

CLOSE OUT REPORT DIARIO DIGITALE



**ASSOCIAZIONE POLLICINO
e Centro Crisi Genitori Onlus**



**Istituto comprensivo
Maffucci**



Ringraziamenti

*Un ringraziamento a tutta la Scuola Media Maffucci, in particolare
alla Preside L. Barbirato che ha subito creduto nel progetto,
alla Vicepreside A. Bonafede che lo ha supportato in modo incondizionato,
al tutor prof. A. Ligammari che ha controllato e sorvegliato,
ai ragazzi che hanno contribuito con la passione dei loro anni.*

*Presidente Ing. Amelia Lentini
presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano*



Sommario

1. Premessa

2. Scopo del Progetto

3. Risultati

4. Impostazione del progetto

4.1 Progetto per fasi

4.2 Piano Lavori

4.3 Indicatori di progetto

5. Realizzazione

5.1 Il team di progetto

5.2 Struttura del diario

5.3 Caratteristiche tecniche

5.4 Le principali attività

5.5 Le fasi

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



1. PREMESSA

Nell'ambito della manifestazione "STEMinthecity 2019" organizzata dal Comune di Milano e in occasione del cinquecentesimo anniversario della morte di Leonardo da Vinci, l'Associazione Italiana Donne Ingegneri e Architetti sezione di Milano (di seguito AIDIA sez Milano) ha avviato il progetto "Diario Digitale" – detto DiDi – dedicato ai ragazzi della scuola media inferiore.

Il progetto, fornendo un mix di opportunità tra conoscenze tecnologiche e soft skill, ha lo scopo di diffondere ed incrementare le capacità digitali dei ragazzi sfruttando la loro esperienza scolastica di tutti i giorni.

Il progetto nasce nell'ottica dell'Innovazione digitale e con la sensibilità di un nuovo rinascimento: il diario non sarà più personale ma unico, il luogo di incontro per tutta la classe, lavorativo e di svago, dove i ragazzi condivideranno le informazioni utili per il profitto scolastico, i modelli da imitare, i momenti da ricordare, con il beneficio di tutti. Lo strumento digitale ha lo scopo di creare complicità tra i ragazzi in modo che l'eccellenza di ognuno faccia da traino per tutti gli altri.

Il processo di digitalizzazione sta rivoluzionando il modo di operare e di collaborare, in questo contesto bisogna far sì che le nuove generazioni siano preparate ad essere protagoniste di questa trasformazione che, però, non è solo fatta di tecnologia. La tecnologia rappresenta lo strumento per operare in modo nuovo, ma la vera novità consiste nell'opportunità di fare evolvere il ruolo di ciascuno, condividere competenze sollecitando il contributo di tutti.

Sin dal primo appuntamento, durante l'Hackathon realizzato nel mese aprile 2019 con i ragazzi della Scuola Media Maffucci di Milano (MaffucciDiDiHack), il diario digitale si è rivelato un potente mezzo di aggregazione. Infatti i ragazzi hanno colto la sfida del contest rispondendo con mille idee di solidarietà scolastica, collaborazione e inclusione. Ma la vera sfida è stata la realizzazione del software insieme ai ragazzi, durante l'anno scolastico 2019/2020.

Utilizzando le parole dell'Assessore Cocco, assessore alla Digitalizzazione della città di Milano, nella lettera di ringraziamento inviata ad AIDIA sez.MI per la partecipazione all'evento STEMinthecity 2019, con questo progetto ".....contribuiamo a rendere

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



Milano ancora più aperta alla modernizzazione ed alla digitalizzazione, alla conoscenza, all'inclusione ed alle pari opportunità per tutti".

*Presidente Ing. Amelia Lentini
presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano*

4



2. SCOPO DEL PROGETTO

Il progetto consiste nella realizzazione di un diario digitale, tramite un Laboratorio informatico, che avvia i ragazzi della scuola media ad utilizzare tecnologie digitali avanzate sfruttando la loro esperienza scolastica di tutti i giorni.

Il progetto DiDì utilizzerà la “Cloud technology” e costituirà il diario di classe come luogo di incontro di tutti i ragazzi, accessibile da qualsiasi dispositivo tecnologico.

Il progetto ha lo scopo di promuovere una cultura tecnico-scientifica improntata alla digitalizzazione, dove per digitale non si intende soltanto l'utilizzo di una piattaforma informatica e la riproduzione con un codice di attività e processi altrimenti realizzati, ma è soprattutto un approccio mentale, una cultura. La digitalizzazione ha tanti grandi pregi che vanno al di là della tecnologia, è immediatezza, trasparenza, cooperazione, flessibilità. La trasformazione è trasversale, coinvolge tutti, accorcia le distanze e promuove le capacità di tutti. Dunque la creazione del diario ha lo scopo di:

- Creare un luogo di aggregazione digitale, dove trovare non solo le informazioni utili allo studio ma anche possibili aiuti per crescere ed imparare e dove ritrovare nuovi spunti di socialità reale.
- Incoraggiare i ragazzi a sentirsi protagonisti nel loro ambiente (saranno gli artefici e si riconosceranno in quello che hanno fatto)
- Abituare i ragazzi a lavorare in team
- Migliorare il clima sociale della classe

Tutti i ragazzi della classe accedono al diario popolandolo ed utilizzandolo allo stesso tempo, lavorando come un team affiatato e aiutandosi gli uni con gli altri. Ogni ragazzo metterà a disposizione le informazioni utili allo studio e le proprie capacità, utilizzando il diario come un luogo di libero scambio di idee e soluzioni di eventuali problemi.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



3. RISULTATI DEL PROGETTO

DiDì, il Diario Digitale on-line unico per tutta la classe, è stato realizzato ed è utilizzabile sia tramite cellulare che PC con il fine di aiutare i ragazzi a realizzare una stretta collaborazione reciproca, all'insegna dell'inclusione e con l'obiettivo di un costruttivo lavoro di squadra.

DiDì è accessibile all'indirizzo <https://didi.mediatratria.com> e utilizzabile con le credenziali personali.

DiDì ha avuto la grande intuizione di cogliere la necessità di una piattaforma condivisa in ambito scolastico un anno prima dell'emergenza COVID 19, non un registro scolastico, non un applicativo tra insegnanti e alunni, ma fatta dagli alunni e per gli alunni.

DiDì è stato anche un banco di prova – pre-COVID - per una condivisione di argomenti, commenti, iniziative di diverso genere, non solo per acquisire nuove competenze digitali ma anche per acquisire una nuova mentalità fatta di condivisione e di supporto reciproco.

Questa attività è stata fortemente supportata da una formazione socio-comportamentale sull'uso della tecnologia condivisa e dei social in generale. I ragazzi si sono confrontati e cimentati nell'esercizio della Netiquette, oggi sicuramente prezioso alleato della scuola a distanza e di tutte le loro esperienze sul web.

Dal punto di vista pratico DiDì ha permesso alla classe 3°D “di non fermarsi mai”, anche quando il lockdown per l'emergenza sanitaria ha lasciato tutti a casa, i ragazzi sono rimasti connessi fra loro e con la scuola. Durante il periodo di riorganizzazione della scuola da un sistema di formazione in presenza ad un sistema di formazione a distanza, quando ancora non erano utilizzati gli applicativi dei giganti dell'informatica, tutti i professori della classe hanno richiesto le credenziali, assegnato i compiti e ricevuto i compiti a casa tramite DiDì

Il coinvolgimento dei ragazzi, durante l'implementazione del diario e nell'affrontare le problematiche tecniche, ha rivelato buona dimestichezza e sensibilità degli stessi alle logiche della digitalizzazione.

I ragazzi hanno partecipato con passione ai dibattiti sui pro e i contro della tecnologia e del collegamento in rete, dimostrando di avere raggiunto un buon grado di consapevolezza sia riguardo ai codici di comportamento che alle regole non scritte.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



L'analisi degli indicatori individuati durante la pianificazione del progetto non può prescindere dalla parziale realizzazione degli incontri, ma si può ritenere che la contingenza legata all'emergenza sanitaria se, da un lato, ha penalizzato il progetto dall'altro ha evidenziato l'aspetto innovativo dello stesso. DiDi rappresenta il digitale che agevola il lavoro creando una coesione di classe e, andando al di là dei confini scolastici, insegna ai ragazzi a diventare cittadini migliori.

I laboratori previsti dal Piano Lavori erano 14 mentre quelli realizzati 8, a causa della forza maggiore legata all'emergenza COVID 19. In particolare sono venuti a mancare gli incontri che dovevano impegnare i ragazzi nell'utilizzo del diario nel pieno delle sue funzionalità e dimostrare la coesione del gruppo. A febbraio ancora si stavano implementando nuove funzionalità per arricchire il diario e soddisfare le esigenze dei ragazzi, mentre si preparava un piano di proposte per l'utilizzo massiccio di DiDi.

Gli indicatori individuati durante la pianificazione del progetto sono stati in ogni caso analizzati, tenendo presente che si tratta di una valutazione parziale.

