

Una proposta per l'alfabetizzazione multimediale

Paolo Palazzi
Alberto Poli

Premessa

La ricostruzione digitale dell'universo

La espansione delle applicazioni della informatica ai settori della produzione, dei consumi, dei servizi e della cultura e dell'intrattenimento, la sua penetrazione in tutti gli ambiti della società moderna, sono l'effetto di una grande innovazione tecnologica: il passaggio - di tecniche, linguaggi, simboli- dall'analogico al digitale.

Questa innovazione è nata cinquanta anni fa, nell'embrione del primo calcolatore; è cresciuta con il silicio dei semiconduttori; ma è in questi anni che raggiunge la piena maturità, con lo sviluppo del sistema nervoso centrale e periferico: le reti, i terminali, e l'immensa disponibilità dei software operativi. La digitalizzazione si estende ai domini del lavoro, dei servizi, del tempo libero, della espressione; tutti questi, formati storicamente secondo il millenario impiego del paradigma analogico, vengono oggi ridefiniti, con una velocità crescente nel tempo, sulla base del paradigma numerale binario, e così descritti, comunicati e resi applicativi.

Ampio, è il dibattito sulle conseguenze della rivoluzione del digitale- sui suoi effetti sul lavoro e l'occupazione, sugli stili di vita, sul modo stesso di pensare e comunicare, sui linguaggi, sulla coesione sociale- visto che in questa fase coesistono -e talvolta confliggono- i due paradigmi diversi. Tutti concordano, tuttavia, su di una mutazione in atto, antropologica e culturale.

Nuove occasioni, nuovi diritti.

L'organizzazione della produzione e del lavoro sono segnate fortemente dalla informatica: dalla delocalizzazione all'outsourcing; dal toyotismo al lavoro autonomo di seconda generazione, alle nuove professioni. Ed infine il nuovo embrione del telelavoro, nelle sue forme e tendenze ancora in divenire, problematiche. Per molti è la fine del lavoro, per moltissimi può essere un'occasione, un'opportunità,

Nella piazza telematica, tendono sempre più ad aprirsi gli sportelli del comune e dell'anagrafe, della posta e della banca, l'edicola ed i banchi del supermercato, ecc. Tutti i servizi, tutti gli strumenti dell'esercizio d'una moderna cittadinanza si avvicinano e si velocizzano, per chi conosce il linguaggio con cui comunicano.

Anche la cultura, la formazione, il tempo libero vivono una nuova stagione: ricchi menu' e generosi bouquet -da internet ai canali tematici satellitari, dai corsi di specializzazione in TV, ai film su richiesta, alle ricerche negli archivi di immagini- succedono alla scipita zuppa propinataci dagli ultimi dieci anni di televisione generalista. Chi ne conosce i linguaggi, può costruire il suo palinsesto personalizzato, accrescere l'informazione utile, anche abbassando la soglia del rumore di fondo, decostruendo la natura di continuum dell'informazione digitale. O

può, piu' semplicemente, ingozzarsi- fino alla nausea-;o fare a meno di una opportunità.

Il welfare della comunicazione

C'è un paese che per reddito ha accesso ai nuovi strumenti, ed un paese che ne escluso. La dotazione dei mezzi di comunicazione del linguaggio digitale costa, e costa il loro consumo. Questo crea una esclusione dalla modernità , una più alta soglia di povertà.

Ma più ancora, c'è un paese che, per formazione o per il fatto di appartenere ad una classe di età piu' giovane, è in grado di utilizzare pienamente gli strumenti, in modo produttivo, creativo, comunicativo bidirezionale (interattivo), di interpretare e creare nuovi simboli, anche solo per scegliere i canali TV. La maggioranza non sa farlo. Quindi, altre esclusioni scremano il sottoinsieme.

Ci sono aree geografiche in cui l'impiego consapevole del digitale, l'interattività, è privilegiata. Sono le aree cablate, le metropoli. Alle altre resta una dotazione più favorevole ad un consumo passivo, all'esclusione dall'interattività piena.

