

Articolo tratto dal numero 9- maggio 2009- Anno II de <http://www.lascuolapossibile.it>

La Pedagogia delle nuove tecnologie

Come cambia la relazione docente - alunno

Organizzazione Scolastica - di Menna Rosanna



Riprendo l'exkursus pedagogico avviato nel precedente articolo sull'impiego delle tecnologie a scuola con particolare attenzione alla relazione docente-alunno perché ritengo importante che noi docenti si abbia consapevolezza della "rivoluzione" in atto.

La multimedialità non inventa nulla, semplicemente crea le condizioni perché i capisaldi dell'elaborazione pedagogica -che sostengono che l'attività conoscitiva deve far leva sull'autonomia, sull'individualizzazione, sull'operatività, sulla solidarietà, sulla condivisione delle esperienze e sul gioco - trovino attuazione. In un'intervista del 1998 Roberto Maragliano afferma che volendo esprimere tutto ciò con una formula sintetica, la multimedialità investe sull'apprendimento informale almeno quanto ridimensiona e ri-contestualizza la macchina dell'insegnamento formale. Questo rimanda ad una constatazione quasi indiscutibile: non tutto quel che la scuola deve fare può passare attraverso la multimedialità, ma la multimedialità dà corpo a modalità e contenuti di conoscenze finora sacrificati dalla "scuola testuale". Quella alla quale lui pensa è una scuola "aperta", dove le due matrici epistemologiche (della reticolarità e della chiusura testuale, dell'oralità in senso lato e della scrittura in senso lato) convivono e dialogano senza prevaricare l'una sull'altra.

Lo stesso Autore evidenzia alcuni aspetti della didattica tradizionale che verrebbero messi in crisi dall'introduzione delle nuove tecnologie, tra cui:

? l'idea che il sapere sia "un oggetto duro", scomponibile e riducibile ai suoi elementi costitutivi, che andranno trasmessi in forma diretta;

? l'idea che si debbano dare a chi apprende i mattoni dell'edificio della conoscenza, e che il disegno di tale edificio debba restare come prerogativa gelosa di chi insegna.

Con l'introduzione delle nuove tecnologie si determina una relazione simmetrica tra discente e docente nel campo dell'apprendimento. E' possibile avanzare anche l'ipotesi che si possa verificare un vero e proprio rovesciamento di ruoli in cui sia l'alunno a possedere prima dell'insegnante il disegno di tale edificio. Morici sottolinea infatti che **l'attività principale dell'insegnante non è più definibile come "fare lezione" ma diviene un "agevolatore" della relazione dello studente con il computer favorendo così un rapporto a tre.**

Maragliano si pone il problema di come potranno convivere la "cultura tipografica" e la "cultura multimediale". In realtà dovranno convivere, costituendo i poli di uno spazio ampio di tensioni concettuale. Ma perché ciò si realizzi, occorrerà por mano a nuovi concettualizzazioni e teorizzazioni della pedagogia e della didattica. Sempre da un punto di vista pedagogico, l'introduzione delle nuove tecnologie non riduce la sistematicità tipica dell'insegnamento formale, ma ne ridimensiona il carattere d'esclusività, proponendo un'integrazione tra apprendimento formale e apprendimento multimediale.

Da quanto emerge, se da un lato le nuove tecnologie stimolano in qualche modo una maggiore "interattività" nell'apprendimento scolastico, dall'altro l'editoria in questo settore propone materiale per l'apprendimento che non è altro che una trasposizione di modalità testuali in ambienti iper-testuali. Quindi propone una bassa interattività.

Rispetto per esempio alla formazione degli insegnanti nell'uso didattico delle nuove tecnologie, è necessario aiutarli a scoprire nel computer non una macchina per insegnare, ma un ambiente dentro il quale apprendere, in perenne sintonia con chi apprende.

