

### cresciuti in un mondo dominato dalla cultura e dalle tecnologie digitali. Come si insegna ai nativi digitali?

«Gli insegnanti devono rivolgersi agli studenti in modo nuovo. Il vecchio approccio tipo "io parlo, tu ascolti" deve essere sostituito da una pedagogia dove gli studenti possano fare quello che riesce loro meglio: trovare contenuti, usare nuove tecnologie, esprimere la loro creatività. Dobbiamo mettere le passioni individuali degli studenti davanti a tutto e capire come sfruttare quelle passioni ai fini dell'insegnamento. Mettiamola così: grazie ai nuovi strumenti e alle loro passioni, gli studenti possono insegnare a loro stessi».

### Scusi, ma gli insegnanti?

«Diventano i loro allenatori, le loro guide, i loro partner. Si mettono al loro fianco ad aiutarli anziché in alto a comandarli».

### Abbiamo bisogno di "insegnanti digitali"?

«Sarebbe di grande aiuto se gli insegnanti, quelli in carne ed ossa intendo, capissero e rispettassero quello che gli strumenti digitali possono portare all'educazione. Per farlo non devono necessariamente imparare a usare loro stessi quegli strumenti: ci sono già gli studenti che lo vogliono fare. Gli insegnanti non devono - mai, in nessun caso - usare gli strumenti elettronici (lavagne elettroniche, computer o qualunque altra cosa) al posto degli studenti: sono gli studenti che li devono usare con gli insegnanti che li aiutano e che controllano la qualità del lavoro e dei risultati.

C'è poi un'altra categoria di insegnanti digitali, poco umana ma molto efficace: si tratta di software, video, giochi elettronici che agiscono come aiuto nel processo di insegna-

mento/apprendimento. Questo, ovviamente, sta già accadendo (guardate il sito [www.khanacademy.org](http://www.khanacademy.org) per avere un'idea) e diventerà assai sofisticato nei prossimi decenni.

### Come direbbe un medico: quali sono le controindicazioni di una scuola completamente digitale?

«La tecnologia digitale non è, di per sé, la soluzione ai problemi dell'educazione. Anzi, aggiungere le nuove tecnologie alla vecchia pedagogia dello "spiego e verifico" potrebbe addirittura danneggiare il processo educativo, aumentando la distrazione e riducendo l'ascolto, senza portare alcun vantaggio da quei nuovi, potentissimi strumenti. La condizione irrinunciabile per introdurre le nuove tecnologie è cambiare la pedagogia classica dell'insegnamento verticale in una forma di affiancamento orizzontale. L'insegnante deve diventare un partner dello stu-

dente: non ti insegno ma ti aiuto.

### Immagina un mondo in cui insegnare sarà fatto tutto al computer?

«Già oggi il web contiene tutte le informazioni di cui uno può aver bisogno, eppure usare soltanto Internet non è un modo particolarmente attraente o invitante di imparare. Lo scrittore di fantascienza Vernor Vinge immagina nel suo romanzo *Rainbows End* che tutta l'informazione necessaria per qualunque nuovo lavoro possa essere caricata direttamente nel cervello. Il guaio è che dopo alcuni di questi pesanti trasferimenti di dati, la mente si rompe. Credo che "l'interazione di persone con altre persone" rimarrà, in un modo o l'altro, un modo attraente per imparare, ma questo apprendimento uomo-uomo sarà sempre più mediato dalla tecnologia e sempre meno dal contatto fisico faccia a faccia».

## Salva con nome

# Edutainment: l'altro modo di educare

**L'istruzione tradizionale è impreparata ai nuovi media perché ha scordato che educare vuol dire tirar fuori risorse**

**CARLO INFANTE**  
ESPERTO PERFORMING MEDIA

È inevitabile utilizzare nuove parole per dare nome a nuove cose, anche se a volte può dare fastidio l'abuso di neologismi anglosassoni. Una di queste è *edutainment* che coniuga *educational* (ciò che è educativo) ed *entertainment* (ciò che è intrattenimento, spettacolo, gioco) definendo così un nuovo ambito per dare sviluppo a un'idea più dinamica per l'apprendimento. Questo principio ludico-educativo può rivelarsi uno dei migliori approcci per affrontare la mutazione digitale.

La multimedialità e il web si stanno rivelando non solo dei buoni strumenti ma ambienti in cui inventare nuove forme di comunicazione che riguardano sempre più la sfera sociale ed educativa. Per questo che è necessario considerare un'educazione permanente che i sistemi della formazione avanzata stanno attuando da tempo e che sarebbe opportuno estendere alle iniziative che promuovono cittadinanza attiva.

