

Bruni F.; Fiorentino G. (2013). *Didattica e Tecnologie: Studi, percorsi e proposte*. Carocci Editore

Damiano Longo

La scuola del nostro decennio è notevolmente cambiata perché è popolata da studenti diversi dalla generazione dei propri genitori. La diversità non è data da cambiamenti biologici degli apprendenti ma da strumenti, presenti nelle loro mani, che diventano sempre più un polo di reazioni positive e negative nei confronti di educatori, genitori e allievi. I ragazzi che crescono nell'era del digitale sono multitasking, molta della loro comunicazione passa attraverso gli strumenti digitali, giocano e in alcuni casi studiano attraverso i media e i social network.

Oggi, in molti contesti scolastici si sente parlare di classi 2.0, di book in progress, di lavagne interattive (lim), alle quali è stata prestata particolare attenzione dal Ministero dell'Istruzione, di tablet in sostituzione dei libri cartacei, ecc. Si ha l'impressione di essere sempre 'in ritardo' relativamente a quanto la società odierna richiede. Se da un lato si cerca di impiegare finanziamenti pubblici per dotare le scuole di strumenti necessari per fronteggiare le sfide didattiche attraverso l'uso delle tecnologie, dall'altro si ha l'impressione che la scuola sia ancora molto lontana dal mondo del digitale che tanto abbaglia i nostri studenti. In alcuni contesti la multimedialità, addirittura, entra di rado e a volte è vista con diffidenza. Quali sono le condizioni frenanti che non consentono la diffusione o il pieno utilizzo di questi strumenti nelle nostre scuole?

A questa domanda hanno cercato di rispondere Giuliana Fiorentino e Filippo Bruni nel loro testo *Didattica e tecnologie: Studi, percorsi e proposte* edito da Carocci nel 2013. Secondo gli autori del volume le tecnologie assumono una particolare importanza nella misura in cui sono di valido apporto al processo di apprendimento. Non si tratta, pertanto, di decidere se sposare o meno la tecnologia ma di continuare a riflettere sul fatto che l'arricchimento e il supporto dato dalle tecnologie digitali sia significativamente spendibile nel panorama della scuola italiana.

Il volume racchiude sei capitoli che a partire da una soddisfacente sintesi dei modelli di volta in volta presentati, offrono numerosi spunti di riflessione e si aprono su un panorama progettuale non solo italiano ma anche europeo. Ogni capitolo è presentato secondo una struttura fissa. Si

presentano diverse tipologie di tecnologie, si traccia un percorso storico e si discutono criticamente.

Nel primo capitolo, a carattere introduttivo, si discute il binomio didattica e tecnologie secondo un approccio costruttivista. L'argomento è tuttavia di continuo aggiornamento e riflessione nel campo della glottodidattica. Una vasta panoramica epistemologica e di sperimentazioni è stata raccolta dagli studiosi veneziani Caon e Serragiotto nel 2012. L'insegnamento attraverso le tecnologie digitali si pone come ambito di ricerca che ruota attorno a diverse teorie che con difficoltà si declinano in modelli perché troppo rapide nella loro evoluzione. L'autrice facendo riferimento all'intervento di uno studioso americano, Proulx affronta il concetto di 'flipping classroom' (classe capovolta). In sintesi al forma di insegnamento rovesciato si focalizza su due aspetti: un lavoro a casa che sfrutta appieno tutte le potenzialità dei materiali culturali online e un lavoro a scuola che consente di applicare, senza ristrettezze temporali, una didattica laboratoriale socializzante e personalizzata.

Nel secondo capitolo si discute di piattaforme e-learning che sono la nuova frontiera della formazione a distanza e fra gli esempi di spendibilità torna ancora una volta il riferimento ai corsi di lingua e cultura a distanza che nell'era di internet rendono sempre più vincente il rapporto tra docente e discente.

Volendo dare una risposta alla domanda che siamo posti all'inizio di questa recensione relativamente alle condizioni che rallentano l'utilizzo degli strumenti digitali, è auspicabile ricordare che l'insegnamento online non è solo un nuovo strumento per fare didattica, ma comporta un modello di insegnamento innovativo che si accosta a quello tradizionale. La lezione a distanza in realtà è diversa dalla lezione frontale tradizionale, nel linguaggio e negli strumenti. In questa cornice gli istitutori dei corsi, ovvero i docenti, sono chiamati a sviluppare nuove forme di didattica sfruttando le potenzialità offerte dal web in termini di multimedialità. Si rende necessaria l'elaborazione di nuove forme di controllo a distanza del livello di apprendimento degli studenti e di valutazione dei risultati raggiunti. L'apprendimento a distanza implica un'attenzione particolare allo studente per ottimizzare l'efficacia del percorso di acquisizione. L'espressione e-learning, in effetti, punta al processo di apprendimento e non all'insegnamento.

Quasi in opposizione all'e-learning nel terzo capitolo si decantano le potenzialità del mobile learning (m-learning), che punta alla creazione di nuove forme di organizzazione del sapere secondo un modello di apprendimento che la Fiorentino definisce «apprendere attraverso il contesto».

L'apprendimento mobile può essere considerato una forma di insegnamento o di studio che si verifica quando un allievo interagisce attraverso dispositivi mobili svincolando l'intervento didattico dai limiti posti dalla compresenza fisica dei discenti. Gli allievi che usano dispositivi di apprendimento mobile sono esperti nella ricerca e nell'amministrazione di lezioni didattiche in formati piccoli e gestibili, da poter utilizzare laddove ne abbiano bisogno. Se tra i punti di forza sono presenti l'aumento della motivazione

e l'alto gradimento degli strumenti da parte degli studenti tra i quali spicca il tablet, alcuni studiosi non hanno potuto fare a meno di notare limiti del m-learning. La didattica pensata per le tecnologie mobili deve essere specifica senza cadere nella prassi errata e consolidata della trasposizione di quanto progettato per una didattica tradizionale. Inoltre, non sono ancora presenti dati quantitativi che possano documentare il valore aggiunto dato dal mobile learning nel processo di apprendimento degli studenti.