Secondo Calvani l'approccio tecnologico all'educazione non va identificato in ogni caso con l'uso dei vari media in educazione nella sua accezione banale. Infatti per lo stesso esiste un rapporto dialettico nell'interazione uomo-macchina dal quale scaturiscono nuove e vitali prospettive per la riflessione educativa nel suo insieme.

Il ruolo che l'introduzione delle nuove tecnologie ha nell'ambito dell'educazione può essere schematicamente individuato in tre livelli d'analisi:

? velocizzano, agevolano, potenziano la gestione, l'elaborazione e la conservazione delle informazioni; facilitano i processi cognitivi esistenti;

? permettono la costruzione di spazi in cui si sperimentano nuovi modi di essere, di pensare e di interagire, e nuove esperienze relazionali;

? i media come ambiti attraverso i quali si definiscono le dominanti culturali del nostro tempo; per esempio, estensione visiva, immersività acustica, estetizzazione ecc.

Per contro si deve riconoscere che in mani sbagliate e in assenza di una supervisione e di un addestramento adeguati, le tecniche computerizzate corrono il rischio di essere diseducative.

Rispetto alla finalità educativa sul piano affettivo, emotivo e relazionale del bambino, alcuni studiosi ritengono che le strutture di base, i "bisogni" nel senso di "ciò che occorre soddisfare e portare a compimento" nel bambino, siano in qualche modo imprescindibili ed eguali a quelli di sempre, e che ciò che muti siano le possibilità date ed i modi attraverso cui queste finalità strutturali vengono a compimento. Per cui in questa ottica il computer può solamente essere **un mezzo educativo in ordine allo sviluppo delle capacità logiche e della relazionalità.**

Anche Cattanei, come Maragliano, concorda inoltre sul fatto che il bambino che usa il computer per l'apprendimento è sicuramente un soggetto più protagonista e attore nella costruzione dell'esperienza del suo apprendere.

Giuseppe Marucci in proposito evidenzia in modo particolare la "metamorfizzazione" della tradizionale relazione educativa insegnante-allievo. Per cui le nuove tecnologie offrirebbero la possibilità per esempio, di sviluppare - attraverso le diverse simulazioni interattive - differenti punti di vista con cui guardare il mondo in un altro modo, appropriandosene molto più facilmente, secondo dei ritmi e passaggi individuali.

Altro grande impatto, sempre secondo Marucci, di questi nuovi mezzi, è il **rimodellamento del ruolo dell'insegnante stesso**. Egli non si limita più ad essere un semplice diffusore d'informazione, funzione ricoperta dal computer, liberando in questo modo l'insegnante tanto da permettergli di dedicarsi a compiti altri, quali quelli che consistono nel motivare, costruire i concetti fondamentali, nel reinvestire il sapere, le conoscenze, nel riflettere sul suo status o ancora nel dare semplici riferimenti agli alunni. Il tempo libero potrà essere così investito per costruire esperienze creative e nell'individuare e correggere handicap socio-culturali.

Altri Autori fanno notare che non esistono risposte immediate e semplici per domande come: a che serve l'informatica nella didattica? Quali vantaggi verranno all'educazione dall'uso di metodologie informatiche e dall'introduzione del computer? Sarà utile o dannoso quello che stiamo intraprendendo con sollecitudine in questo campo? Il computer nella scuola realizza le promesse favoleggiate ai tempi dell'istruzione programmata? E quali altre? In fine, è necessario avere il computer?

La risposta è nella sperimentazione, cioè: avanzare ipotesi, tentare esperienze, eseguire verifiche.

