di fattori è riuscito ad imporre agli utenti la convenzionalità di questi nuovi segni, essi sono entrati a far parte dei codici visivi condivisi: nell'icona di un bidone con coperchio nel monitor di un computer qualsiasi utente ormai riconosce il luogo virtuale in cui spostare dei files da cancellare; quella di una busta da lettere nello schermo di un cellulare, avverte presumibilmente dell'arrivo di un messaggio o qualcosa di analogo. Non si tratta però di un universo stabile e definito; anzi, il mondo di queste speciali immagini si mostra in rapidissima feroce concorrenziale evoluzione; qualsiasi nuova invenzione visiva, tanto maggiore è la sua capacità di identificazione, tanto più velocemente viene replicata.

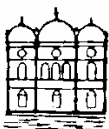
L'irruzione delle nuove tecnologie “al tanto conclamato predominio del mondo delle immagini nella comunicazione attuale” è accompagnato da “una invasione verbal-alfabetica senza precedenti: il volume di e-mail scambiate è giunto a una cifra iperbolica, anche rispetto agli scambi nel web, ove peraltro il fenomeno dei blog la dice lunga sulla potenza delle parole; analogamente, gli sms hanno finito per superare in quantità le comunicazioni vocali nei sistemi di telefonia cellulare.”.

Il digitale si esprime quindi in vari modi e tocca vari aspetti della vita quotidiana delle persone rendendola sempre più globale “oramai un buon 10% dell'umanità comunica globalmente tramite e-mail ed è in grado di procurarsi informazioni attraverso Internet”.

Ma, sempre secondo Callini, “la discriminazione resta comunque inevitabile quando non si provveda alla educazione permanente dei cittadini – giovani e adulti – all'uso delle nuove tecnologie per poter accedere all'informazione ed ai servizi connessi ad Internet. La continuità dell'apprendimento lungo l'intero arco della vita (formale, non formale ed informale) è quindi lo strumento centrale per rispondere alle sfide imposte alla società della conoscenza. Ma occorre anche porre attenzione al fatto che l'alfabetizzazione informatica, insieme alle crescenti opportunità offerte dalle connessioni telematiche a banda larga, non costituiranno l'unica e sufficiente leva per diffondere le competenze necessarie. Appare assolutamente necessario costruire, con creatività e fantasia, occasioni e opportunità di uso diretto delle nuove tecnologie dell'informazione utilizzando, oltre ai luoghi deputati (scuole e centri di formazione, associazioni culturali ed educative, amministrazioni locali e imprese), anche altre situazioni, nelle strade e nelle piazze, nei luoghi di incontro formali ed informali delle persone di tutte le età e di ogni provenienza.”.

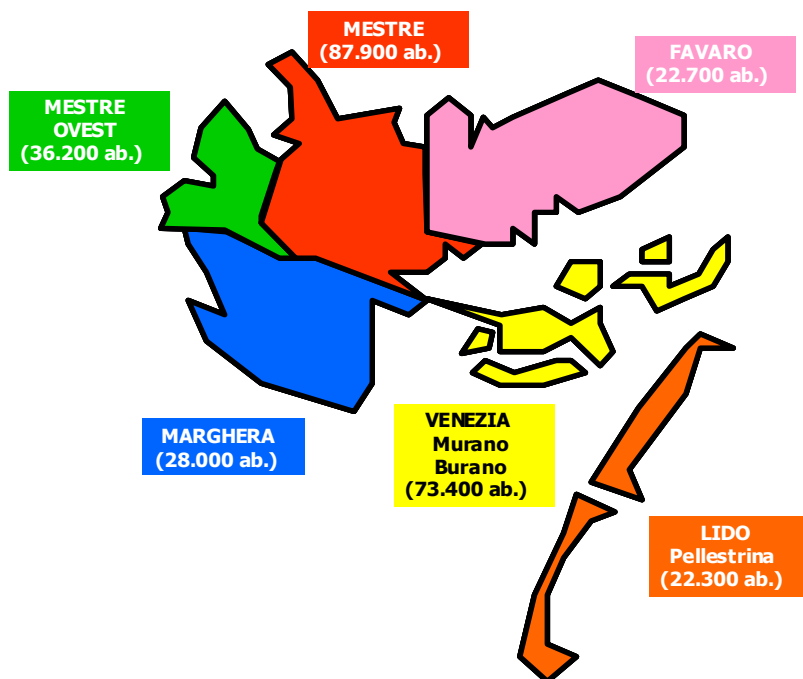


Alla luce di queste ultime riflessioni e degli elementi esaminati in precedenza andiamo allora ad esaminare come si è concretizzata l'esperienza del "Progetto Internet Marghera digitale" tratteggiando prima un quadro del contesto territoriale dove essa è collocata.



Il contesto territoriale e le trasformazioni in atto a Marghera

Marghera è una città di circa 28.000 abitanti (dati al 31.12.2005) che nel 2001 ha visto la trasformazione dalla Circoscrizione (Consiglio di Quartiere) alla Municipalità. Il Comune di Venezia ha infatti riorganizzato il proprio territorio che è stato articolato in sei Municipalità rispetto ai precedenti tredici Consigli di Quartiere.

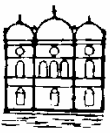


FASCE DI ETA'	Tutta Municipalità di Marghera*		
	M	F	MF
1-30	3.890	3.357	7.247
31-65	7.337	7.117	14.454
over 65	2.320	3.702	6.022
Totale abitanti	13.547	14.176	27.723
Famiglie	12.785		

Nel 2005 il territorio della Municipalità di Marghera è stato suddiviso in sei ambiti territoriali omogenei per ognuno dei quali è stata promossa una campagna di partecipazione della popolazione alla vita istituzionale. Il progetto (vedi su www.margheradigitale.it) ha permesso di istituire cinque Delegazioni di Zona e di coinvolgere oltre 250 cittadini in modo permanente attraverso l'autonoma redazione di un regolamento che ha portato all'elezione di un proprio rappresentante.

Il prossimo obiettivo punta ad attivare una sesta Delegazione per l'area industriale di Porto Marghera al fine di rendere maggiormente partecipi i lavoratori e gli imprenditori dell'area industriale nella quale gravitano circa 30.000 persone tra occupati diretti ed indiretti.

FASCE DI ETA'	Zona 1			Zona 2			Zona 3			Zona 4			Zona 5		
	Marghera Nord			Marghera Centro			Marghera Ovest			Marghera Sud			Marghera Rivera		
	M	F	MF	M	F	MF	M	F	MF	M	F	MF	M	F	MF
1-30	472	407	879	1.264	1.091	2.355	1.121	967	2.088	657	567	1.224	350	302	652
31-65	1.020	1.003	2.023	2.472	2.397	4.869	2.040	1.980	4.020	1.119	1.079	2.198	642	618	1.260
over 65	328	523	851	816	1.301	2.117	652	1.040	1.692	322	515	837	199	318	517
Totale abitanti	1.820	1.933	3.753	4.552	4.789	9.341	3.812	3.988	7.800	2.099	2.160	4.259	1.191	1.238	2.429
Famiglie	1.763			4.535			3.410			1.970			1.031		

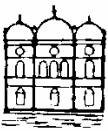


Marghera esprime un elevato grado di complessità e rappresenta un significativo esempio del paradosso novecentesco di insostenibilità in relazione all'ambiente circostante. Nell'immagine ripresa dall'alto, si può notare la vicinanza dell'area industriale di Porto Marghera e il rapporto molto stretto tra realtà urbana e produttiva.

