

org): formare i formatori, cambiare anche il modo di insegnare. «La Fondazione è privata anche se ha contributi pubblici, e non può incidere formalmente sulle Università, anche se informalmente i legami sono fortissimi - spiega Molina - più che formare i formatori, vogliamo cambiare cultura, fare innovazione sociale e giocare per il Paese. In questo senso vanno le sperimentazioni sulla robotica, materia non curricolare che dunque bisogna fare in orari non curricolari. Eppure le esperienze partite da Pisa e Genova sulla *robotica educativa* hanno insegnato a lavorare in rete e allargare le maglie oltre il piccolo gruppo e la classe, ad altre classi e altre scuole. Usando le opportunità che ogni partecipante può offrire agli altri, così da rimescolare e accrescere conoscenze e esperienze. Curiosamente l'Italia, su questo, è un'eccezione, è stata una delle prime nazioni a fare innovazione, a lavorare sulla *didattica costruttivista*, a fare progetti di *educazione esperienziale*. E la robotica offre un'occasione in più». Magari usando, chiede Infante, *Lego Mindstorm*, i mattoncini intelligenti? Un lavoro

CARLO INFANTE

«Un tempo per insegnare si usava la visione lineare: la storia della fisica, la storia delle religioni... oggi bisogna lavorare sull'ipertesto, anche se è molto più complesso. È così che funziona il cervello umano»



che consenta uno scambio fecondo tra chi ha voglia di fare e chi ha già fatto e dunque sa come fare. Perché è da qui che nasce la capacità di lavorare in squadra. «Particolarmente felice è stata la Robocup di Roma, la competizione italiana di robotica - dice Molina -. Nella scuola di Eboli che ha vinto lo scorso anno ci sono le lavagne interattive e ogni classe ha il suo robot di Lego. Oltre a insegnanti e ragazzi hanno lavorato in squadra anche i genitori, con competenze utili e preziose per le sfide del XXI secolo. Robottando s'impara, insieme. Così lentamente (forse troppo) cambiano cultura e visione». Il fatto che tutte queste esperienze accadano al di fuori del sistema curri-

colare, rendono palese la crisi dei modelli educativi istituiti. «Certo, incalza Infante, si fa sempre più urgente trovare il modo per tradurre la crisi dell'università, non solo per i fondi ma per i fondamenti teorici incrinati dal tempo, in una crescita dei sistemi dell'apprendimento. Sempre più aperti, liberi dall'istruzioneismo, emancipati da culture afasiche, autonomi nei percorsi di ricerca dove i docenti imparino ad essere coach e non solo insegnanti. Spesso alcuni docenti insegnano cose che non funzionano e che alcuni studenti sanno già e meglio, come sta accadendo con i nuovi media». «Perché non si lavora con le materie ma con le persone - concorda Molina - se la tecnologia diventa esperienziale rompe le barriere del tempo e dello spazio. Un esempio? A Harvard hanno una classe che raccoglie 40.000 iscritti. Un altro? Cile e Svezia hanno creato, anni fa, una classe virtuale: due grandi schermi collegati in real time e webcam per tutti gli studenti. Qui l'insegnante, più che docente, è un attore e un coordinatore. Ancora. La storia si può insegnare sia nella realtà fisica - magari girando per Roma, ma anche con la simulazione virtuale, ricostruendo ciò che non c'è più. Così da integrare il fisico e il virtuale. È quello che chiamiamo *phyrtual*».

Questo nodo è decisivo, proprio per armonizzare diverse visioni del mondo, dice Infante, bisogna esplicitare l'integrazione tra l'ambiente virtuale che permette di fare esperienza cognitiva tramite la simulazione e il proprio territorio che nelle metropoli è spesso ignorato, grazie a soluzioni come realtà aumentata, mappe interattive e connessioni mobili. «Naturale. Tra i nostri progetti conclude Molina - c'è quello che vede i giovani insegnare a usare il web nei centri anziani, creando uno scambio di conoscenze: mettendo in rete però le memorie di chi rischia di non trovare qualcuno disposto ad ascoltarlo. Dai giochi perduti alle esperienze di vita che oggi sono storia. Con un obiettivo: rendere la conoscenza sempre più basata sul principio delle "pari opportunità", occasione di risolvere i problemi. Oltre che con gli anziani, abbiamo fatto progetti con i migranti e i profughi, abbiamo sviluppato manuali di robotica educativa per imparare giocando. Un grande stimolo ce lo dà Tullio De Mauro, che è il nostro presidente. È un mentore, ha visione. E se ha lavorato a lungo sull'analfabetismo di ritorno, ora ci sfida all'impegno contro un altro analfabetismo, per l'inclusione digitale. E infatti uno dei nostri progetti è la Rete per i volontari della conoscenza, i nostri "Angeli digitali". Con l'inclusione i bambini imparano la responsabilità sociale, entrano in uno spazio dove si praticano le migliori qualità umane. E magari, perché no? Diventeranno cittadini capaci di costruire un mondo migliore». ♦