- Numero di accessi all'applicazione per ogni ragazzo: Il totale di accessi, verificato in modo globale e non per utente, si stima intorno a circa 400. Questo valore è certamente limitato se si pensa che si riferisce a 21 utenti, ma si può ritenere un buon inizio se si pensa che il diario stava muovendo i primi passi quando si sono interrotti gli incontri.
- Contributi in termini di caricamento file: L'indicatore relativo ai file caricati si rivela non rappresentativo dato che spesso vengono caricati link oppure semplici comunicazioni.
- Valutare il miglioramento del clima scolastico e questionario progressivo sulle relazioni tra i ragazzi: Venendo a mancare la scuola in presenza e i laboratori della seconda parte del progetto non si è avuta l'opportunità di rilevare, con la valutazione di indicatori quantitativi, il miglioramento del clima scolastico nella classe e i benefici che ne derivano.
- Elementi di motivazione dei ragazzi (game, quiz...): Elementi di motivazione si possono individuare sia, in qualche caso, nella scelta del progetto Diario Digitale come tema della tesina di esami, che negli interessanti "tweet" inviati dai ragazzi come loro "commenti" al progetto.

Continuare gli incontri in video conferenza sarebbe stato impensabile per diversi motivi, principalmente perché a strettissimo giro la scuola è diventata da scuola in presenza a formazione a distanza, richiedendo forte impegno riorganizzativo. Inoltre sarebbe venuto meno lo spirito stesso del diario, cioè usare la tecnologia per migliorare la vita sociale reale.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



4. IMPOSTAZIONE DEL PROGETTO

Il presente lavoro rappresenta il progetto pilota di un diario digitale che ha coinvolto tutti i ragazzi della classe 3°D della Scuola Media Maffucci. L'approccio usato mostra diversi aspetti innovativi:

- Una didattica laboratoriale secondo la quale i ragazzi contribuiscono alla costruzione della piattaforma digitale, imparano ad usarla e si confrontano costantemente tra di loro e il team di lavoro, applicando le regole della convivenza reale e digitale.
- I laboratori informatici sono costituiti da una serie di seminari-incontri distribuiti lungo tutto l'anno scolastico.
- Gli incontri sono gestiti sulla base del dibattito tra i ragazzi, i professori e il team di lavoro. Il dibattito è considerato la migliore metodologia per acquisire competenze trasversali.
- Il team di lavoro integrato e variegato: una classe di terza media, un tutor scelto tra i professori, un team di progetto costituito da un gruppo di ingegnere, una specialista di tecnologia informatica, due psicologi, un professionista di web technology
- Viene promosso il gruppo, dando centralità al contributo del singolo piuttosto che all'individuo che lo propone, al contrario della logica del social. Tutte le occasioni sono buone per evidenziare che il gruppo è vincente perché ha le capacità di ogni singolo
- Il concetto di inclusione guida il progetto: il diario serve all'aiuto reciproco, in modo che insieme imparino meglio e tutti.

4.1 PROGETTO PER FASI

Il progetto si articola in diverse fasi sviluppate in serie con il preciso intento di coinvolgere i ragazzi sin dalla fase di design e di rimodulare ogni fase sulla base dei risultati della precedente:

1° fase del progetto è stato l'Hackathon (Maffuccididihack): il contest ha lo scopo di dare consapevolezza ai ragazzi sull'obiettivo da realizzare e coinvolgerli profondamente richiedendo loro delle proposte realizzative.



II° fase- il design del progetto è stato realizzato sulla base delle richieste dei ragazzi. La prima della fase di design si è molto focalizzata sulla base informatica da scegliere e sul provider.

III° fase-I laboratori-incontri con i ragazzi sono il “core project” poiché è la fase in cui il progetto viene realizzato e contemporaneamente vengono definiti i dettagli.

IV° fase-L’analisi dei risultati è complessa poiché gli indicatori definiti a priori possono non essere facilmente misurabili. A volte accade, come in questo caso, che certi indicatori non risultano più validi alla fine del progetto.

V° fase- Relazione di close out project e presentazione finale alla scuola.

4.2 PIANO LAVORI

La programmazione prevede lo svolgimento del progetto durante l’anno scolastico 2019-2020, con una durata totale di circa 14 mesi, comprese le fasi di design e Hackathon.

ATTIVITA'	SOGGETTO	I°Q 2019	Apr. 2019	Mag. 2019	Giu. 2019	Lug. 2019	Sett. 2019	Ott. 2019	Nov. 2019	Dec. 2019	Gen. 2020	Feb. 2020	Mar. 2020	Apr. 2020	Mag. 2020	Giu. 2020
Definizione Prefattibilità e presentazione ai partner	AIDIA-MI															
Hackathon "MaffucciDiDiHack"	AIDIA-MI/Scuola															
Programmazione / Pianificazione	AIDIA/Mediatria															
Definizione progetto e Kick off Meeting	AIDIA/Scuola/Pollicino															
Preparazione e supervisione attività	AIDIA/Scuola/Pollicino															
Preparazione piattaforma digitale	Mediatria															
Incontri con i ragazzi a scuola (14 X 1 ora)	AIDIA/Scuola/Pollicino/Mediatria															
Coordinamento	AIDIA															
Relazione e Presentazione Finale	Team di progetto															

4.3 INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DEI RISULTATI

La riflessione sui risultati del progetto e la loro analisi ha portato a definire alcuni indicatori che sono tipici degli applicativi informatici (relativi al loro uso più o meno massiccio). In aggiunta si sono presi in considerazione degli indicatori relativi al potenziale impatto del progetto sul clima della classe:

- numero di accessi all’applicazione per ogni ragazzo;
- contributi in termini di caricamento file;

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



- valutare il miglioramento del clima scolastico;
- questionario progressivo sulle relazioni tra i ragazzi;
- elementi di motivazione dei ragazzi (game, quiz...)

*Presidente Ing. Amelia Lentini
presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano*



5. REALIZZAZIONE

La realizzazione del progetto è stata piuttosto impegnativa sia per la durata che, soprattutto, per l'organizzazione dei laboratori. L'impegno del team di progetto, la disponibilità ed il supporto incondizionato della scuola, la passione dei giovani protagonisti, hanno permesso di realizzare un progetto armonioso in un clima di piacevole e costruttiva collaborazione.

5.1 TEAM DI PROGETTO

Il gruppo di progetto è un gruppo misto costituito da diversi soggetti :

- Scuola Media Maffucci, i ragazzi della classe 3° D sono i protagonisti e gli utenti del progetto;
- Un professore della Scuola Maffucci che fa da tutor;
- AIDIA sez. Mi, Associazione Italiana Donne Ingegneri e Architetti sezione milanese, associazione capofila che coordina e partecipa al progetto;
- Associazione Pollicino e Centro Crisi Genitori Onlus Pollicino, cura l'aspetto psico-comportamentale;
- Soroptimist Club Milano Scala, supporta il progetto dall'esterno.
- Mediatria s.r.l., la web agency che cura l'implementazione della piattaforma digitale e sponsor del progetto.

5.2 STRUTTURA DEL DIARIO

Il design del diario è stato impostato sulla base delle aspettative dei ragazzi, raccolte durante l'Hackathon, e degli obiettivi che si vogliono realizzare.

La struttura, di per sé, è piuttosto semplice: tramite credenziali si accede alla HOME PAGE che visualizza le funzionalità implementate in diverse sezioni:

- Area NEWS dove ogni ragazzo può inserire delle informazioni relative ad attività extra scolastiche, come eventi, attività sportive, tempo libero. Ogni elemento può portare dietro una chat/discussione per indicare le eventuali partecipazioni, oltre a poter caricare foto o immagini relative a quell'iniziativa.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



- Area BACHECA con notizie ordinate cronologicamente; inizialmente non è stato dato un criterio per il caricamento delle informazioni, ma la gestione di una sezione di questo tipo è interessante, sia per responsabilizzarli che per invitarli a scrivere in un buon italiano.
- Area COMPITI, all'interno della quale vengono caricati i compiti del giorno, suddivisi per materia. In questo spazio si possono predisporre diverse interazioni. Il compito si vuole concepire come un vero e proprio spazio collaborativo, oltre a contenere l'eventuale allegato o testo dell'esercizio, può presentare una chat dedicata e la possibilità di inserire dei commenti persistenti (domande relative al compito, la soluzione, una spiegazione, dei link utili ecc)
- Area QUIZ DI CLASSE / GAMIFICATION è concepito come un compito-gioco al quale tutti ragazzi partecipano dando ciascuno il proprio contributo, con soluzioni non nominali. Tale area si presta anche a soluzioni più sofisticate, come ad esempio la divisione del compito in più parti e l'assegnazione di ogni parte ad un gruppo di utenti. Per ogni quiz i gruppi potrebbero essere generati random così da evitare che i ragazzi si aggregino sempre allo stesso modo.
- PARLA CON IL PROF è una funzione che permette ad ogni ragazzo di avere una chat riservata con una lista di professori abilitati.

La veste grafica è stata realizzata dopo diverse interviste fatte ai ragazzi. Data l'età dei ragazzi e l'importanza di una condivisione, le proposte grafiche sono state 3, in modo da incontrare al meglio le esigenze degli stessi.