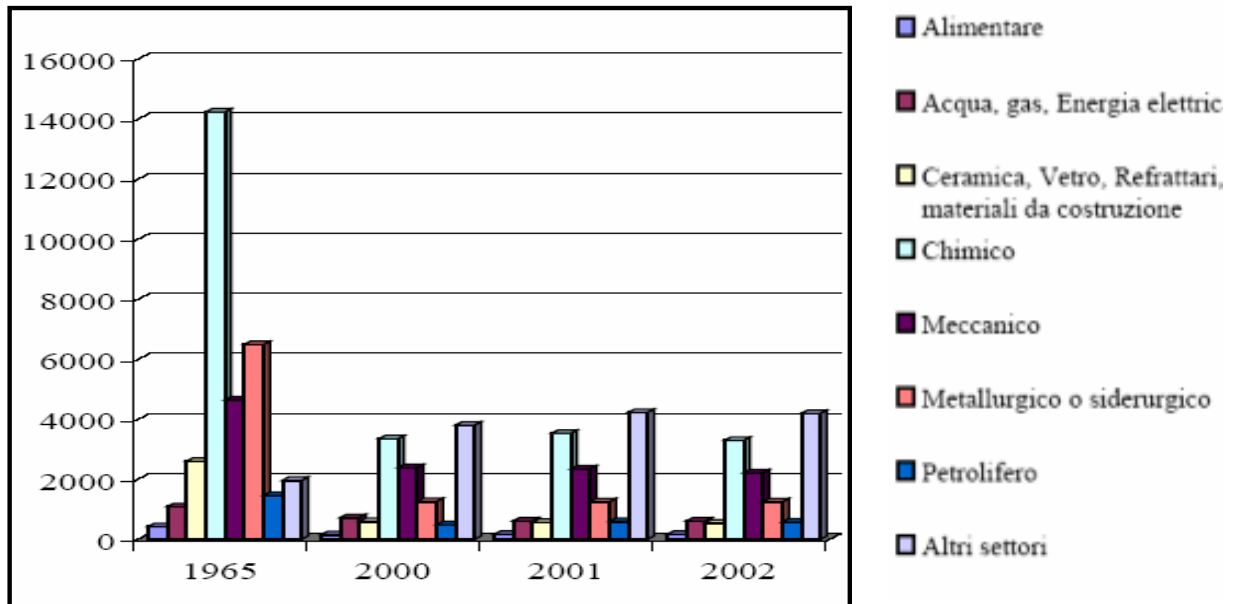


Vista in chiave del passaggio epocale dalla società industriale a quella post-industriale, Marghera sta vivendo un importante momento storico caratterizzato dal bisogno di attuare strategie di sostenibilità e di partecipazione della Città nella fase di trasformazione e riconversione industriale di Porto Marghera.

Con l'impellente necessità di attuare tale strategia, la Municipalità di Marghera ha ritenuto che l'opera di elevazione delle conoscenze e abilità informatiche a favore della popolazione, possa contribuire alla maturazione di altrettanto innovative opportunità di crescita. In tal senso è stata posta particolare attenzione alle particolari caratteristiche della popolazione, alla sua tradizione e operaia, considerate come "skill sociali", ovvero elementi di potenzialità che (come nel passato di lotte operaie e lotte per il miglioramento dell'ambiente) permettono ora di reggere l'impegnativo confronto con la complessità della società.



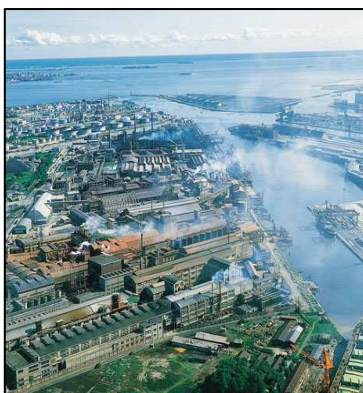
Marghera è nata con Porto Marghera nel 1927 e ora sta mutando pelle. Dal grafico si può notare il cambiamento dell'occupazione: dalla prevalenza del settore chimico si è progressivamente giunti ad un equilibrio tra i vari settori.

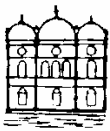


Da qualche anno si assiste allo sviluppo dell'occupazione nel nuovo settore della ricerca e dell'innovazione reso possibile dal Parco Scientifico Tecnologico. Tale realtà impiega oggi circa 1.500 addetti con la prospettiva di giungere a 4.000 entro il 2010.

Le trasformazioni in atto sono strettamente collegate a diversi progetti che sembrano offrire un futuro compatibile a Marghera. Oltre al Parco Scientifico, sta prendendo piede la logistica in funzione del corridoio 5 "Barcellona-Kiev", e' stato costituito il consorzio "Hydrogen park" per lo sfruttamento dell'idrogeno prodotto dal ciclo del Petrolchimico.

Accanto all'immagine industriale di Porto Marghera, qui sotto vengono riportati alcuni esempi di progetti e realizzazioni che stanno cambiando il volto di una delle più grandi realtà produttive europee.





L'esperienza del "Progetto Internet Marghera Digitale"

Il "Progetto Internet Marghera Digitale" nasce come idea nel novembre 2001 grazie ad un'opportunità offerta dalla Provincia di Venezia e dal Comune di Venezia con l'iniziativa "2^a Settimana Web".

L'opportunità raccolta dalla Municipalità di Marghera è stata quella di poter allestire, davanti al Municipio di Marghera, un container attrezzato con tre personal computer per mezzo del quale sono stati sperimentati dei microcorsi di conoscenza e alfabetizzazione informatica per la popolazione. Oltre che suddividere la disponibilità di tempo degli operatori e delle strumentazioni per fasce di età, si pensò di organizzare una tavola rotonda sul tema "Internet per Marghera: quali ipotesi di progetto?".

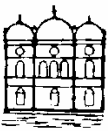
Dal confronto e dalle intenzioni collaborative emerse nella tavola rotonda, nacque un "Gruppo di Progetto" promosso e partecipato dalla Municipalità e dal Comune il quale lavorò per circa un anno esclusivamente a livello progettuale e metodologico. Il Gruppo venne formato con lettera di intenti dall'Associazione *lecalamite* (Ass. per lo studio e la diffusione delle Tecnologie Informatiche della Comunicazione), da Codess Cultura e dalla sezione di Marghera dell'Università del Tempo Libero.

Considerate le progressioni progettuali, alla Municipalità di Marghera venne confermata la disponibilità di supporto e supervisione del Servizio Sistemi Informativi del Comune di Venezia. Nel contempo, la Direzione Generale Comunale e la Direzione Municipale, con la consulenza scientifica del COSES, attivavano uno specifico percorso di ricerca realizzato verso la metà del 2003 con lo scopo di rilevare lo stato dell'informatizzazione della popolazione. Su tale base si è poi mossa tutta la programmazione delle attività del Centro che ha aperto le iscrizioni nel settembre 2003 stabilendo la sede in Piazza Sant'Antonio nell'ex Asilo Sacro Cuore.

L'obiettivo del Centro consisteva nell'offrire un servizio pubblico finalizzato al recupero del deficit di nuove conoscenze e rispondere al bisogno formativo della popolazione rispetto all'uso del computer e dei nuovi mezzi di comunicazione telematica.

La supervisione dei Sistemi Informativi del Comune di Venezia permise di individuare e di scegliere un'innovativa tecnologia, prodotta dalla SUN Microsystem, in grado di implementare qualsiasi piattaforma informatica nei server.

Con deliberazione unanime del Consiglio Municipale, nel dicembre 2003 la Municipalità di Marghera affidò la gestione del Centro al Gruppo formato dall'Associazione *lecalamite*, Codess Cultura e Università del Tempo Libero. Nella decisione, il Consiglio ha posto un tetto massimo dei costi di iscrizione che devono stare entro 1/3 dei costi di mercato. Un corso base completo non supera i 40€.



All'ottobre 2006, in circa tre anni di attività il "Centro Internet Marghera Digitale" arrivava a superare il traguardo dei cento corsi di informatica per la popolazione. I cittadini e le cittadine di Marghera, Mestre e Venezia che si sono lasciati contagiare dalla curiosità per le nuove tecnologie, o ne sentivano la necessità per motivi di studio o di lavoro, hanno superato quota 2300.