Ci sono secondo questo Autore delle valenze positive di carattere psicologico e tecnologico nell'uso delle tecnologie informatiche, tra cui:

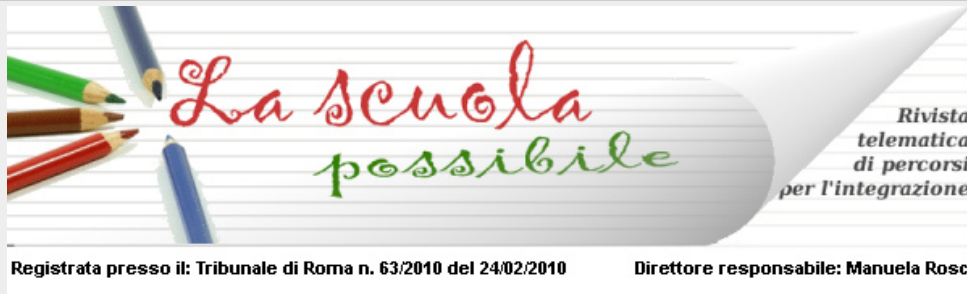
? **Assenza del blocco cognitivo:** il computer realizza una situazione d'apprendimento in cui si annullano problemi d'emotività e cattiva relazionalità, perciò l'allievo è stimolato a proseguire nel suo apprendimento;

? **Apprendimento per prove ed errori:** il soggetto mette in atto la metodologia scientifica, in cui formula ipotesi, verifica, ottiene risposte, modifica la sua procedura sulla base delle eventuali risposte errate rileva dalla macchina;

? **Funzione di specchio:** il computer, una macchina vuota virtualmente capace di tutto e di niente, disponibile ad essere riempito e manipolato per ogni uso da parte del soggetto;

? **Immediatezza della correzione:** possibilità di individuare immediatamente gli errori, l'alunno impara a convivere con essi ed accettarli come utili strumenti di lavoro;

? **correzione tecnicamente pulita:** mancanza di segni correttivi, quindi facile manipolazione e inserimento di testi;



Registrata presso il Tribunale di Roma n. 63/2010 del 24/02/2010

Direttore responsabile: Manuela Rosci

?velocità esecutiva: la velocità di esecuzione del computer è tale che il ragazzo può sempre inseguire i propri pensieri senza preoccuparsi dei tempi di risposta e delle reazioni del computer;

?trasformazione della relazionalità tra pensiero e azione, parlato e scritto: diminuisce il tempo nell'uso di utensili manuali e quindi ne guadagna l'espressione stessa del pensiero;

?rispetto dei ritmi individuali di apprendimento e degli stili cognitivi;

?vie diverse per risolvere lo stesso problema: non esiste una via pre-programmata per risolvere un qualunque problema, le vie informatiche sono molteplici;

?il prodotto si vede: consiste nell'attivazione pratica di una ipotesi e nella conseguente verifica sul mezzo.

I pro e i contro rispetto all'uso dei mezzi informatici nell'educazione e nell'apprendimento scolastico, si equivalgono. Almeno questa rimane l'impressione generale andando a studiare i diversi Autori, in modo particolare Pedagogisti, che si sono occupati e si occupano della questione.

Questa equivalenza è anche una dimostrazione di quanto sia difficile valutare l'uso e l'impatto di questi nuovi mezzi sull'apprendimento scolastico.

Una gran difficoltà è probabilmente riconducibile al fatto che **non può il computer essere valutato come strumento a se stante, ma va sicuramente preso in considerazione il disegno complessivo del processo educativo e il percorso d'apprendimento nonché la stessa relazione insegnante-allievo**. E questo livello d'analisi va a sua volta inserito in un successivo livello ancora più ampio come quello dell'intera comunità scolastica.

Utilizzando un'ottica sistemica, possiamo affermare che i mezzi informatici producono un cambiamento sull'intera organizzazione scolastica fino alla più minima unità interattiva. Il computer è un mezzo per un fine più articolato e complesso come quello dell'apprendimento e dello sviluppo cognitivo-emozionale dell'allievo. È un mezzo che pone poche regole rigide "hardware" e che permette, all'interno di queste, la possibilità di costruire la propria esperienza d'apprendimento e di crescita in modo assolutamente personale. E forse sono proprio i limiti che esso stesso impone a stimolare creativamente l'integrazione con altri strumenti della didattica, anche tradizionale.

Rosanna Menna Docente 196° Circolo didattico Via Perazzi 46 - Roma