La versione Beta, realizzata entro la prima settimana di dicembre, presenta 3 funzioni:

- *Funzione Compiti* – la funzione più importante in termini di interazione. Per questa ragione si ricorre ad una soluzione open source.
- *Funzione Gamification* – test di partecipazione sotto forma di quiz/gioco
- *Funzione Bacheca* – Notizie, Eventi, Tempo libero

Si sono definiti diversi profili utente e relative credenziali di accesso:

- **Profilo ragazzi**

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



- Profilo professori
- Profilo tutor
- Profilo gruppo di lavoro
- Profilo amministratore

5.4 CARATTERISTICHE TECNICHE DEL DIARIO

Il Diario Digitale è stato realizzato tramite:

1. InVision (nuovo strumento di progettazione e prototipazione di siti web e mobile).
2. i dati sono archiviati in un server virtuale residente in Italia; Il servizio di virtual hosting è free per il DD.
3. il DD è costruito come una struttura scalabile, in tal modo il progetto pilota costruito per una classe, in futuro, potrà essere replicabile n volte.
4. il sistema di comunicazione è stato realizzato via mail definendo un account istituzionale per ogni ragazzo
5. la soluzione adottata è responsive, sia per mobile e che per PC.

5.5 LE PRINCIPALI ATTIVITA'

Il piano del progetto ha subito delle modifiche profonde dovute alla battuta d'arresto imprevista per l'emergenza COVID19. In particolare di seguito viene riportato il piano realizzato che, fondamentalmente ha visto dimezzarsi i laboratori-incontri, 8 invece dei 14 previsti.

Per il raggiungimento degli obiettivi di progetto, i laboratori si sono focalizzati principalmente su tre aspetti:

A-La digitalizzazione dal punto di vista tecnico per la realizzazione della piattaforma informatica. In linea con la realizzazione e sperimentazione della piattaforma digitale creata ad hoc, gli studenti si sono confrontati durante il progetto ed hanno sperimentato le diverse funzionalità della piattaforma stessa.

B-La digitalizzazione come nuovo approccio mentale, strumento di comunicazione ed inclusione che può invertire i luoghi comuni. Si è fatto ricorso ad un caso reale, il Movimento delle Sardine, per far riflettere i ragazzi sull'impatto che ha il mondo digitale

Presidente Ing. Amelia Lentini

1

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



nell'attualità e sulle connessioni esistenti tra l'universo "virtuale" e l'universo "reale". Il Movimento nasce online, si organizza online e si trasforma poi in un movimento concreto capace di riunire le persone nelle piazze.

C-La digitalizzazione dal punto di vista psicologico – comportamentale: limiti e potenzialità. Sottolineata l'importanza di fermarsi a pensare prima di agire, anche e soprattutto nel "Far West del mondo online" in cui il buon funzionamento dipende dalla responsabilità individuale. Parte integrante di questa fase è stata la discussione sulla "Netiquette".

5.2 LE FASI DEL PROGETTO

I°FASE - Il progetto si avvia con l'*Hackathon* del 17 aprile 2019, l'evento coinvolge in prima persona i giovani ed entusiasti protagonisti dell'era digitale, gli studenti della Scuola media Maffucci.

#STEMA in the City
Science | Technology | Engineering | Mathematics | Arts
Comune di Milano

Io sono DiDi

Maffucci Digital Diary

HACKATHON
17 aprile 2019 - ore 14,30
#MAFFUCCIDIHACK

Istituto comprensivo Maffucci

Scuola Media Statale Maffucci - Via A. Maffucci, 60 - Milano
maffuccididihack@gmail.com

AIDIA ASSOCIAZIONE ITALIANA DONNE INGEGNERI E ARCHITETTI SEZIONE MILANO

Durante l'Hackathon i ragazzi sono coinvolti in un game a tempo con l'obiettivo di costruire e presentare la propria idea di diario: proporranno quali contenuti condividere e come condividerli all'interno del loro nucleo scolastico (e non), attraverso l'applicativo/piattaforma digitale.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



Il contest è stato organizzato curando diversi aspetti:

- **La Mascotte DiDi:** L'idea di interagire con ragazzi così giovani ha posto il problema di una comunicazione efficace e la necessità di entrare subito in empatia, ancora prima di spendere parole. Questa riflessione porta alla creazione di una mascotte che da un lato trasmetta i valori da veicolare e dall'altro tenga ben presente il target di riferimento. Nasce così DiDi, un buffo pupazzetto con la testa triangolare e gli occhi strabici, indice di diversità, che porta sul capo un cappellino fatto da una grande lampadina sempre accesa, indice di idee brillanti, ed un personal computer aperto al posto del busto che ricorda tanto



una gonnellina femminile...

- **Le squadre:** i giovani maratoneti, studenti della classe "pilota" della scuola,



sono organizzati in squadre, ciascuna contraddistinta da un colore (rosso, giallo, verde, blu, arancione) ed ogni ragazzo da un distintivo, uno smile-magnete

corrispondente al colore della squadra.

- **I tutor:** ogni squadra, affiancata da un tutor, individua il proprio speaker che al termine della sessione ha presentato l'idea del progetto ai giudici, insegnanti, genitori

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



e compagni. Nella foto la presentazione effettuata dalla speaker della squadra arancione.



Squadre e tutor hanno collaborato come team affiatati per il raggiungimento dell'obiettivo prefissato, mostrando la disponibilità dei ragazzi all'interazione e superando le possibili barriere dovute alla differenza generazionale. Nella foto un momento di condivisione.



- **Sistema di data entry:** La fase di raccolta delle idee è gestita attraverso la compilazione di fogli elettronici online su piattaforma open ed ha visto i ragazzi impegnati nella presentazione di una o più idee di diario digitale. Il concorso di idee è basato su criteri di innovazione, condivisione, coinvolgimento delle persone, ed efficacia dell'informazione.
- **Criterio di valutazione:** Il criterio di valutazione, descritto ai ragazzi sin dall'inizio del contest, si basa su 5 indicatori principali, Innovazione – Coinvolgimento – Partecipazione – Condivisione – Informazione, ogni indicatore può essere valorizzato con diversi "punti-smile". I giudici hanno premiato l'idea che ha collezionato un maggior numero di "punti-smile", assegnati su una scala da 1 a 5 a ciascuno dei quattro elementi caratterizzanti ogni indicatore: originalità della proposta, qualità dell'informazione, completezza e proattività.

Presidente Ing. Amelia Lentini

1

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



- La Premiazione: L'idea premiata è l'"orchestra digitale" che suggerisce la creazione di una piattaforma in grado di coordinare le attività musicali ai giovani ragazzi/musicisti (Maffucci è una scuola ad indirizzo musicale). La proposta vincente ha dimostrato di essere non solo originale - come area tematica - ma



concretamente incentrata sull'inclusività. Ogni singolo deve partecipare per far sì che ci sia una orchestra, più bravo diventerà il singolo e meglio suonerà l'orchestra.

Una bella immagine di gruppo riprende tutti i ragazzi della classe stretti intorno alla squadra vincitrice, coinvolti nell'idea di raggiungere l'obiettivo comune .



Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



II° FASE - Concluso l'Hackathon inizia la *Fase di Design*. Dopo una breve desk research, soprattutto a seguito degli input ricevuti dagli studenti durante l'Hackathon, ci si è resi conto che è fondamentale la necessità di condividere digitalmente le esperienze vissute a scuola e non solo. Attraverso il contatto, seppur virtuale, i ragazzi accrescono e migliorano le loro competenze.

Per lo sviluppo di DiDi si sono prese in considerazione due ipotesi:

- Utilizzo di un applicativo commerciale già esistente fornito da uno dei giganti dell'informatica internazionale (Microsoft). In questo caso, se da un lato il diario era già pronto e bastava un minimo di customizzazione, d'altro lato era una soluzione rigida e l'implementazione dei desideri dei ragazzi sarebbe stata solo in piccola parte soddisfatta.
- Ricorrendo all'uso di uno strumento di progettazione e prototipazione di siti web e mobile era possibile realizzare un tool ritagliato sugli obiettivi del progetto, ma la flessibilità era accompagnata da un grosso lavoro di implementazione.

Dopo una ricerca di mercato si è arrivati alla conclusione che l'idea del diario unico con le caratteristiche previste era singolare, quindi si è scelta la seconda ipotesi di sviluppo, massima flessibilità e interamente customizzabile, con il supporto di un professionista di web design come Mediatraia.

Le piattaforme prese in considerazione permettono di intervenire e agevolare non solo il rapporto docente/studente, ma anche e soprattutto di facilitare e potenziare la condivisione tra gli studenti stessi in un'ottica di inclusione continua.

Si è quindi considerato un applicativo che permettesse di avere uno spazio dedicato in cui far confluire gli studenti di una classe "reale" e farli lavorare insieme; creare cioè un luogo virtuale che gli studenti possano frequentare abitualmente e da loro percepito come familiare e come naturale estensione dei rapporti vissuti nella vita reale. L'idea è quella di creare una vera e propria palestra interattiva per l'acquisizione dei soft skills necessari per il lavoro di gruppo e relazionarsi (anche virtualmente) in modo propositivo ed efficace.

Il docente può condividere i contenuti didattici digitali, gestire discussioni su argomenti trattati, assegnare compiti e sondaggi al fine di rendere sempre più stimolante e attiva la risposta dei ragazzi. Allo stesso tempo i ragazzi hanno la possibilità di esprimersi e

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



diventare da fruitori passivi di contenuti a veri e propri protagonisti, interagendo attivamente in un gioco delle parti vivace e coinvolgente.