L'aula formazione e il laboratorio di ampie dimensioni, sono collocati in una ambiente accogliente che si affaccia su un giardino e sulla Piazza centrale di Marghera nella quale è stato da poco concluso il piano di riqualificazione urbana.

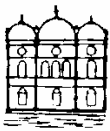
La dotazione disponibile consiste di 30 postazioni Sun, accessibili con smart card, di cui 19 per l'aula e 12 per l'area sportelli partecipativi digitali. In quest'ultima gli utenti operano in "modalità controllata", in quanto è consentita unicamente la navigazione tramite opportuno browser, la consultazione della posta via web e l'uso di software open source.

I server, attraverso l'utilizzo di processori sia Sparc che Intel, consentono di sostenere applicazioni Unix, Solaris e Windows 2000 Server. I terminali accedono ad Internet tramite una connessione veloce sponsorizzata da Fastweb. Nello sviluppo del progetto hanno dato la propria disponibilità alcuni sponsor soprattutto a livello di forniture di servizi tecnici.

L'accesso, anche contemporaneo, ai due sistemi operativi consente di poter utilizzare praticamente qualsiasi prodotto software di uso comune. Il laboratorio è dotato delle normali periferiche di utilità, telecamera digitale e impianto di proiezione e audio.

L'utente, su richiesta e previa configurazione, può anche connettersi con il proprio computer alla rete wireless che copre tutta la piazza S. Antonio.

Un grosso sforzo è stato prodotto nella realizzazione del Progetto Lhasa, promosso dalla Comunità Europea nell'ambito del programma Interreg IIIB CADSES, destinato al



miglioramento della vita nelle aree urbane. Un ciclo di 55 corsi completamente gratuiti ha permesso ad un migliaio di cittadini di avvicinarsi all'uso del computer.

L'apertura alla dimensione europea è stata di grande significato ed è stata resa possibile grazie alla sinergia creata con la Direzione Comunale Relazioni Internazionali e Politiche Comunitarie.

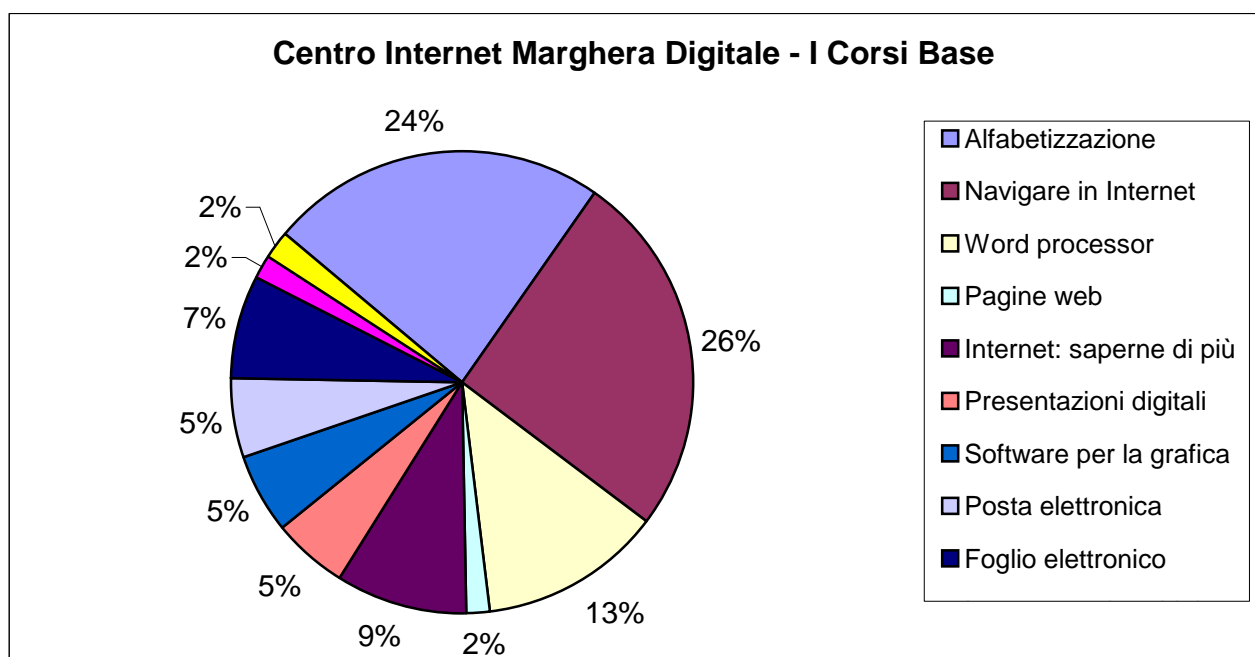
Una nuova ricerca commissionata da Comune e Municipalità nel marzo 2006 sulla popolazione di Marghera (nella quale sono stati formati e coinvolti attivamente circa 50 "cittadini ricercatori"), ha fatto emergere come il livello di informatizzazione delle persone e delle famiglie sia ormai nettamente superiore sia ai dati dell'analogica ricerca del 2003 sia alle medie del Nordest (fonti Istat).

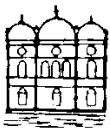
I corsi sono tenuti dall'Associazione *lecalamite*. Le docenti sono tutte laureate, e sono affiancate da un'altra docente che assiste e permette di seguire molto più da vicino i progressi e i ritmi dei corsisti, spesso anziani o principianti assoluti. Ogni corsista ha a disposizione un computer e tutti gli iscritti possono frequentare gratuitamente il laboratorio per esercitarsi o navigare in Internet.

Il gruppo docente ha messo a punto un proprio stile didattico, frutto di una ricerca sul campo di diversi anni, che ha incontrato il favore degli utenti e che costituisce uno dei motivi del successo di questa iniziativa.

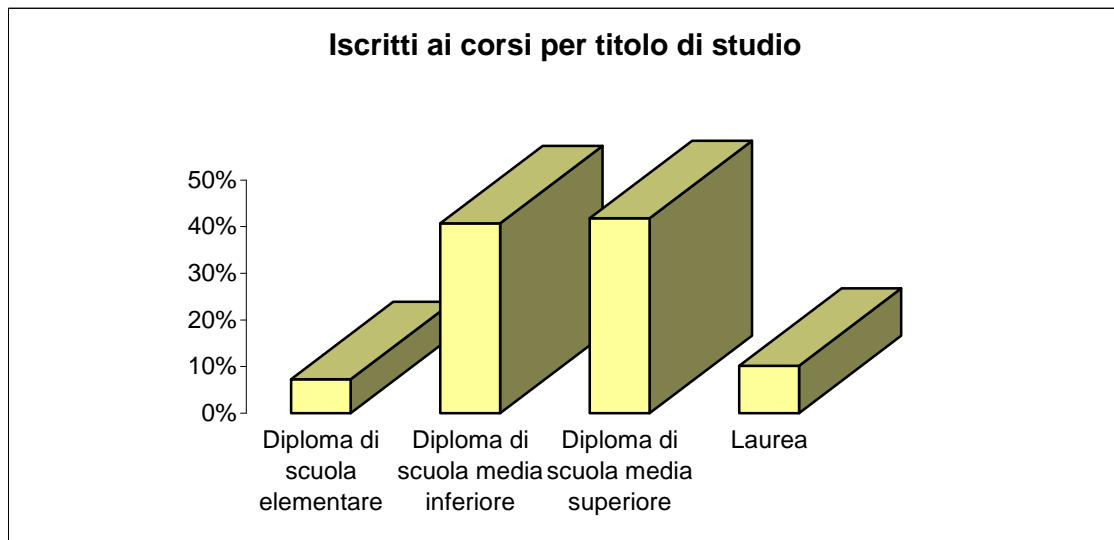
Le lezioni di carattere non accademico e sostenute da esercitazioni guidate, sono risultate accessibili anche alle persone più anziane e più scettiche sulle proprie capacità di apprendimento.