In conclusione, la digitalizzazione della società moderna pone il problema nuovo di un welfare della comunicazione, che allarghi le possibilità di accesso verso un nuovo servizio universale, e la conoscenza del linguaggio digitale, in quanto condizione per un pieno godimento dei tradizionali diritti - a partire dalla libertà di parola ed espressione, fino al diritto allo studi- e quindi nuovo diritto di cittadinanza.

Tra gli effetti non secondari di ogni iniziativa finalizzata a realizzare questo diritto, ulteriori elementi appaiono significativi:

a) l'allargamento della platea dei possibili utenti, consumatori, acquirenti di prodotti, con positivi effetti sulla crescita del settore hardware, ma soprattutto di quello applicativo (ad esempio l'industria nazionale dell'entertainment, i settori della formazione, etc)

b) una comunità motivata a stili di vita più personalizzati, aggiornata anche dal punto di vista consumeristico, nella fase che prelude nuovi investimenti delle famiglie (rinnovo integrale del parco TV, convergenza TV -PC; estinzione standard VHS e ingresso DVD e wide screen; nuovo consumo di internet e canali tematici).

c) un contesto sociale favorevole a politiche industriali finalizzate ad un orientamento maturo ed ecocompatibile (cablaggio, telelavoro, pubblica amministrazione e servizi, etc).

L'alfabetizzazione multimediale

Un primo passo, necessario, in direzione del welfare della comunicazione, può consistere in una grande campagna di alfabetizzazione multimediale, volta a ridurre l'esclusione ed a creare le premesse per un utilizzo maturo, attivo e consapevole delle nuove tecnologie. Di questa iniziativa ci sembrano esistere le premesse di urgenza e di potenzialità, un sintomo evidente e` il fiorire di corsi specialistici offerti da privati. Questi tuttavia appaiono per la maggioranza rivolti più ad accentuare le differenze e le esclusioni citate, perseguendo (nei casi migliori in quanto hanno qualità non omogenea e non certificata) una ultraspecializzazione,

senza porsi (e non potrebbero farlo) un obiettivo di realizzare un vero e proprio diritto di cittadinanza.

La proposta delle 150 ore multimediali

Qui di seguito presentiamo per punti una proposta di attivazione di programma di alfabetizzazione multimediale che presenta alcune analogie con le 150 ore per la scuola dell'obbligo.

Scopo:

Aumentare le capacità di scelta, selezione, utilizzo degli strumenti multimediali (computer, internet, televisione satellitare, televisione digitale, ecc.).

A chi è rivolto:

Teoricamente a tutti, in pratica a coloro che per motivi di età, stato sociale, storia personale sono stati emarginati da tale conoscenza.

Luogo:

Edifici scolastici pubblici e privati che hanno una attrezzatura multimediale. Si svolgerebbero nell'orario pomeridiano in modo da non interferire con l'attività scolastica.

Durata

Si può pensare ad una durata di 150 ore

Attivazione del corso

Un corso può essere attivato sia direttamente dalla scuola interessata, sia da una domanda organizzata

Chi insegna

L'insegnamento sarà svolto in ordine di priorità da docenti della scuola, associazioni nonprofit (Onlus), da società for profit, da singoli.

Chi seleziona

Se il corso è attivato su iniziativa della scuola la selezione viene fatta dagli organismi Collegiali della scuola (Consiglio d'Istituto, oppure commissione designata dal Consiglio d'Istituto), se il corso è attivato su domanda dei corsisti o di altri soggetti quali le OOSS, la selezione (dopo una approvazione del corso da parte degli organi collegiali) viene fatta da una rappresentanza dei richiedenti più il preside e il presidente del Consiglio d'Istituto.

Chi garantisce la qualità

Può essere accolto alla selezione la Onlus, il singolo o la società che abbia la possibilità di dimostrare esperienza nel campo, oppure che abbia seguito dei corsi organizzati all'uopo. Tali corsi, organizzati regionalmente, dovranno essere autosufficienti economicamente (per partecipare si dovrà pagare a prezzo di costo).