La possibilità di lavorare virtualmente con tutti in qualsiasi momento e quindi supportarsi e aiutarsi a vicenda, genera nei ragazzi una modalità di condivisione e aggregazione fondamentale; grazie alla piattaforma ipotizzata è infatti possibile far lavorare gli studenti simultaneamente e da qualsiasi dispositivo, in uno spirito di collaborazione e condivisione in pieno stile web 2.0. La possibilità di utilizzare questo strumento può aiutare a gestire più razionalmente il lavoro in gruppo.

A livello informatico, questa modalità di erogazione delle risorse denominata *Cloud Computing* si è sviluppata già a partire dagli anni 2000. Attraverso tale modello, a costi di gestione ridotti, è possibile archiviare, elaborare e trasmettere dati tramite la disponibilità "on demand" e usufruire di risorse semplicemente collegandosi a internet.

III° FASE - Con l'inizio dell'anno scolastico 2019-20 hanno inizio i *Laboratori, seminari-incontri* con i ragazzi della classe presso la Scuola Maffucci. Ogni incontro viene organizzato seguendo una scaletta ben precisa:

- L'argomento da trattare
- La durata, costante, di un'ora
- Fissati i traguardi formativi della giornata
- I materiali didattici utilizzati sono preventivamente predisposti
- L'attività per casa, sempre assegnata, riguarda essenzialmente l'uso del Diario

Tra un incontro e l'altro il gruppo di progetto lavora alla programmazione e riprogrammazione della fase realizzativa, prepara il materiale utile per i laboratori ed il progetto in generale.

I° Incontro del 30 ottobre 2019 – Durante il primo incontro ogni componente del gruppo di lavoro si presenta ai ragazzi chiarendo il proprio ruolo. AIDIA sez. MI presenta il progetto ai ragazzi evidenziandone la natura tecnico-sociale e focalizzando la loro attenzione sugli obiettivi:

- realizzare un *Diario Digitale on-line* utilizzabile sia con mobile che con PC, unico per tutta la classe, che possa appassionare i ragazzi aiutandoli a realizzare una stretta collaborazione reciproca.
- coinvolgere *tecnicamente* le giovani generazioni nel processo di digitalizzazione, utilizzando al meglio le nuove tecnologie.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano

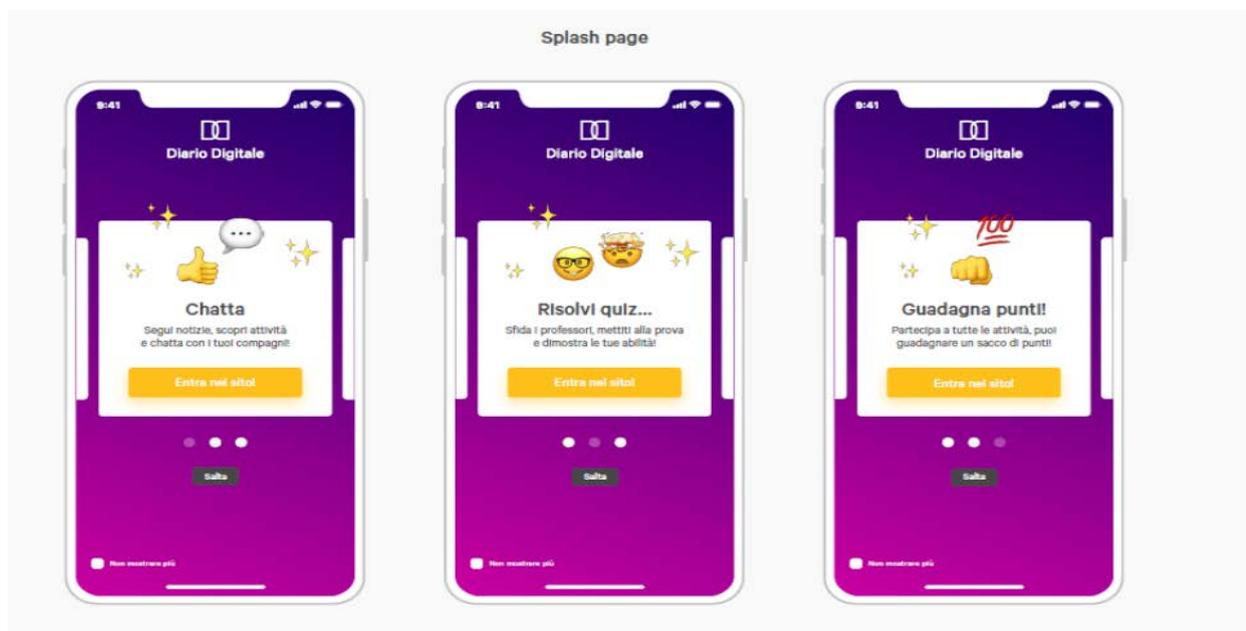


- orientare *i ragazzi all'inclusione*, valenza *sociale* del progetto. Implicitamente si invitano i ragazzi a mettere un po' da parte l'individualismo dei nostri tempi (visibilità personale, sia come immagine che come personalità) per vincere come gruppo. Quindi, al di là dei confini scolastici, si pensa che la complicità costruttiva possa trasformare una classe in un affiatato gruppo che impari lavorando insieme.

L'Associazione Pollicino sottolinea che la digitalizzazione è uno dei maggiori cambiamenti della nostra epoca che ha i suoi PRO (Connessione, Possibilità di Relazioni a distanza, Istantaneità...) e i suoi CONTRO (Iper-connessione, Fake news, Rischi dell'online). Nella vita di tutti i giorni, così come nel web, a volte fila tutto liscio e a volte, invece, ci sono difficoltà, ostacoli o problemi... ecco perché è importante sapere come muoversi e, soprattutto, sapere che si può parlare! A questo servirà il Diario, a comunicare, a confrontarsi, a chiedere e dare aiuto.

Mediatra introduce la nuova piattaforma presentando la possibile veste grafica del futuro diario:

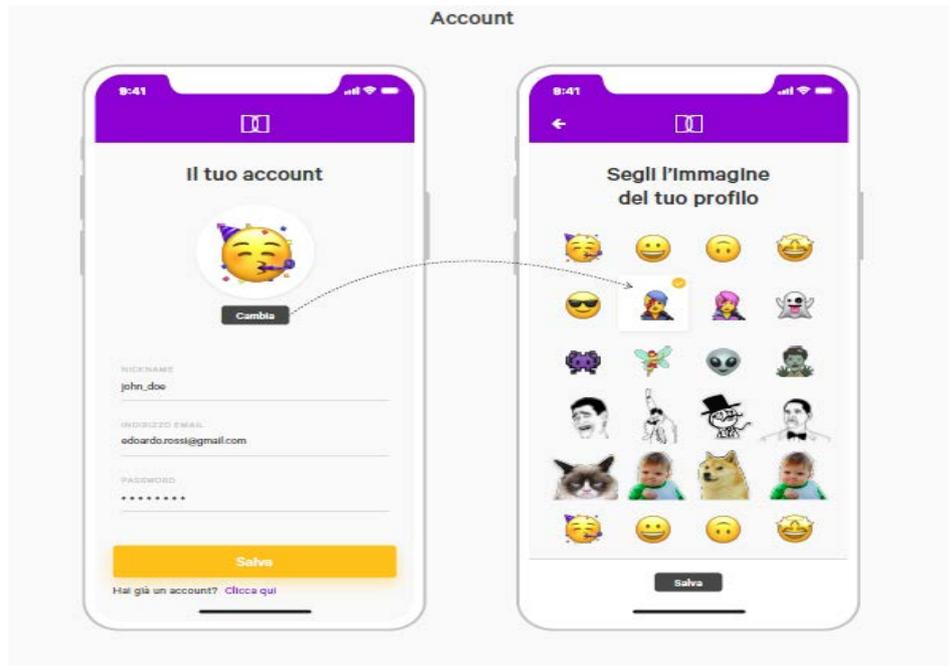
- Tre proposte di **splash page** attraenti che invitino ad entrare nel sito



- La pagina di accesso, che i ragazzi possono personalizzare

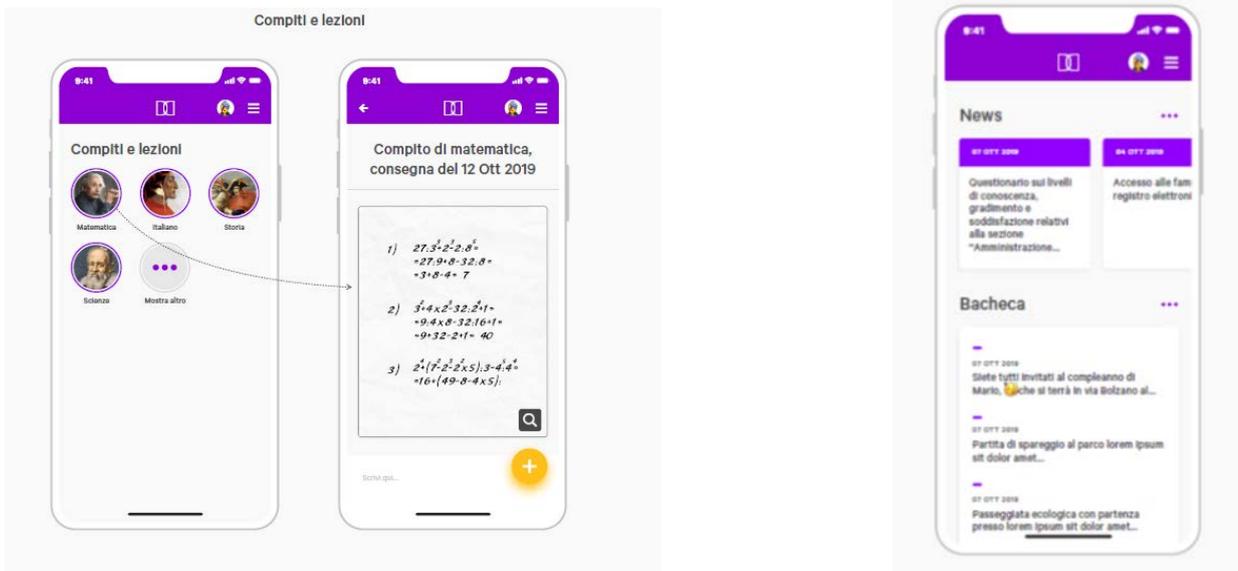
Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