I corsi, come si può vedere nel grafico riportato qui sotto, sono rivolti anche a chi sa già navigare in Internet e usare la posta elettronica ma vuole andare oltre: approfondimenti, produzione di pagine web, grafica, fotografia digitale, scrittura per il web, e altro ancora.



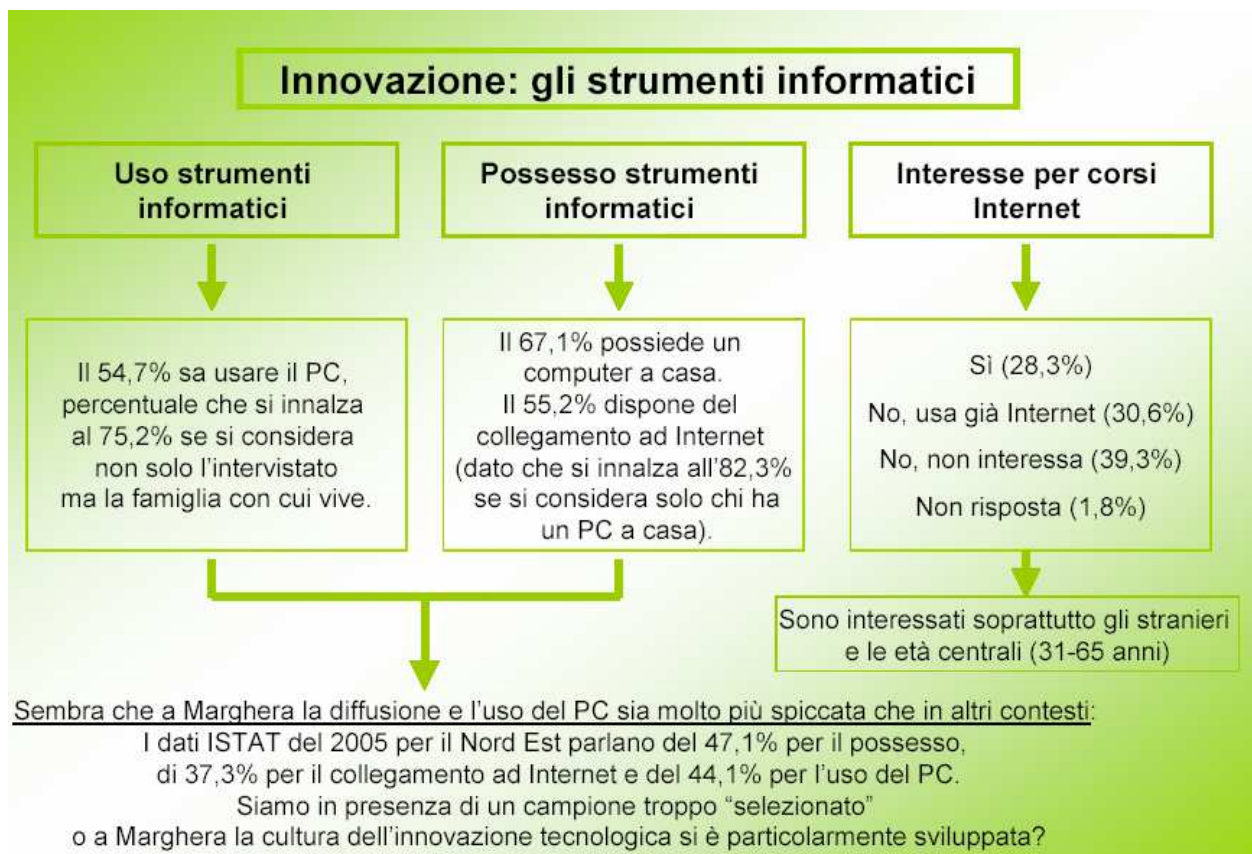


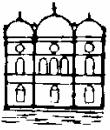
L'analisi degli utenti del Centro ha messo in rilievo le caratteristiche dell'utenza finora privilegiata: popolazione adulta e anziani e/o con livello di scolarizzazione medio, medio-basso.



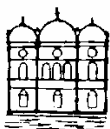
Di seguito viene riportata la scheda di sintesi dei risultati relativi alla nuova ricerca commissionato al COSES e pubblicata nel Maggio 2006.

L'universo di riferimento era rappresentato da tutta la popolazione residente nella Municipalità di Marghera e sono state realizzate 1.000 interviste. Vista la consistente presenza di stranieri (dato in continua crescita) si è inoltre fissato che, tra le persone intervistate, in ogni zona ci fossero 16 stranieri (metà donne e metà uomini).





Le valutazioni effettuate sull'utenza e sui dati delle ricerche, hanno permesso di indicare la strada da percorrere: puntare sulla ricerca e la sperimentazione, allargare l'attività ad altre aree di interesse e gruppi di popolazione più precisamente qualificati come ad esempio le Delegazioni di Zona o le realtà associative, proponendosi di collaborare con le istituzioni culturali (in particolar modo l'Università e i suoi studenti) e quelle professionali ed economiche della città.

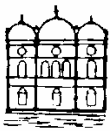


Il punto di vista di una coppia alfabetizzata all'informatica

Nell'ambito del Corso di Sociologia del Tempo Libero, nel gennaio 2007 ho svolto una doppia intervista ad una coppia di coniugi che sono stati alfabetizzati all'informatica presso il Centro Internet Marghera Digitale.

Nella seguente tabella riporto la sintesi delle osservazioni emerse che sono state ricavate dall'analisi dei testi secondo un metodo di lavoro che ho definito "olistico". Esso è basato sulla teoria del "pensiero laterale" e consente organizzare il materiale secondo otto differenti livelli di pensiero.

LIVELLI DI OSSERVAZIONE	SINTESI DELLE OSSERVAZIONI
1° CONOSCENZA	L'incidenza sul livello della conoscenza personale, ed in particolare la modifica di esso mediante il digitale, è il dato più rilevante. Le abilità acquisite mediante i corsi base e di approfondimento consentono ad esempio di cercare autonomamente notizie sul web bypassando la carta stampata, di poter imparare cose nuove o sviluppare gli studi che più interessano, ma anche di cercare numerosi spunti ed informazioni utili per relax, tempo libero e interessi personali.
2° POSITIVITA'	Molti sono gli elementi di positività emersi, tra questi la percezione di una maggiore libertà e spirito di curiosità ed immaginazione, nuove forme di divertimento, la possibilità di ricercare. E' anche positivo il fatto che le nuove tecnologie, proprio per necessità collegate a turismo e tempo libero, possono aiutare il dialogo interfamiliare, ma anche uscita dagli schemi della tv, oppure un maggiore attivismo celebrale conferma la tendenza all'aggiornamento tecnologico
3° DISAGI	Anche se i disagi rappresentano una percentuale significativa, essi sembrano limitarsi ai problemi di natura logistica circa l'uso dell'unico computer disponibile. Appare comunque sentito il disagio relativo all'insoddisfazione nel confronto tra quanto offre di dinamico il web e la statica passività della TV. La ricerca di informazioni, a differenza delle esperienze deludenti rispetto alla navigazione in chat, non viene sentita come un problema quando si tratta di condividere i disagi altrui.
4° EMOZIONI	La gran parte dell'emotività generata dal digitale tocca tutta la famiglia e in modo particolare la figura femminile. Si focalizza soprattutto per il piacere di condizionamento rispetto alle immagini viste in internet su viaggi, luoghi lontani, ma anche per la gioia di essere in grado di realizzare produzioni personali che danno risposta ai piaceri del gusto e della vista nonché a nuove trasmissioni di affetto verso la figlia.
5° NOVITA'	Le innovazioni agiscono su diversi campi a partire dal cambiamento della vita quotidiana e della dilatazione degli interessi personali. La possibilità di vedere cose curiose e introvabili nella tv classica, unita alla reale opportunità di progettare viaggi o immaginare di essere nei posti dei propri sogni, è una grande novità per le persone adulte. Non di meno il fatto di poter confrontare, interagire o rimanere increduli rispetto alle impensate capacità di sviluppo personale e alle potenzialità offerte dal PC.
6° ORGANIZZAZIONE	Anche l'organizzazione degli adulti cambia per effetto del digitale, soprattutto sul piano dell'utilità fornita dalle nuove tecnologie. In questo livello emerge l'importanza di poter sperimentare la scrittura a video o imparare nuovi programmi per l'audiovideo, ma anche l'organizzazione per un efficace sostegno alle necessità della figlia di tempo libero e di nuove prospettive di lavoro. Appare interessante l'acquisizione di nuove capacità per cogliere ciò che interessa dalla tv classica per non subirla passivamente.
7° RELAZIONI	Il digitale sembra favorire sia le relazioni interne alla famiglia, come anche quelle esterne. Internamente emerge sia la condivisione dello strumento per la navigazione alla ricerca di siti per il tempo libero, come anche amicizie che interagiscono sul piano della necessità per la ricerca di informazioni utili o semplicemente con regali digitali. Verso l'esterno c'è inoltre la spinta a relazioni virtuali con enti pubblici e tentativi di sperimentare amicizie online.
8° DESIDERI	Tra i principali desideri spicca il divertimento e la voglia di ricerca. Il fatto stesso di desiderare ogni giorno il collegamento al web viene inteso come un vizio al punto di non farne a meno. L'incidenza dell'alfabetizzazione digitale si manifesta in modo particolare nel desiderio di aggiornamento tecnologico con altre strumentazioni come ad esempio il passaggio alla tv con schermo piatto