Chi paga

La scuola: attraverso la messa a disposizione dei locali e delle attrezzature. L'apertura del corso, ed al contrario la sua non apertura, potrebbero costituire titolo preferenziale per la destinazione di fondi nazionali ed europei, per l'informatizzazione e la multimedialità nella scuola.

I corsisti: pagando a prezzo di costo la partecipazione al corso

Le imprese: attraverso l'eventuale usufruzione dei lavoratori delle 150 ore ancora presenti nei contratti di lavoro.

Saranno permesse e incentivate *sponsorizzazioni* da parte di imprese multimediali.

Quali sono i soggetti interessati

I corsisti ai quali, oltre alla alfabetizzazione, potrebbe venir rilasciato un certificato di frequenza con eventuale valutazione.

La scuola che avrebbe un aumento delle attrezzature multimediali e una maggiore "visibilità" nel territorio.

I lavoratori della scuola in quanto potrebbero partecipare, remunerati, come docenti ai corsi e come personale di sorveglianza manutenzione e pulizia.

Si incentiverebbe la costituzione di *Onlus e di attività imprenditoriali* organizzate per i corsi con aumento di occupazione e accumulo di esperienza

Le imprese multimediali che vedrebbero un aumento di domanda dei loro prodotti

La società nel suo complesso attraverso un aumento della capacità critica di conoscenza e selezione degli strumenti multimediali

I lavoratori dipendenti

Va prevista l'applicazione dei contratti collettivi nazionali di lavoro, per la parte attinente l'esercizio del diritto allo studio. Le OOSS possono essere soggetti della richiesta alle scuole di apertura dei corsi, comunque aperti ad altre categorie sociali.

Potrebbe essere prevista la partecipazione gratuita, come discenti, degli insegnanti, se interessati, della scuola in cui si tengono i corsi, o del circolo, e un suo eventuale riconoscimento come corso di aggiornamento..

I programmi

I programmi dei corsi dovranno seguire una traccia molto generale indicata centralmente, in quest'ambito ci sarà ampia autonomia delle singole scuole nella individuazione delle specificità della domanda dei corsisti.

La politica e le istituzioni

Un progetto del tipo proposto ha già una possibilità teorica di essere applicato presso tutte le scuole, E' noto infatti come attraverso l'attuazione dell'autonomia delle scuole sia già da ora possibile da parte degli organi collegiale di ogni singola scuola prendere iniziative del genere. (Si fa già ampiamente per attività sportive in molte le scuole).

A nostro avviso perché da una possibilità teorica si passi ad una applicazione quantitativamente ampia in una prima fase dovrebbero intervenire:

- a) *La politica* (i partiti, le organizzazioni sindacali, le organizzazioni del terzi settore, le imprese) attraverso una sponsorizzazione culturale e organizzativa volta a sollecitare e spronare sia la creazione di offerta del servizio sia l'organizzazione di domanda.
- b) *Il Ministero della Pubblica Istruzione e le Amministrazioni locali* dovrebbe intervenire attraverso un patrocinio che non si limiti a circolari, ma invece contribuisca attivamente al lancio di una vera e propria campagna culturale sul tema.
- c) Sarebbe anche opportuno un intervento finanziario pubblico attraverso un utilizzo selettivo dei finanziamenti per l'informatica delle scuole, ad esempio potrebbe essere introdotto il tema della obsolescenza del capitale informatico. Come è noto l'obsolescenza del capitale informatico è velocissima. Per quanto se ne sa nessuna scuola tiene conto, fra i costi correnti di funzionamento, della necessità di ammortizzare le strutture informatiche e multimediali; così facendo nel giro di pochissimi anni tali strutture saranno poco utilizzabili se non addirittura diseducative nel loro utilizzo. L'intervento finanziario potrebbe essere quello di sostenere l'utilizzo della struttura informatica attraverso la copertura degli ammortamenti, in modo da innescare un processo di sostituzione progressiva delle strutture volto a mantenerle tecnologicamente aggiornate.

Il convegno

Un primo momento di discussione e di verifica del progetto potrebbe essere un convegno, da svolgersi in aprile, che coinvolga nella discussione tutti i soggetti interessati.