Il mondo della scuola già alla fine degli anni novanta, quando fu lanciato il primo piano strutturato per le tecnologie didattiche, contemplò questo aspetto, si crearono, qua e là, esperienze emblematiche, come le prime biblioteche multimediali, veri presidi culturali radicati nel territo-

rio.

Il dato cardine di questa riflessione è che il mondo della scuola non può essere lasciato da solo, perché la questione educativa va ben oltre la didattica. L'educazione, ribadiamo, è direttamente proporzionale alla percezione di uno spazio pubblico condiviso, condizione che riguarda lo sviluppo di una Società dell'Informazione in cui le reti svolgono un ruolo decisivo per le nuove generazioni.

Nella comunicazione multimediale il fatto stesso di far interagire il principio cognitivo (la testualità) con quello percettivo (le immagini e i suoni) induce a un rapporto che rientra in pieno nel concetto di *edutainment*: un modo in cui l'educazione si coniuga con il gioco inteso come modalità scatenante di creatività, partecipativa e collaborativa.

Se educare significa stimolare un approccio dinamico con le conoscenze, tirare fuori risorse più che mettere dentro informazioni, ci si rende conto di come l'impianto dell'istruzione tradizionale sia impreparato alle metamorfosi sociali provocate dai media.

Nessuno si sognerebbe di sottovalutare l'importanza della struttura didattica dell'insegnamento ma qui s'intende evidenziare il principio attivo che sta alla radice del concetto stesso di educazione, quel "far crescere" che riguarda una nuova generazione proiettata nel futuro digitale. ♦

## Una sfida ai docenti: pensare digitale

# Una lingua nuova s'aggira per le aule

**La didattica digitale ha già contagiato molti insegnanti ma dobbiamo conoscerla meglio e superare i + pregiudizi**

**MILA SPICOLA**  
INSEGNANTE E BLOGGER

Tra un consiglio di classe e l'altro, con la scusa di un questionario sulla didattica digitale, mi sono messa a girare tra i miei 70 colleghi carica di pregiudizi, salvo poi rendermi conto che la "didattica digitale", questa sconosciuta, è una realtà conclamata. Non hai bisogno nemmeno di spiegarla: insieme a penne, quaderni, libri, gomme è un altro degli strumenti utilizzati per trasmettere metodo. Volevo baciarla quella mia collega: "trasmettere metodo", non informazioni, o conoscenze. Se è l'informazione quella che il ragazzo deve acquisire, può fare a meno di un adulto. Ma se l'obiettivo è la capacità di progettare, "imparare ad imparare", la scuola riacquista valore. La cosa più importante è mantenere, in questo rapporto uomo-"macchina", la giusta distanza. Vale per gli adulti, figuriamoci per i ragazzi. È l'uso che si fa dello strumento a dare il decalogo delle buone e delle cattive pratiche. I rischi sono tanti: da quelli da dipendenza e deviazione dell'emotività a quelli, e sono sempre crescenti, legati all'utilizzo dei new media: cyberbullismo, abuso di *ecommerce*, *phishing*, *cracking*, *scam* (in rete trovate i significati). L'abbuffata mediatica dipende dalla mancanza di con-

sapevolezza e di guida adulta. Non ci vuole chissà cosa per prevenirli questi rischi. Lo dico ai genitori, perché i colleghi lo hanno imparato: basta esserci, accanto ai ragazzi. Oggi eliminare l'uso del pc non è concepibile, come non è possibile spezzare la penna che ha scritto una bestemmia.

A fronte di ciò c'è l'infinito mondo dei vantaggi. Le nuove tecnologie sono la stele di Rosetta che ci fa parlare di nuovo con i piccoli sconosciuti che sono diventati i nostri figli. È una generazione che ha velocità, intuito, abilità eccezionali, dall'altra sono sopravvenuti disagi di apprendimento, disturbi emotivi, deficit dell'attenzione, incapacità di approfondimento. Ma il deficit è nostro. Non devono essere loro a imparare la nostra lingua, perché è una lingua morta: siamo noi a dover mutare metodologie didattiche. Leopardi e l'Infinito tali rimangono. Ma è la curiosità che muove il mondo ed è questa che dobbiamo suscitare. E allora avanti con le buone pratiche: *objects learning* (non spaventatevi: lo sono un documento in word o in excel ad esempio), blog tematici, lavagne multimediali, risorse digitali a supporto dell'apprendimento. E non solo. Coraggio: chiamiamola, anche se a malincuore, *mail* piuttosto che *lettera*. Quanti di noi hanno realmente scritto una lettera nell'ultimo anno? ♦