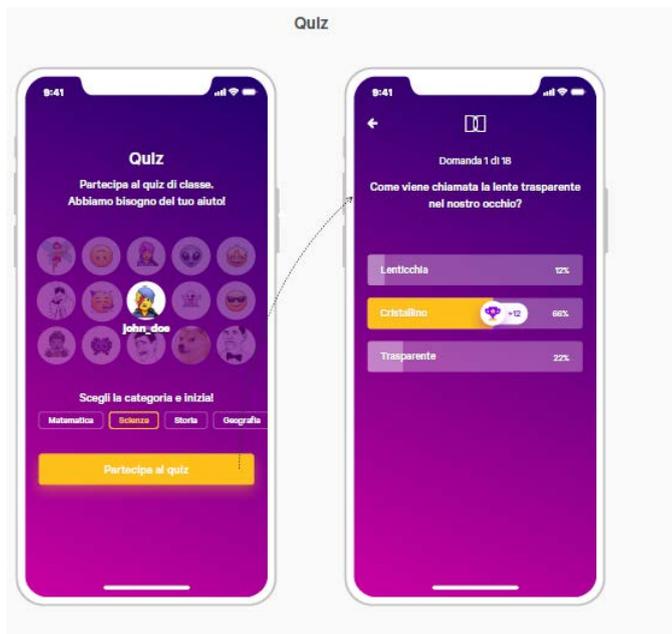
- Le funzionalità da implementare: Home page contenente News e Bacheca

- COMPITI: La sezione dedicata alle attività scolastiche



- QUIZ: Sezione dedicata al "GAME"

Presidente Ing. Amelia Lentini
presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



Si invitano i ragazzi ad indicare preferenze e avanzare proposte personali nell'ottica di un maggiore adeguamento del diario ai loro gusti ed esigenze.

Verranno definiti gli account dei ragazzi all'interno del dominio della scuola, verrà inoltre realizzato il profilo di un professore che farà da tutor/mediatore e un profilo per il gruppo di lavoro per controllare/monitorare l'uso del diario ed i progressi fatti.

II° incontro del 15 novembre 2019 – Con il secondo incontro si introduce un altro obiettivo fondamentale del progetto: *l'importanza di fare gruppo* e l'elevata potenzialità connessa al contributo di tanti invece del singolo, soprattutto nella realizzazione di attività complesse.

I ragazzi sono coinvolti nel *dibattito sulla tecnologia* grazie a libere associazioni di idee sul tema, confrontandosi nel rispetto delle opinioni di ciascuno e utilizzando la classificazione proposta dai sociologi



relativa al differente rapporto e utilizzo dei Media Device da parte delle diverse generazioni ("Generazione Y", "Generazione Z", "Nativi Digitali", "Immigrati Digitali"). Il dibattito si focalizza sulle possibili differenze e similitudini riguardo l'approccio ai nuovi strumenti tecnologici tra differenti generazioni, ad esempio, tra studenti, genitori e nonni.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano

Il confronto continua sull'importanza dell'“*ascolto senza giudizio*” durante gli incontri e la preziosità, per il presente e per i futuri incontri, di un confronto aperto e libertà di espressione da parte degli studenti e nel rispetto di tutti.



Rispetto al primo brainstorming con gli studenti, si è spostato il focus sul rapporto delle persone con gli strumenti tecnologici, riflettendo insieme sui pro e i contro dell'epoca digitale. Il gruppo si è dimostrato molto generativo e capace di soffermarsi sia su elementi di preziosità che di possibile criticità, come si vede

dalla lavagna realizzata con le idee dei ragazzi.

In questo contesto, viene proposto un video rivelatosi utile (<https://www.youtube.com/watch?v=SH3lhFus7w8>) stimolo per la discussione di gruppo. Ragazzi e ragazze sono stati particolarmente colpiti (dato che non l'avevano mai visto è stato elemento gradito e di sorpresa) e si sono confrontati sui significati, le emozioni e le possibili conseguenze della condivisione di contenuti online, portando esempi personali e riflessioni (*Fino a che punto si può condividere? Può essere giusto avere e rispettare dei limiti? Come mai?*).

L'argomento trattato ha posto le basi per il dibattito sul concetto di confine e di limite, come punto di partenza per trovare la propria posizione soggettiva in tutti gli ambiti, nella scuola come in famiglia, nelle amicizie della vita reale e online.

Si è colta l'occasione per sottolineare l'importanza di *fermarsi a pensare prima di agire*, anche e soprattutto nel "Far West del mondo online"



in cui il buon funzionamento dipende dalla responsabilità individuale.

Presidente Ing. Amelia Lentini

2

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



III° incontro del 25 novembre 2019 – Al terzo incontro i ragazzi sono già abbastanza coinvolti nel progetto per potere stressare il concetto di customizzazione e di progettazione partecipata. Si evidenzia che la creazione del diario non è un lavoro fatto per loro ma con loro, pertanto insieme si costruirà un applicativo il più possibile vicino alle esigenze degli stessi. Questo è un altro aspetto importante della digitalizzazione, cioè la possibilità di realizzare prodotti personalizzati passando dalla *manifattura concentrata* alla cosiddetta *manifattura distribuita*.

Prendendo spunto dalla necessaria collaborazione per realizzare un applicativo che possa soddisfare le esigenze di tutti, si ritorna sull'importanza di lavoro di gruppo puntualizzando che, con la collaborazione e la complicità di tutti, ognuno possa imparare e tutti possano crescere, i modi possono essere diversi ed imprevedibili. La consapevolezza che *“l'importante è imparare”* sarà il driver principale per mettere da parte gli individualismi e formare un gruppo di inclusione.

Viene presentato il sito in costruzione del diario digitale tramite un collegamento in rete con l'uso della LIM. All'interno del diario viene proposto un sondaggio che invita i ragazzi a scegliere:

- La grafica della home page, in particolare il colore di fondo;
- I simboli da inserire (emoticon). Ogni ragazzo ne potrà scegliere 3 ed in seguito si potranno aggiungere ulteriori categorie;
- La mascotte simbolo del progetto.

In aggiunta si invitano i ragazzi a fare delle proposte su possibili caratteristiche particolarmente gradite o utili.

L'incontro procede in termini di discussione aperta e i ragazzi dimostrano curiosità tecnicamente interessanti:

1. **Come mai si è deciso di implementare il Diario Digitale in forma di sito e non di app?** *Le app devono essere programmate in base al supporto utilizzato e relativo sistema operativo (per il mobile – iOS oppure Android, mentre per il PC, sistema Microsoft Windows, MacOS, Linux). Ne deriva che, volendo mettere a disposizione uno strumento raggiungibile via mobile e via PC si sarebbe fatto notevole lavoro supplementare.*

2. **Dato che il DiDì avrà la funzionalità “Parla con il professore” vuol dire che i ragazzi avranno a disposizione i numeri di telefono dei professori?** *No, i ragazzi potranno comunicare con i professori via mail, in realtà la funzionalità si dovrebbe chiamare “scrivi al professore”*

Presidente Ing. Amelia Lentini

2

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



3. **Quando durerà questo progetto visto che la classe è in terza media? Il progetto finirà con l'anno scolastico mentre il sito rimarrà attivo.**
4. **E' possibile portare DiDi il prossimo anno al superiore? Si possono ipotizzare diverse modalità: portarlo al superiore adeguandolo alle necessità della scuola superiore, lasciarlo in eredità alle classi che verranno, fondare un club di ex alunni della Maffucci e rimanere in contatto con la scuola....**
5. **I professori possono vedere l'ambito collaborativo dedicato ai ragazzi? I ragazzi avranno un solo tutor che farà da supervisore ma non interverrà se non sarà necessario.**
6. **E' possibile avere un'area riservata solo per i ragazzi? La piattaforma permette questa funzionalità ma non si ritiene opportuno realizzarla.**
7. **Bisogna portare supporti informatici da casa? No, i supporti informatici individuali verranno usati a casa, nel caso si riterrà necessario utilizzarli si organizzerà l'incontro in sala informatica.**

IV° incontro del 13 dicembre 2019 - La prima versione del diario è pronta e l'incontro è focalizzato sul test di accesso al diario, utilizzo delle credenziali precedentemente fornite ai ragazzi e avvio all'utilizzo del diario stesso. Si è focalizzata l'attenzione dei ragazzi sulla complessità delle credenziali fornite e sull'importanza di questo aspetto, consigliando sempre di usare password alfa-numeriche, con la presenza di caratteri maiuscoli e minuscoli, aggiungendo qualche carattere speciale. Dopo la verifica dell'accesso si è passati alla descrizione dell'applicativo, sottolineando la specificità di ogni funzione e l'opportunità di utilizzo. Si è fatto notare che, essendo un lavoro in costruzione, alcune funzionalità presenti nella home page sono attive mentre altre sono in via di definizione.

