

Comunicazione digitale a scuola con Google Classroom

Tutti dentro, nessuno escluso

di Rita Marchignoli, insegnante di scuola primaria, Direzione didattica di Fidenza (Pr)
marchignoli.rita@gmail.com

L'esperienza: genesi e obiettivi

Quando si decide, o ci si trova nella necessità, di comunicare digitalmente a scuola, si deve entrare nell'ottica che l'ambiente educativo-didattico debba e possa ampliarsi e prevedere, oltre all'ambiente "fisico" costituito dagli spazi della scuola, anche un ambiente "virtuale", o digitale, gestito dal/dai docenti e abitato da docenti, studenti e, soprattutto per il grado di scuola primaria, anche dai genitori. La digitalizzazione che ancora fatica ad affermarsi in molti contesti è stata sostenuta negli ultimi anni da molteplici progetti, finanziati sia dal Ministero sia attraverso fondi europei (PON), che da enti privati, e ha visto l'introduzione nella scuola di svariati strumenti digitali. Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD¹) ha posto un accento importante sulle metodologie didattiche, senza le quali nessuno strumento può avere successo in ambito di apprendimenti significativi, ha favorito una formazione massiccia dei docenti e ha delineato figure di sistema come l'Animatore Digitale e il Team dell'Inno-

vazione, incaricati di diffondere buone pratiche di didattica con le tecnologie, di gestire la strumentazione a disposizione e di interfacciarsi con Dirigente, Segreteria, Enti esterni e utenza.

La maggioranza delle scuole ha ormai adottato il registro elettronico per le comunicazioni scuola-famiglia, ma spesso ciò non basta o almeno non si rileva lo strumento più appropriato per gestire e rendere significativa la relazione docente-alunno. Occorre quindi un "ambiente" che permetta di interagire anche in tempo reale, dove postare link, materiali, video, immagini, assegnare compiti, offrire revisioni dei lavori svolti e restituire valutazioni "ragionate".

Diverse sono le piattaforme che consentono questo tipo di comunicazione a più livelli di interazione. Per fare alcuni esempi si possono citare: Moodle, Edmodo, Fidenia, Weschool, Microsoft 365 e, non ultima, la Google Suite for Education (GSuite²). Su quest'ultima, e in particolare sul servizio Google Classroom, si porrà l'attenzione.

GSuite è un prodotto Google, gratuito per le scuole, "in hosting per email, calendario e chat attraverso G Suite for Edu-

cation, [...] soluzione integrata per la comunicazione e la collaborazione", attraverso il quale non solo si può ricevere, spedire e gestire la posta e il/i calendario/i, ma anche "stoccare", creare e condividere documenti in Drive, lavorando a più mani e a diversi livelli (visualizzazione, suggerimento, commento, modifica) sia in modalità sincrona che asincrona, creare e gestire blog e siti, curare il proprio canale YouTube, appuntare e condividere note (Google Keep), tenere sott'occhio la propria *to-do-list* (Google Task) e aggiungere servizi utili sia per la didattica che per la gestione digitale dei propri contenuti (Digital Content Curation). L'account GSuite for Education viene configurato e fornito da una scuola accreditata. La piattaforma GSuite è gestita da uno o più amministratori, che hanno il compito di creare e gestire le organizzazioni, le sotto-organizzazioni, gli account e i servizi associati: ciò garantisce sicurezza, privacy e conformità al GDPR³. Premesso che qualunque utente con account Gmail può accedere al servizio Google Classroom, partecipando come studente a un corso o creandone uno, se

¹ In Internet: http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf.

² In Internet: <https://support.google.com/a/answer/139019?hl=it>.

³ In Internet: https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection_it.

si desidera utilizzare Classroom con studenti, occorre che la scuola richieda l'attivazione di GSuite, così da garantire privacy e sicurezza dei dati degli utenti.