Dopo aver discusso le sfide del mobile learning, nel quarto capitolo, il ricercatore Bruni ripercorre un momento sintomatico della diffusione delle tecnologie digitali nell'apprendimento formale prima dell'avvento di internet. Il riferimento alle pratiche didattiche tra online e offline non risulta del tutto superato perché sono presenti realtà scolastiche che presentano difficoltà di accesso alla rete. L'autore, pertanto, analizza nel capitolo due ambiti di indagine: le politiche di sviluppo delle tecnologie digitali e le pratiche didattiche ad esse legate sottolineando il fatto che l'utilizzo di internet si è imposto in una fase successiva. Si ripercorrono simultaneamente le fasi della diffusione del computer come strumento didattico e i piani nazionali promossi dal ministero. Il focus del capitolo è quello dell'ipertestualità strettamente connessa alla multimedialità la cui discussione è affrontata in termini di efficacia dell'insegnamento/apprendimento delineandone i rischi e i punti di forza. Interessanti e attraenti risultano essere le riflessioni su due nuovi strumenti didattici online: il digital storytelling e i giochi di realtà alternata.

Dato che il gioco è ormai ritenuto un canale privilegiato per favorire il processo di apprendimento, in appendice al capitolo Maria Cristina Guidone traccia sapientemente la metodologia del role-playing. Annotando tra i metodi attivi, il role-playing, secondo l'autrice, privilegia l'apprendimento attraverso la comprensione, l'elaborazione e la metabolizzazione dell'esperienza vissuta. Da un punto di vista glottodidattico la metodologia del role-playing è stata studiata e ritenuta vantaggiosa perché l'individuo attraverso il gioco impara a relazionarsi nella e con la società creando interazioni.

Il gioco di ruolo, inoltre, rafforza l'autostima e il senso di autoefficacia valorizzando anche i diversi stili. I punti di forza di questa metodologia sono ampiamente presenti in letteratura fin da una prima analisi effettuata dal rinomato Krashen nel suo volume *Principles and practice in second language acquisition* nel 1982. Oggi grazie alla rete gli studi sul role-playing abbracciano il tema dell'identità virtuale. Si legge, infatti, di rpg (Role-Playing Game) per indicare un numero illimitato di utenti che superando i tradizionali confini spazio-temporali interagiscono in modalità sincronica e diacronica nel gioco virtuale.

Sempre Bruni nel quinto capitolo permette al lettore coinvolto nell'argomento ma anche ai simpatizzanti di rivivere il percorso del web nella prassi didattica a partire dal 1969 ai giorni nostri, in altre parole potremmo dire dalla definizione dei protocolli per la comunicazione dei computer al

web 2.0. In questo percorso schematico ma allo stesso tempo esaustivo emerge un dato fondamentale: il ruolo del navigatore della rete internet si è modificato completamente perché l'utente da semplice fruitore passivo è divenuto parte del web stesso producendo e pubblicando materiale. Alcuni esempi lampanti sono dati dai social network, i blog, i wiki ecc. E se il navigatore è anche apprendente o docente ci si ritrova oggi in una circolarità di interazioni in cui sono presenti le tecnologie, il loro uso, le modalità di insegnamento e gli apprendimenti indipendentemente da come si intendono le tecnologie nel campo educativo.

Chiude il volume un capitolo dedicato ai progetti europei sulle ict (Information and Communication Technology) a partire dalle otto competenze chiave da sviluppare durante la scuola dell'obbligo per incoraggiare l'apprendimento permanente fino agli obiettivi fissati per 'Istruzione e Formazione 2020'. Si delineano i punti salienti del Piano nazionale scuola digitale con le sperimentazioni lim, Cl@ssi 2.0 e Scuol@2.0. Una particolare attenzione è dedicata ai progetti di gemellaggi europei tra scuole e alle iniziative di internazionalizzazione con l'utilizzo delle tic.

Senza dubbio la lettura del volume evidenzia lo sforzo del miur di voler conformare i livelli nazionali a quelli europei in quanto sono state avviate numerose sperimentazioni per lo sviluppo delle competenze digitali. Se la maggior parte delle scuole sono state interessate da almeno uno dei progetti menzionati vuol dire che il corpo docente è costantemente chiamato ad una formazione ad hoc per raggiungere le competenze richieste allo sviluppo del progetto. Tornando alla domanda che ci siamo posti all'inizio di questo lavoro, i dati emersi dalla lettura avvincente del volume di Bruni e Firoentino, lasciano pensare che non ci siano condizioni frenanti all'applicazione degli strumenti digitali nelle nostre scuole. Il ricorso alle tecnologie e il loro mutamento in strumenti digitali è un comportamento ormai consolidato nel mondo della scuola. Il loro scopo non è quello di cambiare i processi formativi ma di avviare un nuovo modello didattico che comporta un mutamento degli ambienti di apprendimento.

Nel volume gli autori hanno fotografato questo cambiamento facilitando la consultazione di pratiche ed esperienze e favorendo un orientamento nel complesso processo della didattica con le nuove tecnologie.

Bibliografia e sitografia

Caon, F.; Serragiotto, G. (2012). *Tecnologie e didattica delle lingue: Teorie, Risorse e Sperimentazioni*. Torino: UTET.

indire <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1777>
rai educational http://www.mediamente.rai.it/mediamentetv/learning/corsi/0002c4_1.asp.