Dai test fatti prima dell'incontro si rileva che:

- La funzionalità "Quiz" funziona bene con il browser Chrome mentre non è supportata da Explorer;
- La pagina della "Bacheca" non è definitiva dal punto di vista grafico;
- L'impaginato da smartphone è da sistemare;
- La funzionalità "parla con il prof" da finalizzare. Era prevista l'abilitazione a questa funzionalità per il professore tutor, ma i ragazzi richiedono di abilitare anche la vicepreside.



In particolare si è sottolineato che il Diario Digitale, come qualsiasi dispositivo tecnologico, va soprattutto usato. L'utilizzo è l'unico modo per apprezzarne i vantaggi e per progredire nell'apprendimento della classe.

SCUOLA, REGOLE E TECNOLOGIA: QUALE RAPPORTO?



Il mondo della scuola ha **regole** e **codici di comportamento** precisi: alzarsi in piedi all'arrivo del professore, prestare attenzione alle spiegazioni, non utilizzare il cellulare durante le ore di lezione...

Piano piano comunque anche la scuola sta riconoscendo il valore e l'utilità della tecnologia, come testimoniano la **L.I.M.** e il progetto **Diario Digitale**.

L'incontro procede con il dibattito sulle "Fake News". Dopo una breve introduzione su "Scuola, regole e tecnologia: quale rapporto?", durante la quale si sottolinea che la scuola si basa su regole e codici di comportamento, si evidenzia che la scuola utilizza la tecnologia digitale. Viene dunque

citata e proiettata sulla L.I.M. una notizia dalla conclusione discutibile: **"Gli sequestrano il cellulare in classe, studente si lamenta e la scuola lo boccia"**

Viene sollecitato il dibattito:

- E' corretto il comportamento della scuola?
- Quali sono le sensazioni che provate e cosa avreste fatto?

La classe interagisce molto volentieri e la discussione si vivacizza perché è chiaro che i ragazzi si sentono notevolmente coinvolti. Sul più bello viene svelato che si tratta di una Fake News. Il modo interattivo con il quale i ragazzi affrontano questa "falsa realtà" è sicuramente efficace ed i ragazzi non dimenticheranno il significato.

Dopo questa introduzione ad effetto il concetto di fake news viene approfondito evidenziando che:

- Sono notizie "verosimili", quindi non è difficile "cascarci"!
- Si possono incontrare in ogni ambito (politica, sociale, scuola, web...)
- Hanno lo scopo di portare fuori strada per screditare qualcuno o qualcosa;

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano

FAKE NEWS: COSA SONO?

Le fake news (letteralmente «notizie false») consistono in articoli scritti con informazioni inventate, ingannevoli o distorte, realizzati con la precisa intenzione di **disinformare attraverso i mezzi di informazione**.

Nella trappola delle fake news cascano anche i grandi media (tv e giornali nazionali) e con l'avvento di Internet, grazie soprattutto alla **condivisione sui social**, la produzione e la diffusione di notizie false sono aumentate!





- Le fake news sono sempre esistite
- I social media amplificano le Fake news facendole diventare virali, per questo sembrano aumentate!

Le fake news si possono “smascherare”! Vengono date ai ragazzi delle linee guida per potere verificare il vero e distinguerlo dal falso:

1. Bisogna controllare le fonti;
2. Verificare dove e come è stata pubblicata la notizia;
3. Controllare i fatti
4. Controllare a chi si rivolge la notizia;
5. Controllare la pubblicità che accompagna la notizia.

SI POSSONO «SMASCHERARE» LE FAKE NEWS?

- **Controllare le fonti:** chi è responsabile del contenuto? Agenzie di pubbliche relazioni, attivisti, partiti politici? Gli autori sono neutrali o vogliono diffondere il proprio messaggio?
- **Dove e in quale formato** (notizie, media sociali, blog, wiki) **è stata pubblicata la notizia?** Spesso basta dare uno sguardo all'*impressum* del sito web (informazioni sull'editore) per scoprire se si tratta di un sito professionale, ossia di una fonte attendibile.
- **Controllare i fatti:** la notizia è riportata anche da altri siti? Cosa dicono questi sul tema? Si cerca di attirare l'attenzione e basta? Le informazioni sono parziali o estrapolate dal loro contesto? La notizia è attuale? Anche i contenuti copiati vanno trattati con cautela.
- **Controllare il gruppo destinatario:** a chi si rivolge la notizia?
- **Controllare la pubblicità:** quanta pubblicità si trova sul sito? Si distingue chiaramente dalla notizia?

<https://www.giovanimedia.ch/it/temi/fake-news-manipolazione.html>

V° incontro il 17 dicembre 2019 - Nella fase iniziale dell'incontro ci si assicura che tutti i ragazzi riescano ad accedere alla piattaforma tramite smartphone. In seguito si accede al diario e si verificano le prime impressioni lasciate dai ragazzi sulle funzionalità: i ragazzi sono confidenti e non hanno manifestato difficoltà ad usarle. I primi commenti lasciati dai ragazzi evidenziano che:

- Il diario piace e viene utilizzato con facilità;
- Nelle News vengono inserite delle proposte di gita scolastica: gita su Marte, su Giove e su Venere. La nuova generazione è già proiettata nello spazio!
- Una pagina di news è dedicata al tema della Felicità: evidentemente sta molto a cuore ai ragazzi...
- Altre news rivelano, ahimè, qualche attentato alla lingua italiana! Vale la pena soffermarsi e richiamare l'attenzione dei ragazzi su questo aspetto.

Vengono proposte due nuove funzionalità per arricchire “l'attrattività” del diario:

- "il mio DiDi": uno spazio per dar modo ai ragazzi di proporre suggerimenti per migliorare la piattaforma;



- “mio Mood”: una opzione che permette ad ogni utente di indicare il proprio mood tramite la selezione di un'icona scelta tra quelle riportate in un set limitato (diciamo 5/6), sarà così possibile rilevare in tempo reale qual è il mood della classe e soprattutto condividere momenti positivi o negativi.

VI° incontro del 10 gennaio 2020 - L'utilizzo del diario, sia come uso più massiccio che adeguato, è stato l'argomento principale della giornata :

- il diario digitale è un'opportunità di crescita che non bisogna perdere.
- Il diario ha diverse sezioni e quindi le informazioni vanno caricate nei posti opportuni per facilità di recupero/utilizzo;
- il diario è una “pubblica piazza” quindi vanno usate le regole del vivere sociale.

Si è sottolineato che scrivere compiti, messaggi, comunicazioni etc è pur sempre scrivere in lingua italiana, quindi nonostante i messaggi siano brevi bisogna porre attenzione alla lingua. Dopo aver scritto, bisogna rileggere sempre e correggere eventuali errori. Si prova ad utilizzare il diario tutti insieme facendo dei caricamenti online, i ragazzi sono molto disinvolti ed approfittano per proporre migliorie e modifiche:

1. Nella videata di inserimento dei file / informazioni il tasto INSERISCI andrebbe essere spostato all'inizio della pagina e non a fondo pagina per facilità di aggiornamento;
2. L'inserimento dei compiti andrebbe fatto su un calendario e poi in automatico i compiti dovrebbero essere caricati nelle sezioni per materia. In questo modo si avrebbe la doppia selezione, sia per giornata scolastica che per materia;
3. Strutturare la sezione compiti in due aree: l'area compiti vera e propria e la sezione “Help me”, in modo che qualsiasi richiesta di aiuto /collaborazione venga appropriatamente collocata;
4. Inserire una funzione di notifica/alert che invii un messaggio ogni volta che una richiesta venga inserita
5. Possibilità di modificare / cancellare i post pubblicati
6. Inserire una pagina di “Linee Guida” nel Diario.
7. Possibilità di accorpate le “vecchie comunicazioni” (ad es. alla fine del mese, sezione “Gennaio2020” con possibilità di aprire a tendina i post di quel periodo temporale).



A COSA SERVE UN DECALOGO NEL MONDO ONLINE?

«La tecnologia deve essere regolata. Ci sono oggi troppi casi nei quali l'assenza di binari ha finito per comportare un grande danno alla società»

Tim Cook, CEO di Apple, 2019

Il mondo web è come un "Far West" digitale, in cui ancora non ci sono confini definiti. Diventa quindi necessario potersi regolare, cioè **attrezzarsi con alcune regole per riuscire a orientarsi... anche rispetto a possibili rischi e pericoli!**

Il buon funzionamento dell'online dipende dalla **responsabilità individuale!** Non è facile, ma se ci fossero **criteri generali**, validi per tutti...



Si introduce il concetto di "Netiquette", le regole della rete, evidenziando che il diario è una "pubblica piazza" dove bisogna usare le regole del vivere sociale.

Viene proposta agli studenti una riflessione sulla differenza tra regole e criteri allo scopo di produrre insieme principi non solo limitativi, ma anche e

soprattutto propositivi. Criteri dunque che possano essere strumenti utili per valutare sul DD l'utilizzo, il proprio e l'altrui comportamento.