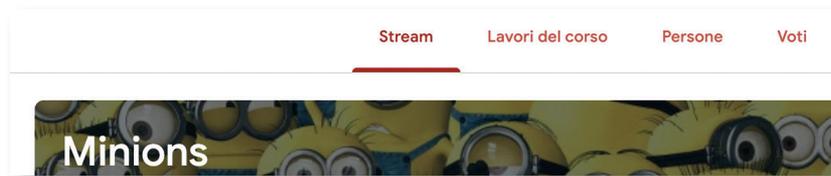
Google Classroom «consente di ottimizzare i compiti, rafforzare la collaborazione e agevolare la comunicazione, per rendere l'insegnamento più produttivo e significativo. I docenti possono creare corsi, distribuire compiti, inviare feedback e tenere tutto sotto controllo, in un unico posto. Classroom inoltre si integra perfettamente con altri prodotti Google, come Documenti Google e Drive»⁴.

Valore aggiunto

Google Classroom si distingue per la semplicità d'uso, l'intuitività delle funzioni e la forte connotazione collaborativa, sia fra co-docenti dello stesso corso che *con* e *fra* studenti. Nella pagina *Lavori del corso* si possono condividere informazioni, compiti, domande e materiali, risparmiando, di fatto, tempo e carta. Anche l'organizzazione personale ne risulta avvantaggiata perché gli studenti possono visualizzare i compiti nella pagina *Da fare*, nella pagina del flusso delle comunicazioni (la visualizzazione è *tipo blog*) o nel calendario del corso e tutti i materiali

⁴ In Internet: https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=it&ref_topic=7175444&authuser=0.

Figura 1



utilizzati in classe vengono automaticamente archiviati all'interno di cartelle di Google Drive. Inoltre studenti e docenti possono condividere risorse, interagire nello *stream* o tramite email; i docenti vedono in tempo reale chi ha completato i compiti e chi no, forniscono feedback e assegnano voti. Non ultima l'assenza di pubblicità e annunci e, soprattutto, il non utilizzo dei contenuti o dati degli utenti a scopi pubblicitari ne fanno uno strumento potente a uso delle scuole (fig. 1).

Ovviamente ogni alunno deve possedere un account GSuite fornito dalla scuola e preceduto da un'attenta informativa firmata da entrambi i genitori, che diventano i tutori garanti e responsabili di eventuali usi impropri al di fuori dell'ambito scolastico. Al di là delle dovute e doverose cautele burocratiche, l'utilizzo di Google Classroom sia in classe (avendo a disposizione dispositivi 1:1), che a casa, aiuta gli alunni a **sviluppare competenze digitali e di cittadinanza attiva**, perché sono chiamati a collaborare e a gestire la frustrazione dell'attesa dei tempi altrui e delle inevitabili difficoltà che talvolta l'uso degli strumenti digitali comporta, per cui vengono "obbligati" a cercare soluzioni per prove ed errori o a chiedere aiuto ai docenti o ai compagni; inoltre favorisce l'integrazione e l'inclusione, essendo uno spazio

facilmente utilizzabile anche da applicazione su dispositivi mobili come tablet e smartphone e permette, in tempo reale, di comunicare avvisi, condividere esperienze sotto forma di video e foto, revisionare i lavori e rendere *feedback immediato*: cosa, quest'ultima, molto importante quando si mettono in campo metodologie improntate sul *problem solving*, sul *learning by doing* e sul *cooperative learning*.

Impatto all'interno e all'esterno della classe

Tutti sono connessi, tutti sono impegnati, anche a più mani e contemporaneamente sullo stesso documento, sullo stesso progetto o anche su uno individuale, che risulterà essere il tassello per comporre il puzzle che il docente-regista ha già progettato. Lavorare con gli strumenti digitali in questo modo è paragonabile a suonare in un'orchestra sinfonica: ognuno ha il proprio spartito e suona il proprio strumento, ma l'insieme è accordo totale, bellezza pura. Se i docenti sono preparati, amano sperimentare e innovare, se i genitori sono partecipi e anch'essi preparati (si consigliano incontri di formazione anche per i genitori), gli alunni si sentiranno autori, protagonisti del processo di apprendimento e motivati a far sempre meglio. L'ambiente Classroom diventa perciò un'estensione controllata dell'ambiente fisico *aula*, in cui si può intervenire senza timore di sbagliare e soprattutto in cui si impara a esprimersi utilizzando registri opportuni e linguaggi non-ostili.