

Da Linux Bug a TROOL

DAI CONTRIBUTI SELEZIONATI PER IL CONVEGNO DEL 23 APRILE.

L'obiettivo del progetto è quello di installare un computer in ogni classe di scuola primaria dell'istituzione scolastica in modo che diventi una parte strutturale dell'ambiente didattico, come qualsiasi altro arredo, tanto da suggerire al docente una didattica in cui la natura interdisciplinare, trasversale, fortemente comunicativa delle tecnologie trovi un suo spazio, anziché confinarla in ambienti "speciali", i laboratori informatici, che spesso rendono la didattica multimediale una materia a sé stante. Questo luogo "elettivo" porta con sé l'idea di educare gli alunni all'uso del computer come fine, piuttosto che come mezzo di dialogo fra le conoscenze. Le tecnologie devono invece poter essere utilizzate ogni volta che i bambini ne hanno bisogno e "costringere" l'insegnante a ripensare sia la progettazione della didattica, che i contenuti dell'apprendimento.

Non avendo risorse economiche sufficienti per acquistare un computer per ogni classe, è nata l'idea di recuperare attrezzature hardware obsolete direttamente dai cassonetti, portandole a nuova vita con un vero e proprio intervento di restyling, il cosiddetto trashware, sia nel loro aspetto esteriore, che dotandoli di un sistema operativo open source, Linux. Da un accordo tra l'istituzione scolastica, il COSECA (l'Azienda di igiene urbana di Grosseto), uno studio tecnico, l'Associazione GuruAtWork (promotrice della diffusione del software libero) e con il volontariato dei genitori e di personale docente e non docente della scuola, è nato Linux Bug. I computer sono stati puliti, smontati e riassemblati dai volontari sotto la guida di un tecnico in un locale della scuola appositamente attrezzato, mentre i soci di GuruAtWork hanno provveduto all'installazione del sistema operativo Linux.

Il progetto ha avuto inizio nel febbraio 2008 e oggi tutte le 46 classi sono dotate di un computer in rete con gli altri della stessa sede, collegato a internet con la banda larga, essendo precedentemente stati cablati tutti gli edifici attraverso un contributo della Fondazione Monte dei Paschi. Il continuo lavoro di recupero permette di sostituire, ogni volta che è necessario, i terminali o parte di essi (schede audio, schede video ecc) così come di sostituire monitor e tastiere. L'utilizzo quotidiano del pc da parte dei bambini a scuola ci ha dato anche maggior consapevolezza di come internet sia abitualmente usato a casa, spesso senza alcun controllo parentale.

Il [progetto TROOL](#), il cui scopo è quello di promuovere l'uso di internet in modo sicuro e consapevole attraverso un portale dedicato e laboratori didattici, rispondeva all'esigenza di formare fruitori, ma anche costruttori del contenuto della rete. Cinque insegnanti hanno avuto una formazione specifica da parte dell'Istituto degli Innocenti e ora stanno attuando il laboratorio "Un libro per TROOL" su cinque classi di scuola primaria e due di scuola secondaria di 2° come educatrici Trool. Obiettivo del laboratorio, oltre a promuovere l'interesse per la lettura, è quello di familiarizzare con i nuovi media, favorire lo sviluppo di un atteggiamento corretto verso il reperimento, la valutazione, il commento e la diffusione di informazioni

tramite canali web, promuovere l'uso di Internet come risorsa educativa e supporto dell'apprendimento, creare una rete di studenti che scambino punti di vista personali su opere e autori, anche attraverso le forme di narrazione permesse dal web 2.0. Inoltre il web è un mezzo efficacissimo per reperire e diffondere la conoscenza necessaria e gli strumenti per incidere sulla vita pubblica, per partecipare e costruire una cittadinanza attiva.

Il costo complessivo del progetto Linux Bug ammonta a 22.000 euro (formazione, gestione, assistenza manutenzione, attrezzature, beni di investimento), costi interamente sostenuti dall'istituzione scolastica. I costi di mantenimento sono bassi, anche perché la scuola dà in uso i propri laboratori per stage di formazione ad associazioni il cui primo onere è la manutenzione dell'hardware.

[Il progetto in dettaglio nel PDF allegato.](#)

Barbara Rosini