Si continua confrontandosi su alcune "linee guida", utili spunti di riflessione e stimolo per formulare alcuni esempi.

- La regola d'oro: tratta l'altro come vorresti essere trattato;
- Evitare gli insulti;
- Evitare parolacce e gergo scurrile;
- Tutti gli utenti sono uguali, stessi diritti e stessi doveri;
- Contenuti adeguati a spazi adeguati.

LE ORIGINI DELLA NETIQUETTE

È una parola che unisce il vocabolo inglese **NETWORK** (rete) e quello francese **ÉTIQUETTE** (buona educazione).

«Un insieme di regole che disciplinano il comportamento di un utente di Internet nel rapportarsi agli altri utenti» (Fonte Wikipedia).

La Netiquette è nata liberamente e naturalmente con lo svilupparsi della rete e soprattutto con lo svilupparsi delle sue **forme di comunicazione e informazione**, come i social network o i blog.

1995: viene creata la prima netiquette ufficiale, con tutte le regole universalmente riconosciute.

Un esempio tratto dalla sezione TALK: «Remember that talk is an interruption to the other person. Only use as appropriate. And never talk to strangers»

LA NETIQUETTE DEL DIARIO DIGITALE



Il Diario Digitale si utilizza per comunicare con i compagni e i professori... quindi è un po' come una piazza, **un luogo pubblico dove discutere e confrontarsi!**

Come in tutti i luoghi pubblici, c'è allora **un codice di comportamento da rispettare**, valido sia nelle conversazioni private sia nei gruppi.

Il Diario Digitale però è il **vostro** Diario Digitale e quindi **sta a voi** creare questo codice, con il supporto di AIDIA e di Pollicino!

della Netiquette (sempre disponibile ai ragazzi sia in forma cartacea – cartellone in classe- sia in forma digitale sul DD) intesa come uno strumento modificabile in itinere.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



Il dibattito si concentra sul Decalogo costruito sulla base delle riflessioni già emerse nel corso delle precedenti giornate, riflessioni relative alla tecnologia (quali idee a partire da questo concetto), all'epoca digitale (quali pro e quali contro), a cosa condividere e come: prende così forma la *netiquette*.

La classe, stimolata su questi temi, è riuscita a delineare 10 criteri:

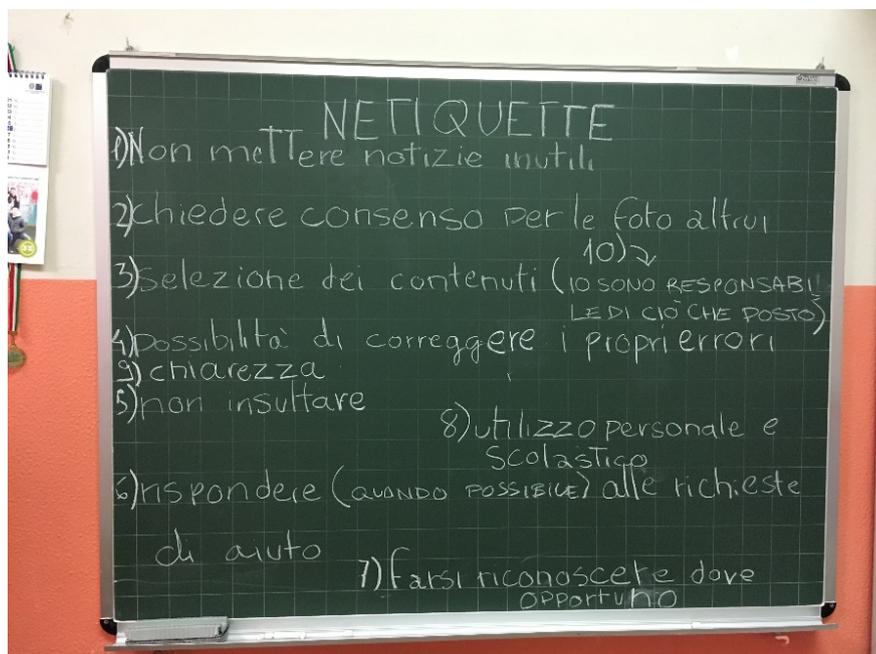
1. Non mettere notizie inutili
2. Chiedere il consenso per le foto altrui
3. Fare una selezione dei contenuti
4. Possibilità di correggere i propri errori
5. Non insultare
6. Rispondere, quando possibile, alle richieste
7. Farsi riconoscere, dove opportuno
8. Possibilità di utilizzo personale e scolastico del diario
9. Chiarezza
10. Essere responsabile di ciò che si posta

ALCUNE LINEE GUIDA...

Alcune linee guida ci potranno essere d'aiuto nel processo di creazione del decalogo.

Vediamone alcune e riflettiamoci insieme:

- **regola d'oro:** tratta l'altro come vorresti essere trattato
- **evitare gli insulti**
- **evitare parolacce e gergo scurrile**
- **tutti gli utenti sono uguali** (stessi diritti e stessi doveri)
- **contenuti adeguati a spazi adeguati:** come ci ricorda il Professor Oak:
«C'è un luogo e un momento per ogni cosa! Ma non ora»



In generale, gli studenti si sono mostrati abbastanza propositivi e hanno fatto emergere interessanti spunti. Inoltre, è stata colta con entusiasmo la possibilità di inserire la netiquette direttamente sul Diario Digitale e, allo stesso tempo, riportarla in forma cartacea: i ragazzi hanno così cominciato a creare un cartellone da tenere in classe.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



Ritornando al Diario Digitale inteso come “luogo pubblico” si è fatto in modo che i ragazzi riflettessero su ognuno dei 10 punti applicando i criteri individuati a situazioni pubbliche e vita quotidiana

VII° incontro del 28 gennaio 2020

Nel corso dell’incontro si sono ripresi e discussi i vari commenti/modifiche raccolti durante gli incontri passati:

1) Tutti i ragazzi hanno fatto il quiz assegnato, quindi è possibile consolidare le scelte relative a:

- a. Colore della grafica di fondo
- b. Emoticon da inserire
- c. Simbolo della mascotte

2) Sono state discusse alcune funzionalità:

- La funzionalità Quiz va modificata in modo da funzionare anche con Explorer
- La pagina “Bacheca” è da categorizzare
- L’impaginato da smartphone va verificato
- La funzionalità “parla con il prof” va attivata: sarà una chat asincrona nominativa, dato che sarà una chat one-to-one. Saranno attivate due chat, una per il tutor e una per la vicepresidente.

3) Si effettueranno anche delle miglierie/modifiche come segue:

- Nella videata di inserimento dei file, spostare il bottone INSERISCI nella parte alta della pagina piuttosto che alla fine;
- L’inserimento dei compiti andrebbe fatto su un calendario, che in seguito verrebbero anche organizzati per materia. Verrà inviato a Mediatrice l’orario scolastico della classe.
- Strutturare la sezione compiti in due aree: l’area compiti vera e propria e l’area “help me”
- La funzione di notifica/alert, ogni volta che si carica una nuova comunicazione, sarebbe molto comoda ma necessita di un lavoro complesso legato agli indirizzi mail dei ragazzi. Si conclude che è meglio rinviare e ripensarci meglio.
- Sarà attivata la possibilità di cancellare i post pubblicati;
- Possibilità di accorpate le vecchie informazioni ad es. per mese

4) Si discutono nuove possibili utilità:

- Inserire uno spazio nel diario dove tenere sempre a portata di mano le cose utili a tutti: linee guida, netiquette,...
-



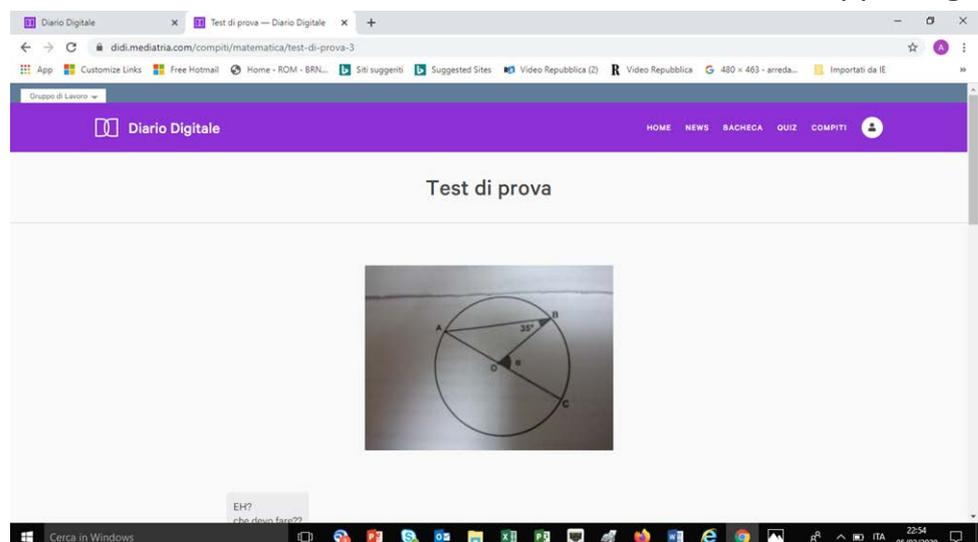
- Aggiungere l'opzione "il mio DIDi" dove i ragazzi caricheranno i loro suggerimenti per migliorare il diario digitale.