Il punto di vista di chi progetta i corsi di formazione

Ecco di seguito il testo di un'intervista alla responsabile del Centro Internet Marghera Digitale che è stata realizzata nell'aprile 2007 nell'ambito del Corso di Metodologia della Ricerca.

Ne emerge una figura che ho definito di sistema, ovvero in grado di governare l'insieme del processo in stretta relazione con il gruppo di riferimento.

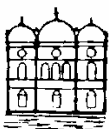
Nel ripensare alle riflessioni esposte in precedenza, in modo particolare alla Long Life Learning e alla necessità di passare dal concetto di imparare a quello di imparare ad apprendere, mi ha colpito come questa persona riesca a fronteggiare le nuove situazioni, come si aggiorna e la comunità di apprendimento che è riuscita a creare attorno a sé.

Dove operi come educatore?

Da diversi anni, opero soprattutto in un posto che si chiama Centro Internet Marghera Digitale, una realtà nata ufficialmente nel 2003, ma ideata nel 2001 tra noi che siamo un gruppo di donne appassionate di informatica e la Municipalità. Un progettino messo assieme a livello embrionale allo scopo di riuscire ad avvicinare la popolazione del territorio, Marghera soprattutto all'inizio, a queste misteriose tecnologie informatiche. Da allora le cose sono andate avanti e quindi per anni ho lavorato in questo Centro e attualmente sono ancora lì. Che cosa faccio come educatore? Quello che possiamo fare inizialmente è soltanto quello di far sapere alle persone normali che esiste un tutto modo che gli corre contemporaneamente accanto in cui i computer sono predominanti nella vita, molti non lo sanno ancora. E quindi il primo compito è cercare di fargli venire il sospetto dell'esistenza, fargli prendere contatto sperando che se ne lascino contagiare, ma dal contagio all'educazione la strada è lunga. E quindi in realtà molto spesso quello che puoi fare è limitarti a fornire quegli spunti base che permettano che la gente normalissima di usare almeno cose normalissime, come la posta elettronica e una ricerca in internet, ma l'educazione allo sviluppo tecnologico è tutta un'altra cosa.

Che funzioni svolgi nell'attività che fai?

Ho diversi ruoli in questo lavoro che faccio. Uno consiste, il più importante forse è quello di tenere d'occhio quello che accade nel mondo dell'informatica, perché è inutile andare ad aggiornare, formare delle persone con cui veniamo a contatto su qualcosa che è già stato superato quando potrebbe esserci qualcosa di più accessibile e più semplice per loro, perché il concetto della semplicità è il primo formatore di tutto il nostro lavoro. Quello che noi vogliamo fare è rendere tutto più, una cosa complessa è possibile invece fruibile per persone che competenze pregresse non ne hanno. Quindi anche la piccola cosa di usare un software anziché un altro diventa importante, quindi insomma tenere gli occhi aperti è la prima cosa che faccio. Poi, quando lavoro con le persone che arrivano al Centro è molto importante saper lavorare con loro per rendere accogliente il momento dell'ingresso. Ce ne sono alcuni che sono veramente impauriti perché gli sembra di tornare a scuola cosa che non fanno non fanno magari da quarant'anni e hanno bisogno di sentirsi tranquillizzare perché si sentono ridicoli perché moltissimi hanno questo atteggiamento, si sentono delle persone fuori tempo, delle persone estremamente ignoranti e se ne vergognano mentre la colpa non è loro, la colpa è



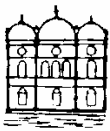
tutt'altro evidentemente. Quindi è molto importante fargli capire che sono persone brave perché il fatto stesso che siano lì dimostra che sono sensibili e coraggiose. E poi bisogna trovare il modo di non deluderli e questo non è più tanto il mio compito, ma compiuto delle persone che li seguiranno nell'insegnare loro. L'altra cosa che faccio è tenere un po' insieme le fila di tutto questo gruppo, perché le nostre, potremmo dire semplicemente una scuola di corsi di informatica, ma pretenderemo, avremo l'ambizione di essere qualcos'altro. Cioè è un piccolo osservatorio della realtà, di persone molto varie, di estrazione sociale e culturale molto diversa e di riuscire a trovare il modo di servirle, servire loro le informazioni di cui hanno bisogno nel modo più personalizzato. Quindi lavoriamo molto su come formare i piccoli corsi che costituiscono le classi diciamo, le chiamiamo così, facendo delle vere conversazioni a volte anche lunghe con le persone che arrivano per amalgamare il più possibile le loro competenze di partenza.

C'è differenza tra il tuo fare educativo e il tuo fare formativo?

La formazione è quella che puoi fare ad una persona insegnandoli un particolare software, ad usare un programma utilitaristico immediato, puoi insegnargli a masterizzarsi un CD e poi insegnargli, comunque questa è già una vetta alta, questa, puoi insegnargli ad andare in internet. L'educazione a cui vorremmo arrivare è quella che mette le persone in condizione di autoaggiornarsi, autosensibilizzarsi, essere sempre recettive su quello che accade, su quello che potrebbero sfruttare le tecnologie, gli sviluppi che avvengono nella scienza informatica, se non nelle altre, e che interagiscono quotidianamente con la loro vita mentre di solito non ce ne accorge. Cioè prendere quell'abitudine ad informarsi e controllare quello che si utilizza con consapevolezza, al punto da poter anche verificare la sostenibilità di quello che sfruttano senza rendersene conto. Ma comunque, senza voler arrivare a questo, l'importante sarebbe già che una buona percentuale delle persone che avviciniamo riuscissero a non limitarsi a quest'uso così momentaneo e sporadico degli strumenti informatici, perché ne restano spaventati e va a finire che poi non gli utilizzano. Questo fatto che il computer deve diventare un'abitudine come una penna e un foglio di carta è molto, molto difficile da raggiungere nella maggior parte delle persone. Tutti pensano che sia una cosa che si può aprire di tanto in tanto in tanto per un uso limitato e quando non li convinci a modificarsi non ce la fanno. In realtà non sono moltissime le persone che riesci ad educare, però accontentiamoci almeno di formarle.

