

Studi e Documenti

Portare le classi nel presente: ricerca di contaminazioni tra analogico e digitale

di Giovanni Govoni (govoni@g.istruzioneer.it)

Docente, Servizio Marconi TSI – Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

Tutto il passato e la cultura che è stata codificata tramite i libri non vengono oggi negati dalla 'didattica digitale' a scuola, ma vengono anzi ripresi, potenziati e valorizzati mediante l'assunzione di altri punti di vista. Il digitale ha infatti un'enorme potenzialità didattica che aiuta a valorizzare diversi canali comunicativi.

Il digitale non esclude e non rinnega il mondo reale, concreto, che sta intorno ai nostri alunni e si può toccare. Qualche esempio? Qualche tempo fa, usando la lavagna di ardesia, occorreva cancellare tutti i contenuti mostrati quando non c'era più spazio a disposizione; con la LIM semplicemente si cambia pagina e si può archiviare il percorso di apprendimento; cartelloni e disegni possono oggi venire facilmente fotografati con le fotocamere di smartphone e tablet e condivisi con un clic con tutta la classe; esperimenti di scienze che una volta si vedevano solo all'interno del piccolo foro del microscopio possono ora essere ripresi, proiettati, fotografati e scomposti tramite la document camera; i libri diventano digitali pieni di contenuti multimediali ed è possibile interagire in maniera attiva con le nozioni in essi contenute.

Parole in libertà

Biblioteca

Tradizionalmente la scuola usa lo strumento del libro. Oggi, grazie agli e-book, i libri diventano digitali: non più solo oggetti statici, fonte di conoscenza alla stregua del libro tradizionale, ma oggetti dinamici, interattivi, che possono essere consultati, modificati, scomposti e ricostruiti direttamente dagli alunni, che sono i protagonisti del processo di apprendimento. Tramite la realtà aumentata è già oggi possibile creare nuove dimensioni negli oggetti tradizionali che – tramite le fotocamere di tablet, smartphone e specifiche app – diventano contenitori di informazioni aggiuntive e sviluppano nuove interazioni e percorsi di apprendimento.

La biblioteca quindi si espande, sfonda le pareti dell'edificio ed entra ancora di più a far parte del quotidiano degli alunni: «Poiché la conoscenza è ovunque – si legge nella ricer-

ca dell'INDIRE dal titolo *Quando lo spazio insegna* – non ha senso chiuderla in una stanza governata da orari e ambienti ristretti».

Digitale

Per 'digitale' ci si riferisce a tutti quegli strumenti che valorizzino i vissuti quotidiani dei ragazzi, ne aumentino le potenzialità grazie alla condivisione veloce dei materiali, facilitino la cooperazione e il lavoro di gruppo, rimotivandoli all'apprendimento e migliorandone l'efficacia comunicativa. Spesso gli studenti arrivano a scuola con in tasca tante tecnologie che conoscono e padroneggiano molto bene, ma poi nella didattica quotidiana accade che non sempre gli insegnanti utilizzino al meglio i dispositivi che hanno a disposizione. Una delle sfide della *Scuol@ 2.0* è superare questa dualità, cercando di creare un ponte tra il vissuto, l'esperienza personale dei ragazzi, e il loro percorso di apprendimento a scuola, tramite l'educazione a un uso consapevole di tali strumenti.

Interattività e multicanalità

Le nuove tecnologie e le opportunità che esse offrono sono inclusive. Utilizzare più canali aiuta chi ha difficoltà ad apprendere nei modi tradizionali, cioè tramite l'uso esclusivo della lingua scritta, in quanto lo stesso messaggio viene presentato contemporaneamente tramite l'utilizzo di più codici e canali comunicativi. In questo modo, la tecnologia diventa uno strumento di democrazia e di inclusione, usato per coinvolgere nel processo di apprendimento anche coloro che – con l'utilizzo esclusivo dei canali tradizionali – sarebbe destinato a rimanere ai margini. Oggi l'interazione con device, ad esempio i tablet, riprende metafore prese in prestito dal mondo che li ha preceduti. È il caso ad esempio di *Evernote*, taccuino digitale multimediale che integra in unico strumento oggetti del mondo digitale e analogico. Le note digitali vengono infatti organizzate in 'taccuini virtuali' o direttamente in taccuini reali (come il famosissimo *Moleskine*, retaggio di altri tempi che conserva tuttora grande fascino) tramite la fotocamera che registra e 'legge' le pagine digitalizzandole e organizzandole per etichette. Strumenti come le penne capacitive permettono di scrivere sul tablet come se si stesse usando un foglio di carta, con il vantaggio che 'l'inchiostro digitale' può essere modificato e reinventato anche in un secondo tempo.

Pluralità dei punti di vista

Storicamente nei percorsi di apprendimento si è sempre cercato di recuperare le fonti non solamente da un unico testo, ma su più libri, in modo da poter analizzare punti di vista diversi, per esempio, su uno stesso autore. Le nuove tecnologie, in particolare tutti i device connessi alla rete internet, permettono di accedere a una serie di informazioni e di punti di vista diversi, con una velocità molto maggiore rispetto all'uso del solo libro, con facilità e immediatezza, snellendo tante procedure che, a volte, rallentano i tempi della didattica.

La possibilità di poter cambiare punto di vista sui problemi ha un altissimo valore pedagogico e democratico: nascono nuove piste di scambio e confronto tra docenti e tra classi di scuole anche geograficamente molto lontane, tramite vere e proprie comunità di apprendimento spontanee e formali. Tutto questo può generare un'apertura mentale negli alunni fino a poco tempo fa molto difficile da perseguire: i ragazzi con un clic possono facilmente visitare un museo virtuale ed esplorarne le stanze semplicemente orientando il tablet nello spazio intorno a loro, senza muoversi dalla classe.

Lo stesso ragionamento sulla pluralità dei punti di vista e democrazia si può trasportare oggi anche sulle piattaforme di apprendimento e su device: in una scuola aperta alle differenze sarà fondamentale poter accogliere ogni alunno all'interno dell'infrastruttura scolastica a prescindere dalla marca o modello di device usato (*Bring Your Own Device*), per poter fruire al meglio dei contenuti condivisi dai docenti o dai compagni di scuola in un unico ambiente, omogeneo, trasversale e multiplatforma.

Peer tutoring

Già molto tempo fa il *peer tutoring* era una prassi nella scuola di Barbiana di don Lorenzo Milani, una scuola speciale, dove tutti, a turno, diventavano insegnanti e apprendenti:

«... dopo un anno ero già diventato insegnante... poi insegnando, imparavo tante cose».

Tramite il supporto e l'introduzione di device in classe queste strategie diventano non solo più efficaci e motivanti ma si configurano come vero e proprio 'innesco' di nuovi percorsi, nuove strategie didattiche e spazi di apprendimento rinnovati. È importante che i ragazzi vedano l'insegnante come colui che si pone in modo curioso verso il loro mondo tecnologico e il loro modo di apprendere. Impariamo insieme a loro: l'esempio è infatti il miglior modo per far scoprire la gioia della curiosità, per coltivare la creatività insita negli alunni e far capire l'importanza e la bellezza di imparare.