Si è riflettuto sulle modalità di gestione dei prossimi incontri allo scopo di coinvolgere tutti i ragazzi ed in maniera più massiccia, anche quelli che fino ad oggi sono rimasti più defilati:

1. Proporre delle schede riassuntive per materia che possano agevolare il ripasso in vista dell'esame. Ogni ragazzo potrebbe fare dei Summary da condividere con gli altri;
2. Proporre delle schede (una slide) che sintetizzino gli argomenti più importanti per ciascuna materia. Ogni ragazzo potrebbe fare le schede a proprio modo e condividerle con gli altri.
3. Pianificare Incontri di confronto con la classe per approfondire argomenti delicati /importanti
4. Assegnare come compito, da parte dei professori, una ricerca a tema. Potrebbe avere lo scopo di preparare i ragazzi alla prossima gita di istruzione
5. Immaginare una frase multilingue con premio finale. Bisogna verificare le lingue conosciute dai ragazzi.

VIII° incontro del 03 febbraio 2020 - L'incontro si apre informando i ragazzi che alcune delle modifiche richieste sono state realizzate, in particolare è stata attivata la funzionalità "parla con il prof": una chat personale con la quale i ragazzi possono interfacciarsi con il professore prescelto in modalità one-to-one. La vicepresidente, chiede se c'è la possibilità di attivare la chat per ogni professore della classe. Si evidenzia che è stata attivata la chat del tutor e saranno attivate tutte le chat richieste non appena gli altri professori avranno dato la loro disponibilità.

Si passa dunque ad effettuare un esercizio di utilizzo dell'help on line. Il tutor carica un esercizio di geometria e viene



Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



richiesto ai ragazzi di lanciare un help, per verificare le modalità di collaborazione. Lo screenshot soprariportato visualizza il test di geometria. I ragazzi cominciano ad inserire i messaggi di risposta, prima in tono scherzoso ma poi viene data la risposta corretta e la spiegazione.

Il test è positivo, i ragazzi utilizzano il diario con disinvoltura e la risposta all'help arriva puntuale! La vicepresidente vede il diario digitale come un ottimo strumento per condividere e diffondere materiale utile per la preparazione degli esami di terza media. Vengono fatte tante proposte di utilizzo:

- Piattaforma di condivisione del materiale scolastico tra professori e alunni;
- Sintesi per materia finalizzate al ripasso per gli esami;
- Preparazione e condivisione di schede sintetiche su argomenti chiave per materia;
- Il progetto del DiDi potrebbe essere un ottimo tema per la tesina di esami (dalla nascita, allo sviluppo fino all'utilizzo)

Infine si ricorda ai ragazzi che **il cartellone sulla Netiquette** va completato e affisso sulle pareti della classe!

IV° FASE – L'analisi dei risultati evidenzia innanzi tutto che è stato raggiunto l'obiettivo principale, cioè la realizzazione di un Diario Digitale on-line, utilizzabile sia con mobile che con PC, unico per tutta la classe, che possa aiutare i ragazzi a realizzare una stretta collaborazione reciproca, con l'obiettivo dell'"Inclusione".

L'uso della tecnologia digitale finalizzata al lavoro di squadra, di per sé importante, si è rivelata una strategia estremamente utile, dato che i ragazzi si sono ritrovati precipitosamente a dovere usare piattaforme condivise come unico strumento di partecipazione scolastica. Il concetto di lavoro di gruppo è stato particolarmente stressato e sicuramente è tornato utile ai ragazzi della 3°D durante l'emergenza COVID.

Il coinvolgimento tecnico dei ragazzi non solo come utenti ma soprattutto durante l'implementazione del diario, affrontando le problematiche tecniche, ha rivelato buona dimestichezza e sensibilità degli stessi alle logiche tecniche.

I ragazzi hanno partecipato con passione ai dibattiti sui pro e i contro della tecnologia e del collegamento in rete, dimostrando di avere raggiunto un buon grado di consapevolezza sia riguardo ai codici di comportamento che alle regole non scritte.

L'analisi degli indicatori selezionati durante la pianificazione del progetto non può prescindere dalla parziale realizzazione degli incontri, ma si può ritenere che la

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



contingenza legata all'emergenza sanitaria se, da un lato, ha penalizzato il progetto dall'altro ne ha evidenziato l'aspetto innovativo. DiDì ha avuto la grande intuizione di cogliere l'esigenza di una piattaforma condivisa tra i ragazzi (non un registro scolastico, non una piattaforma tra insegnanti e alunni, ma fatta dagli alunni e per gli alunni) non solo per acquisire nuove competenze digitali ma anche per acquisire una nuova mentalità fatta di condivisione e di supporto reciproco.

I laboratori previsti, come da Piano Lavori, erano 14, mentre quelli realizzati 8, a causa della forza maggiore legata all'emergenza COVID 19. In particolare sono venuti a mancare gli incontri che dovevano impegnare i ragazzi nell'utilizzo del diario nel pieno delle sue funzionalità e dimostrare la coesione di un gruppo. A fine febbraio, quando è iniziato il lockdown, si stavano implementando nuove funzionalità per arricchire il diario e soddisfare le esigenze dei ragazzi, allo stesso tempo si preparava un piano di proposte per l'utilizzo massiccio di DiDì.

Con il lockdown richiesto dalla pandemia legata al Coronavirus, la scuola ha dovuto riorganizzarsi in tempi brevi con piattaforme digitali condivise in modo da potere continuare la formazione a distanza. Il passaggio tra la formazione in presenza e quella a distanza è stato un passaggio dolce per la classe 3°D della Scuola Maffucci perché con il Diario Digitale la 3°D non si è fermata mai. Dalla fine di febbraio, per tutto il mese di marzo sono stati abilitati tutti i professori e la comunicazione con i ragazzi non si è mai interrotta.

Gli indicatori individuati durante la pianificazione del progetto sono stati in ogni caso analizzati, tenendo presente che si tratta di una valutazione parziale.

- Numero di accessi all'applicazione per ogni ragazzo: Il totale di accessi, verificato in modo globale e non per utente, si stima intorno a circa 400. Questo valore è certamente limitato se si pensa che si riferisce a 23 utenti, ma si può ritenere un buon inizio se si pensa che il diario era ancora incompleto quando si sono interrotti gli incontri.
- Contributi in termini di caricamento file: L'indicatore relativo ai file caricati si rivela non rappresentativo dato che spesso vengono caricati link oppure semplici comunicazioni.
- Valutare il miglioramento del clima scolastico e questionario progressivo sulle relazioni tra i ragazzi: Venendo a mancare la scuola in presenza e i laboratori della

Presidente Ing. Amelia Lentini

3

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



seconda parte del progetto non si è avuta l'opportunità di rilevare, con la valutazione di indicatori quantitativi, il miglioramento del clima scolastico nella classe e i benefici che ne derivano.

- Elementi di motivazione dei ragazzi (game, quiz...): Elementi di motivazione si possono individuare sia nella scelta del progetto Diario Digitale come tema della tesina di esami, ma anche gli interessanti "tweet" inviati dai ragazzi come loro "commenti" sul progetto

Continuare gli incontri in video conferenza sarebbe stato impensabile per diversi motivi, principalmente perché a strettissimo giro da scuola è diventata da scuola in presenza a formazione a distanza, richiedendo forte impegno organizzativo. Inoltre sarebbe venuto meno lo spirito stesso del diario, cioè usare la tecnologia per migliorare la vita sociale reale.

V° FASE - L'ultima fase è dedicata alla chiusura del progetto, in particolare si è organizzato un incontro in video conferenza per riassumere gli obiettivi del progetto, raccogliere le impressioni dei ragazzi e di tutti coloro che, in diversi modi, hanno partecipato al progetto. L'incontro si articola in tre momenti:

1. La presidente AIDIA_Mi ricorda ai ragazzi che il progetto nasce nell'ambito della manifestazione STEMinthecity organizzata dal Comune di Milano per promuovere la cultura tecnico-scientifica. Viviamo in un momento particolarmente segnato dalla tecnologia e dalla sua veloce evoluzione, il mondo ha bisogno di scienziati, ingegneri, tecnici e matematici che diano nuova energia al progresso. Tutti i ragazzi sono invitati, ciascuno secondo le proprie passioni e inclinazioni, a seguire percorsi di studio tecnico-scientifici, anche perché sono quelli che offrono maggiori possibilità di lavoro.

Tutti i partecipanti vengono invitati a fare una riflessione o un commento su Didì.

La Vicepresidente interviene osservando che il diario ha anticipato il momento dell'emergenza in cui tutti abbiamo dovuto usare piattaforme condivise. Il progetto ha dato l'opportunità di usare uno strumento digitale che fino ad allora era poco familiare ai molti e, cosa ancora più bella, c'è stata una collaborazione trasversale tra professori e studenti accompagnata, a tratti, dal ribaltamento dei ruoli.

Presidente Ing. Amelia Lentini

presso Ordine degli Ingegneri della Provincia di Milano



- Quale funzione del Diario Digitale è stata più utile?



la funzione trovata più utile è risultata la sezione compiti!

3. L'ultimo momento si è condiviso lo schermo proiettando il video con il susseguirsi di "Tweet" dei ragazzi e del team di lavoro su Didi