Come descriveresti il ruolo di educatore?

E' una delle cose più difficili da razionalizzare perché è una cosa che vivi quotidianamente, da una vita faccio l'educatore perché provengo dal mondo della scuola, prima lo facevo con i ragazzini e adesso cerco di farlo con gli adulti con le difficoltà di cui ti accennavo. Ma l'educatore probabilmente io lo faccio non soltanto dei confronti del singolo che mi capita a colloquio, ma lo faccio nei confronti di tutta la nostra, la nostra equipe, di tutto quanto il nostro gruppo, perché una cosa che abbiamo capito bene è che un gruppo funziona se c'è sempre qualcuno che tiene sotto controllo il processo. E il nostro gruppo miracolosamente è fatto da questa dozzina di donne che lavorano insieme ormai da anni, è un gruppo numeroso, è un gruppo storico ormai e va avanti perché c'è qualcuna, e molto spesso sono io, che si pone il compito di educare continuamente. Cioè non passa mese che non ci siano nuove cose che apprendiamo e che ci scambiamo. E sapere che questa attenzione, questo scambio ci fanno probabilmente vive ed è la cosa che, che poi riusciamo a trasmettere anche agli altri.



Quale situazione ritieni particolarmente significativa dal punto di vista educativo?

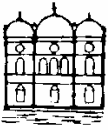
Beh insomma, guarda, prova ad immaginarti questo. Sono le sei di sera, c'è una grande sala con diciotto computer e in questa sala entrano un po' alla volta diciotto adulti, dal pasticciere alla parrucchiera, dall'insegnante di scuola che fa finta di non esserlo alla settantenne un po' tremolante che timidamente si portano a cercarsi una sedia, vedi subito quello che va in ultima fila, quello che si precipita in prima che ti chiedono possono mettermi qui... e tu senti, lo misuri nell'aria il loro imbarazzo, non c'è, non c'è gioia. Quando arrivano sono solo abbattuti ed imbarazzati. E poi, se la cosa funziona, dopo cinque sei giorni di lezione ti trovi davanti diciotto persone che chiacchierano, che si salutano, che...si siedono immediatamente alla loro macchina e cominciano a lavorare prima che l'insegnante dia il via, che non se ne vanno più, che fanno centomila domande prima di uscire e che chiedono solo quando potranno fare un altro corso.

Cosa fai praticamente, come intervieni?

Il mio lavoro pratico è il frutto di tanti anni di studi ed esperienze su come si fa a mettere insieme delle persone e fare una lezione in queste situazioni. Insegnare agli adulti non è come insegnare ai ragazzi, ti ci vuole molto intuito, molta sensibilità, molta correttezza e molta abilità, molto teatro. Cioè sono tanti gli ingredienti, tantissimi e ti dico, veramente qualche volta non funziona. Come tu sai bene, la gestione di un gruppo di lavoro è imprevedibile, cioè non imprevedibile, può essere a volte ingovernabile perché hai un elemento di disturbo o qualcosa non va. Le tecniche sono tecniche vere e proprie, naturalmente ti serve di avere una grande competenza anche di contenuti perché c'è sempre quello che è lì e ne sa già qualcosa, ma soprattutto devi cercare di fargli esistere un po' come protagonisti e devono tutti poter avere il loro momento in cui propongono, sono loro, realizzano, si sentono che scoprono qualcosa e magari anche che la possono comunicare. Cioè devi dare il senso dello sviluppo, della loro personalità che quello che accade li coinvolge sul serio. Non è semplice.

C'è una situazione particolarmente difficile che vuoi raccontare?

Prendiamo prima qualcosa dal punto di vista dell'insegnante che si rivolge agli adulti. La situazione difficile che tutti temono e che tutti han vissuto è quando avresti da dire delle cose e ti accorgi che non possono percepirle. Ti accorgi che tu sei talmente lontano da loro che non sai più cosa fare per riavvicinarli. A volte si parte con un argomento, ti sembra che le persone siano ad un livello possibile, ma questa disciplina è spietata. Per quelli che non la usano tutti i giorni non è possibile a volte arrivare a quello che dici oggi. E quindi allora ti trovi con un corso iniziato, con un obiettivo che non puoi raggiungere e devi scendere, mediare, salvare la situazione e non deludere. Questa è la situazione che tutti temiamo e che abbiamo vissuto. Invece, per quanto riguarda la situazione più difficile per l'equipe, per il nostro gruppo di lavoro, la cosa più difficile è sempre, come sempre, valorizzare il lavoro di ognuna, non dimenticare mai che tutti abbiamo bisogno di gratificazioni, di riconoscimenti, di esistere come persone. A volte il gruppo fa dimenticare questo, ma il gruppo esiste ed è così forte solo perché ci sono i singoli e... e a volte io rischio di dimenticarlo e mi accorgo della situazione difficile quando do per scontato che la dedizione e l'abilità di tutte siano garantite.

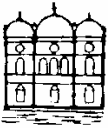


Dove hai imparato a fare quello che sai fare?

Beh, non sono tanto giovane. Ho cominciato facendo studi scientifici, mi sono laureata in fisica a Pisa e ho sfiorato l'informatica perché il secondo anno di università sono capitati a lezione una mattina dicendo che avevano aperto la facoltà di informatica, ma allora non ero abbastanza sensibilizzata. Non mi rendevo conto di che cosa stavo perdendo e quando ci hanno chiesto di cambiare facoltà e di iscriverci ad informatica, noi fisici, idealisti e ragazzini, abbiamo detto ma assolutamente no. Nessuno di noi ha cambiato facoltà. A ripensarci adesso mi vien da ridere, perché poi, all'inizio degli anni ottanta, finalmente mi sono accorta di questo mondo e da allora ne sono stata travolta. Ho cominciato con l'informatica seguendo corsi dappertutto, correndo ovunque ci fosse formazione e partecipando. E poi un po' alla volta ho cominciato a non essere più formata, ma a formare anch'io. Negli ultimi dieci, quindi anni mi sono formata in internet, c'è poco da fare, io devo tantissimo alla rete. Quasi tutti i software che conosco adesso li ho imparati con corsi on-line o con le dispense di qualcun altro o studiando nei gruppi di discussione. Secondo me è lo strumento più democratico e più economico che c'è e anche il più ricco. Poi, per anni ho insegnato nelle scuole e ad un certo punto ho avuto la possibilità di cambiare, andare in pensione giovanissima come insegnante e dedicarmi completamente a questo hobby nuovo e a seguire ancora l'istruzione la formazione, ma come sai, come vedi, rivolta questa volta non ai giovani, ma a persone che giovani non sono più.

Nel tuo percorso di formazione ci sono state delle persone che hanno inciso sulla tua esperienza?

Guarda, io sono veramente una figlia del '68. Nel '68 avevo sì e no diciotto anni e mi sono formata all'università lavorando in un gruppo di studio. Finita l'università ho cominciato ad insegnare e ho messo su un gruppo di insegnanti con cui lavoravo e mi sono formata in un gruppo, come insegnante. Poi sono andata avanti e... ho preso la passione dell'informatica e sono entrata nel gruppo nazionale di informatica e mi sono formata con il gruppo di informatica. Poi, ho sentito il bisogno di... di lavorare con altre persone e un po' alla volta è nato il gruppo delle calamite e mi sono formata, mi sto formando e sto lavorando con il gruppo delle calamite. Insomma guarda, la mia storia e i miei maestri sono sempre stati qualcosa di collettivo, se tu mi chiedi cosa rivedo, io rivedo gruppi, rivedo il mio gruppo dell'università, rivedo il mio gruppo docenti e... c'è poco da fare, io non ho dei riferimenti singoli. La mia è sempre stata un'esperienza di scambio, di collettività e in cui c'era qualcuno che un momento ne sapeva di più e che in qualche altro momento si faceva guidare dagli altri. Però, se vuoi è un'esperienza particolare la mia e che vorrei comunicare ai ragazzi di adesso, agli studenti di adesso che secondo me si perdono tantissimo perché non lo fanno più. Forse, sai, c'è una strada e sono le reti di internet. Ogni volta che vedo un nuovo strumento di collaborazione online, spero, per loro, che qualcosa stia nascendo.



