## Identità territoriali e digitali

La scuola come cerniera per la loro corretta definizione ed Armonizzazione

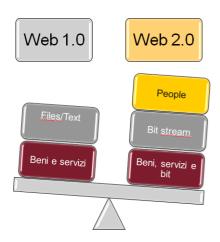
A cura di Ing. Francesco Marinuzzi, Ph.D.

In qualità di presidente dell'AIRIN Associazione degli Ingegneri della Provincia di Roma per l'Innovazione tratterò il tema del presente convegno con una particolare attenzione alle opportunità fornite dai progressi tecnologici ed in generale dalla nuova società digitale dell'informazione.

L'esperienza più che ventennale nel settore dell'innovazione mi fa distinguere le mode e le novità pubblicizzate di volta in volta con tanta enfasi dai fornitori del mercato ai fini della loro "vendita" dai cambiamenti sostanziali organizzativi e culturali che possono portare a reali benefici per tutta la collettività.

Al proposito per un consumatore non esperto del campo è difficile orientarsi fra le due "novità" e pertanto in questo breve intervento proveremo a dare gli elementi base di giudizio e valutazione.

Il primo elemento sul quale è bene porre attenzione è l'affermarsi del cosidetto "web 2.0" che supera il "web 1.0". Nella figura seguente vengono riportate le caratteristiche principali.



Come è facile notare il nuovo fattore di novità del "web 2.0" è l'entrata nella "rete" del fattore

"people" cioè delle persone grazie allo sviluppo di servizi multimediali video, audio e testuali.

Dalla fase del "web 1.0" nel quale avevamo in rete sostanzialmente file testuali correlati con link indicizzati sapientemente da motori di ricerca quali Google, nella nuova fase del "web 2.0" abbiamo tutta una miriade di applicazioni che permettono alle persone di interagire direttamente in real time o tramite avatar o profili che le rappresentano: i social network quali ad esempio Facebook ne sono solo un esempio.

Questo cambiamento introduce nuovi paradigmi di sviluppo dell'innovazione tra i quali emergono principalmente i seguenti:

- la condivisione o sharing;
- la mobilità o i servizi georeferenziati;
- la dimensione sociale dell'uso o della scelta.

Una volta che oltre alle "cose" anche le persone vengono "inglobate" nella rete in tempo reale è possibile e auspicabile "digitalizzare" anche il loro rapporto di possesso e/o di proprietà che a quel punto può essere condiviso e gestito con le cose stesse in tempo reale. Gli esempi sono infiniti e tutti portano a notevoli ottimizzazioni considerando che quasi il 90% del tempo le auto sono ferme, il 30% del tempo le case sono vuote, il 50% del tempo i locali commerciali (negozi e uffici) sono inutilizzati, ecc..

La presenza *effettiva* in rete delle persone e delle "cose" deve implicare e superare la presenza "fisica" delle stesse. A tale scopo è fondamentale associare la loro "**mobilità**" geografica sempre in tempo reale tramite uno dei tanti sistemi disponibili (GPS, geolocalizzazione con rete GSM, ecc...).

Infine le persone sono in relazione soprattutto fra loro oltre che con o tramite le "cose" e pertanto è fondamentale poter rappresentare direttamente tale relazione includendo la relazione "sociale".

D'altra parte qualunque innovazione che voglia sfruttare le suddette opportunità del web 2.0 deve tener conto che il pubblico non è affatto omogeneo e presenta notevoli differenze rappresentate schematicamente nella tabella seguente:

Tipo di utente	Telefonia fissa e cellulare	Contesti del Web 1.0	Contesti del web 2.0
Nativi digitali	Medio	Alto	Molto Alto
Utenti intensivi non nativi digitali	Alto	Molto Alto	Alto
Utenti occasionali non nativi digitali	Alto	Medio	Medio
Analfabeti digitali	Alto	Minimo	Minimo

Ad esempio esistono ampi settori della società che hanno una minima dimestichezza con i contesti del web 2.0 e possono esser definiti dei veri e propri "analfabeti digitali".