Salva con nome

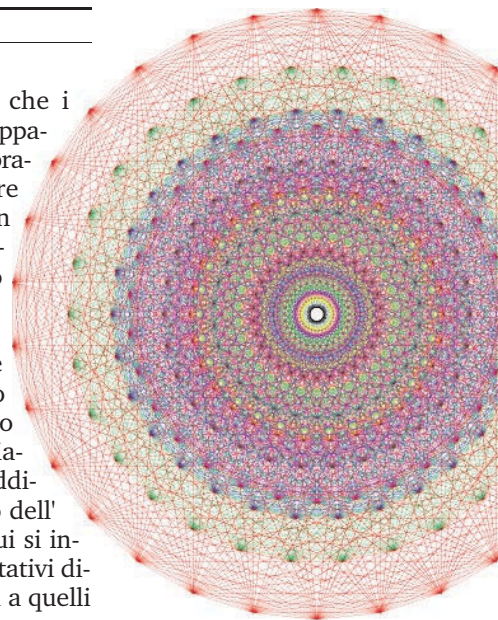
Ora va di moda il "social learning"

L'approccio all'apprendimento in maniera cooperativa sta soppiantando quello tradizionale dell'e-learning

CARLO INFANTE

ESPERTO PERFORMING MEDIA

Sappiamo bene che i neologismi galoppino, bradi, nelle praterie delle terre di nessuno. Non è facile rincorrerli, sono veloci e scartano all'improvviso. Ma sono efficaci e con *Salva con Nome* li monitoriamo perché le parole nuove sottendono nuove cose. In questo senso nei termini che intercettiamo ci sono tutte le contraddizioni di un mondo, quello dell'innovazione digitale, in cui si intrecciano sistemi interpretativi diversi, da quelli informatici a quelli socio-culturali. Ecco, appunto, *social learning* concetto che sta soppiantando quello di *e-learning* che per tanti anni aveva definito le pratiche telematiche applicate al contesto formativo per intendere la formazione a distanza. Quelle piattaforme on line erano spesso costosissime, congegnate con protocolli informatici complessi. Con la diffusione dei social network e delle soluzioni open source sta prendendo piede la cosiddetta pratica del *mash up* che in sostanza significa "mischiare" tra loro diverse applicazioni, utilizzando quelle che sono a disposizione gratuita nel web. Ecco così emergere il fenomeno del *social learning* che comporta un *cross over* tra le pratiche del *social networking* (ben al di là di facebook) e quelle dell'*e-learning*. Tra gli esempi più emblematici di questa combinazione si sono piattaforme web open source come *Kairos* o la più diffusa *Moodle* che contempla un approccio costruzionista e sociale all'educazione, caratterizzato dalla partecipazione attiva delle comunità d'apprendimento piuttosto che dai moduli d'istruzione. Su questo stesso principio si muove anche la piattaforma *ThinkTag Smart* utilizzata all'Università di Milano-Bicocca (nel corso di Turismatica) e alle scuole civiche di Fondazione Milano. Germano Painsi, un pioniere del social networking cognitivo, definisce questo progetto "Social Education Environment: riprogettare la formazione". Lo esplicita bene in questi termini: "Il progetto è orientato a superare le logiche erogative che dominano la for-



mazione realizzando processi formativi basati sulla diretta partecipazione degli studenti alla creazione, gestione, organizzazione dei contenuti in un'ottica social attraverso l'uso evoluto degli strumenti digitali, delle reti sociali e delle opportunità del cosiddetto web 2.0".

Si tratta quindi di un progetto che adotta una metodologia che può essere trasferita in altri contesti formativi sia a livello scolastico sia a livello della formazione dell'adulto, dell'aggiornamento professionale e del long life learning, secondo le logiche dello sviluppo professionale continuo. L'innovazione risiede in questi processi di cooperazione educativa che purtroppo la crisi strutturale del sistema Università riesce a cogliere in minima parte, quasi esclusivamente affidata a docenti a contratto (a quei pochi sopravvissuti ai tagli imposti dalla normalizzazione dei piani di studio) che nonostante operino ai margini delle strutture istituzionali creano le condizioni virtuose per attuare processi formativi al passo coi tempi.

Tornando alla definizione di *social learning* va detto che questo termine viene utilizzato anche in altri contesti, come quello promosso da *Garamond* che sta creando un grande Repertorio Italiano di Contenuti Educativi e Didattici costituito da contenuti aperti, non soggetti a copyright (con licenze *Creative Commons*), gratuitamente riproducibili e condivisibili fra tutti gli studenti e i docenti. ♦