Orientamenti per lo sviluppo nel “Programma Territorio Digitale”

Nel maggio 2007 il Consiglio della Municipalità di Marghera ha approvato all'unanimità il rinnovo della Convenzione per la gestione del Centro Internet Marghera Digitale, apportando un significativo miglioramento di approccio rispetto al tema delle nuove tecnologie, passando dal concetto di Progetto a quello di Programma. Fino al 2010 si lavorerà con il “Programma Territorio Digitale” che ora, oltre al Comune di Venezia, vede la partecipazione diretta della Provincia di Venezia e dell'Università di Ca' Foscari.

Gli orientamenti per lo sviluppo del “Programma Territorio Digitale” sono stati inizialmente riassunti in quello che è stato chiamato il “**manifesto**” e che si articola nel testo che segue.

“La velocità con la quale stanno avvenendo i cambiamenti iniziati tra il '900 e gli inizi del nuovo millennio, corre il rischio di spiazzare una larga fetta di popolazione e ciò sta avvenendo in modo particolare per via dell'irruzione di massa delle nuove tecnologie digitali. La dinamica trasformativa in atto tocca indistintamente tutte le fasce d'età e agisce nell'intreccio tra il locale e il globale manifestando il problema del cosiddetto “digital divide” o “divario digitale”.

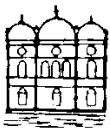
La Municipalità di Marghera, ispirandosi e tentando di praticare il principio europeo di Sussidiarietà insieme all'Amministrazione Comunale di Venezia e con la partecipazione della Provincia di Venezia, fin dal novembre 2001 ha sviluppato un percorso progettuale con la preziosa collaborazione dell'Associazione “Icalamite”, la Cooperativa “Codess Cultura” e l'Univeristà del Tempo Libero. In circa cinque anni di lavoro sono stati alfabetizzati circa 3.000 cittadini e cittadine, organizzato diverse iniziative di sensibilizzazione e di ricerca, molte attività formative gratuite e semi gratuite.

Il percorso progettuale ci vede ora transitare nella terza fase di sviluppo con il “Programma Territorio Digitale 2007-2010” il cui scopo fondamentale è quello di perseguire la strategia orientata all'alfabetizzazione informatica della popolazione e la diffusione sociale delle nuove tecnologie. Il fine ultimo è il superamento del “digital divide”. L'attenzione di fondo punta a promuovere partecipazione rispetto alle conoscenze tecnico-scientifiche al fine di assicurare più sostenibilità allo sviluppo del territorio.

L'idea per un “Territorio Digitale” nasce da Marghera, definita anche “Città del Lavoro, Innovazione e Tecnologia”, forse perché nel rapporto tra produzione, società e ambiente circostante, essa rappresenta uno dei più rilevanti paradigmi del '900 nel quale è attecchita la “cultura della complessità”. La Partecipazione viene intesa come un fattore molto importante e non solo per il fatto di esser stata dipinta, circa trent'anni fa, come unica scritta nel murales davanti alla facciata principale del Municipio di Marghera.

La Partecipazione è necessaria per coordinare le energie, unire intelligenze, risorse e conoscenze verso lo sviluppo sostenibile che vogliamo, per la rigenerazione innovata e rinnovata dalle nuove tecnologie e dalla scienza, dalla responsabilità sociale di tutti i “portatori di interesse” che ci risiedono, operano e la frequentano per mille motivi.

Questo lavoro ha avuto e sta avendo anche il sostegno di importanti istituzioni e realtà pubbliche di ricerca e scientifiche come la Commissione Europea, il COSES Venezia e l'Università di Ca' Foscari che ha messo a disposizione il proprio Centro IDEAS. Vi sono poi altri rilevanti soggetti del mondo privato ai quali, aderendo alle logiche della Responsabilità Sociale delle Imprese, chiederemo di confermare l'impegno e di seguire le linee della Camera di Commercio di Venezia e condividere le politiche europee in materia di sviluppo durevole.



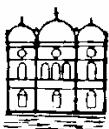
Guardando ai segni clamorosi dell'umanità segnata da globalizzazione, civiltà delle reti e dell'informazione, crisi energetiche, mutazioni climatiche, nuove tecnologie, migrazioni e interculturalismo, Marghera è unita a Venezia e al complesso territorio metropolitano veneziano e veneto, ma è anche i rete con altre esperienze in atto sul tema del digitale. Operare per lo sviluppo delle conoscenze digitali essendo parte di una Città eccezionale qual'è Venezia, ci porta a riflettere sul ruolo e la vocazione di Città ideale per la filosofia del web, ovvero apertura al dialogo e allo scambio, all'incontro e alla ricerca di terreni comuni per una società civile pluriforme.

Pensiamo che l'immateriale digitale sia una sfida da raccogliere per promuovere più sviluppo sostenibile lungo il percorso della Long Life Learning (apprendimento lungo tutto l'arco della vita), come tra l'altro indicato dall'UNESCO con il "Decennio per l'Educazione allo Sviluppo Sostenibile DESS 2005-2014". Ma il digitale è anche un'opportunità di conoscenza per la nuova polis che cresce tentando di combinare e integrare la memoria e l'innovazione, la ricerca scientifica con lo sviluppo economico e tecnologico, la rivitalizzazione sociale con la conservazione e tutela del patrimonio ambientale per la rigenerazione territoriale.

Riteniamo quindi che il digitale è una metacompetenza necessaria per ogni persona, affinché si prevengano le esclusioni e vi sia la libera e ancora più democratica possibilità di beneficiare delle opportunità di sviluppo offerte da un'economia che sempre più basa i propri successi dando risposta alla diffusa domanda di immaterialità."

Considerata la natura immateriale del digitale e la tendenza trasformativa e di rapido cambiamento che lo caratterizza, sono stati poi individuati le seguenti **linee guida** che orienteranno il percorso affinché il Programma possa svilupparsi in modo sostenibile e quindi non ingessarsi o irrigidirsi davanti agli inevitabili mutamenti delle tecnologie:

- **RICERCARE** Nel senso di conoscere e declinare con quanto si sta facendo nell'esperienza per tentare di applicare allo scopo di trovare soluzioni pratiche e soprattutto utili
- **SPERIMENTARE** Nel senso di tradurre sul piano pratico soluzioni orientate a semplificare l'apprendimento e l'uso delle nuove tecnologie nella vita quotidiana e per cogliere le opportunità del digitale
- **IMPLEMENTARE** Nel senso di introdurre le innovazioni per aggiornare con gradualità la programmazione, per piccoli passi, senza scossoni al fine di renderla maggiormente sostenibile
- **TRASFERIRE** Nel senso di interagire con altre realtà che condividono le premesse del manifesto al fine di creare comunità di pratica, reti di conoscenza e di esperienze
- **PROMUOVERE** Nel senso di incentivare la libertà delle idee e del sapere, lo sviluppo della partecipazione e della e-democracy per una società aperta al dialogo e plurale nel confronto
- **RESPONSABILIZZARE** Nel senso di sollecitare l'adesione volontaria verso obiettivi comuni per migliorare insieme prendendo ad esempio le pratiche per la Responsabilità Sociale delle Imprese
- **PARTECIPARE** Nel senso di prendere parte allo sviluppo del "Programma" e di esserne parte per farlo progredire secondo il principio "è meglio che molti facciano poco che pochi facciano molto"
- **UNIRE** Nel senso di operare insieme, lavorare in sinergia allo scopo di semplificare i linguaggi delle nuove tecnologie sfruttando soprattutto le potenzialità del web.