Al contrario le ultimissime generazioni sono "native digitali" e spesso presentano una predisposizione e capacità che supera quella stessa del corpo docente della scuola con ovvie situazioni contraddittorie e paradossali.

Immaginate una professoressa di greco e latino di "vecchio stampo", abituata a carta e penna, alle prese con un mouse o con una lavagna elettronica di fronte ad una nuova generazione che ha passato la maggior parte del suo tempo libero in video giochi coinvolgenti ed interattivi: una minima incertezza nell'uso dei nuovi dispositivi può minarne l'autorevolezza e dunque il rispetto.

Risulta pertanto fondamentale prevedere un'adeguata azione di formazione e di

informazione del corpo docente, periodica nel tempo, sulle nuove tecnologie applicate alla didattica.

Ma torniamo al tema dell'identità.

L'identità è sempre più declinata in termini di appartenenza e da questo punto di vista la scuola, con la sua presenza, la sua organizzazione e la sua offerta formativa, è un forte elemento di aggregazione e di identificazione. Non è un caso che Facebook sia nato e abbia avuto subito successo proprio perché si proponeva di far rincontrare fra loro i compagni di classe del college; ogni persona entrava dichiarando le scuole e le sezioni seguite nella speranza di trovare alcuni compagni di corso.

Attualmente l'identità, come appartenenza ad una unità territoriale, può esser declinata in uno dei tanti modi riportati qui di seguito.

- Famiglia casa.
- Comitiva della zona strada o piazza.
- Circolo o luogo ricreativo quartiere.
- Scuole primarie e secondarie quartiere.
- Università comune, provincia, regione,...
- Cultura e storia: regione e nazione
- Lavoro provincia.
- Passioni, hobby, interessi città.

A queste identità territoriali se ne sono aggiunte di nuove, di natura "digitale", di seguito riportate in sintesi.

- Cellulare molto personale.
- Email personale.
- Nickname (chat, <u>skype</u>, IM, <u>ecc...</u>) molto personale.
- Avatar (su PC o console di giochi) personale
- Social network molto personale
- GPS e <u>ToothTag</u> (satellite e <u>tag</u> bluetooth) personale

Grazie al "web 2.0" son nate tutta una nuova serie di identità territoriali che comprendono quelle "digitali" che le mediano e le "animano". Si pensi, ad esempio, agli eventi localizzati organizzati tramite Facebook o Linkedin o altro social network e trasmessi in tempo reale con Twitter e altri strumenti "web 2.0". Oppure alla pubblicazione dell'esserci veramente in un luogo tramite check in via GPS o con tagtooth. Agli eventi smartmob con gruppo di mobilità connessi oppure alle wifi di condominio con la condivisione di blog, forum e chat tipiche di Parigi. Per non parlare dei luoghi reali arricchiti con o senza i "tag" o della realtà aumentata!

Nella figura seguente viene rappresentato quanto "visto" in un motore in tempo reale da un meccanico durante l'effettuazione di un intervento di riparazione di un veicolo.



La scuola, grazie alla sua centralità territoriale può svolgere un valido compito di orientamento nelle nuove identità digitali suddette.

In particolare la scuola del terzo millennio può fare:

- da cerniera fra le identità digitali e territoriali con una formazione "massiva" del corpo docente sulle nuove logiche "digitali".
- rendere consapevoli le nuove generazioni delle loro "implicite" nuove identità e di come gestirle in modo armonico.
- fare da punto di aggregazione e di riferimento territoriale delle relazioni ed interazioni digitali in rete e via cellulare.

 esser di protezione contro le nuove minacce e molestie telematiche (vedasi www.cyberstalking.it)

Infine le scuole e le università hanno l'opportunità di virare drasticamente da un approccio "nozionistico" ad uno interattivo di valorizzazione della capacità di ricerca e selezione delle informazioni e di gestione della propria attenzione, bene sempre più scarso nell'attuale società dell'informazione.