Per definire le **risorse** necessarie allo sviluppo del “Programma Territorio Digitale” si è andati oltre al puro aspetto economico, puntando all’insieme delle risorse considerate come energie, mezzi, forze, ... utili al raggiungimento dei risultati attesi:

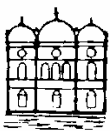
- **ISTITUZIONALI** Le realtà che vi prendono parte con le persone che decidono ed operano ai vari livelli istituzionali;
- **PROGETTUALI** Le persone che, a seconda dei vari ruoli, si impegnano ad offrire il proprio contributo progettuale e di ricerca con spirito di cooperazione;
- **FORMATIVE** Le persone che si occupano della didattica nelle varie fasi della formazione iniziale, avanzata ed evoluta;
- **GESTIONALI** Le persone che, a seconda delle varie competenze, hanno responsabilità di gestione delle risorse nella logica di un quadro gestionale d’insieme;
- **STRUMENTALI** Tutte le apparecchiature, beni e strumentazioni fisse e mobili che sono state e che verranno inventariate con codice comunale SICOM;
- **LOGISTICHE** Gli spazi fisici messi a disposizione dell’Amministrazione e quelli che si integreranno anche offerti da altre realtà;
- **FINANZIARIE** Le risorse stanziare dall’Amministrazione e quelle che verranno offerte da enti partner o sponsor che aderiscono ai principi della CSR Corporate Social Responsibility (Responsabilità Sociale d’Impresa);
- **PARTECIPATIVE** Gli utenti delle attività che non sono considerati solo come tali, ma come soggetti portatori di esperienza e potenzialità di promozione sociale.

Seguendo la metodologia “work in progress”, in circa sette mesi di lavoro è stato gradualmente elaborato il **sistema ideale** composto da 8 quadranti di attività.

Il lavoro di riprogrammazione avviato nella seconda metà del 2006, partiva da un’ipotesi di partenza composta da una serie di microbiettivi emersi a seguito delle valutazioni sull’attività 2001-2006 e soprattutto dallo studio dei Report trimestrali che hanno monitorato l’attività operativa 2003-2006.

Il lavoro è stato poi sviluppato raccogliendo le indicazioni di varie figure tra cui quelle del Sindaco di Venezia, il Capo di Gabinetto del Sindaco, il Presidente della Municipalità, il Rettore di Ca’ Foscari e l’Assessore Provinciale all’Informatica.





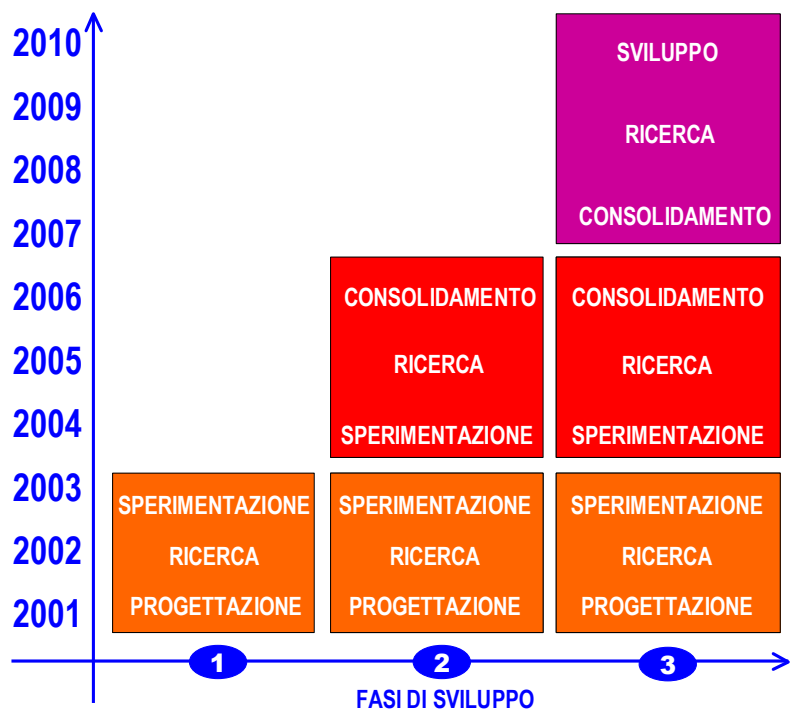
Per quanto riguarda la **Gestione**, sono stati individuati quattro livelli che prevedono specifiche azioni sia della realtà convenzionata (produzione REPORT) che dell'Amministrazione (OBIETTIVI e RISORSE). In riferimento al livello degli ACCORDI si prevede che essi possano essere sottoscritti previo l'assenso congiunto della Municipalità e del Comune:

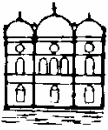
AZIONI	2007				2008				2009				2010					
REPORT E' un'azione permanente con la quale vengono prodotti i Report trimestrali e annuali	1.07	2.07	3.07	4.07 R.07	1.08	2.08	3.08	4.08 R.08	1.09	2.09	3.09	4.09 R.09	1.10	2.10	3.10	4.10 R.10	n.b. saranno in funzione delle scelte del nuovo mandato amministrativo	
OBIETTIVI Vengono definiti con agg. RPP (Relazione Previsionale e Programma.) Comunale e PDO (Piano Detagliato Obiettivi)				4.07				4.08				4.09				4.10	n.b. in funzione scelte nuov. mandato amministrativo	
RISORSE FINANZIARIE Vengono preventivate (P) nel Bilancio ed eventualmente assettate (A) nelle due fasi decisionali	P.07		A.07		P.08		A.08		B.09		A.09		P.10		A.10		n.b. in funzione scelte nuov. mandato amministrativo	
ACCORDI Possono essere sottoscritti con enti e realtà che aderiscono al Manifesto previo assenso Municipalità e Comune	[Redacted]												n.b. in funzione scelte nuov. mandato amministrativo					

Il Piano di Sviluppo del "Programma Territorio Digitale" ha tenuto in estrema considerazione l'esperienza realizzata nel corso delle prime due fasi 2001/2003 e 2003/2006.

La Progettazione di avvio ha portato alla Sperimentazione e al successivo Consolidamento che interverrà ancora all'avvio questa terza fase che viene definita di Sviluppo.

E' stata infine incardinata la funzione di Ricerca che agisce in ognuna delle tre fasi allo scopo di arricchire la valutazione in itinere dell'esperienza.





Bibliografia, fonti e riferimenti dei materiali utilizzati

Testo base:

“Società post-industriale e sistemi educativi” di Daniele Callini, Franco Angeli, Milano, 2006 – pag.

Documentazione sul caso “Progetto Internet Marghera Digitale”:

www.margheradigitale.it

<http://it.sun.com/sunnews/success/2005/venezia.html>

In merito al pensiero di Paul Saffo:

<http://www.burioni.it/forum/santoro-guado.htm>

<http://www.ferpi.it/cgi-bin/documents/20070613173025-001.doc>

http://www.brain2brain.net/index.php?option=com_content&task=view&id=197&Itemid=134

In merito alla società dell'informazione:

<http://europa.eu/scadplus/leg/it/lvb/l24262.htm>

<http://www.dinicola.it/socinfo/index.htm>

<http://www.telelavoro.rassegna.it/is1.htm>

In merito all'Educazione per lo Sviluppo Sostenibile e politiche ONU sulle nuove tecnologie

<http://italy.comnat.unesco.org>

http://it.wikipedia.org/wiki/Digital_divide

“L'icona invadente, ovvero: la civiltà del pixel” di Sergio Polano

http://www.gramma.it/gramma_v4/rivista/saggio/37/037_polano.htm

“Il pensiero laterale” di Edward De Bono, Pubblicazione “Creatività risorsa illimitata”
Atti dell'Assemblea generale dell'Associazione Industriali di Treviso, 21 giugno 2001