

## ET 2020

### Strategie didattiche e tecnologie digitali per un apprendimento europeo

*Scuola & Tecnologia - di Rago Giuseppe*



Le politiche UE invitano sempre più alla necessità di una cultura più innovativa, per affrontare con successo la grande sfida "istruzione, innovazione, ricerca e sviluppo", con lo sguardo rivolto al futuro, per colmare quel divario fra l'istruzione - intesa come insegnamento, apprendimento e trasmissione di valori socioculturali - e la ricerca, lo scambio d'idee e l'innovazione, spendibili in termini di autonomia e responsabilità, alla luce dell'innalzamento delle competenze per l'apprendimento permanente.

Nella scuola le politiche di incentivazione al merito, i progetti di aiuto a favore di studenti con famiglie in situazione di disagio, gli strumenti di sostegno agli studenti con disabilità e i contributi di solidarietà per i nuovi arrivati in Italia (NAI) in disagio economico sono l'esempio di priorità strategiche volte a migliorare con innumerevoli sforzi quella coerenza di "svolta culturale" dell'istruzione.

Il modello di buona prassi adottato in Italia passa attraverso gli obiettivi relativi ai processi di apprendimento e

formazione del programma **Istruzione e formazione 2020** (ET 2020), la strategia di cooperazione europea nata nel 2009 per volere del Consiglio UE; l'intento è quello di affrontare e superare le sfide per far maturare tra gli Stati membri un'economia basata sulla conoscenza e soprattutto per rendere **l'apprendimento permanente, aperto, condiviso e alla portata di tutti**, grazie all'accesso alle risorse, alla co-costruzione delle stesse e alla diversificazione delle esperienze di apprendimento anche con l'inclusione di metodi che fanno uso delle tecnologie digitali.

Difatti il quadro ET 2020, riletto alla luce della *media literacy*, ha come fine quello di incoraggiare il miglioramento dei sistemi d'istruzione e di formazione nazionali, chiamati a fornire i mezzi necessari per porre tutti nelle condizioni di realizzare appieno le proprie potenzialità. È questa la garanzia pedagogica per una prosperità **economica sostenibile** e per l'**occupabilità**.

Il quadro strategico abbraccia i sistemi di istruzione e formazione nel loro complesso, in una prospettiva di apprendimento permanente, che contempla tutti i contesti, formali o informali, e a tutti i livelli: una forza individuale, questa, che ha analizzato e messo in discussione non solo il modello di insegnamento ma anche la natura stessa della conoscenza.

Secondo il paradigma socio-costruttivista, infatti, la conoscenza è un processo attivo di costruzione di significati in cui **l'insegnante è un mediatore** che aiuta gli studenti ad appropriarsi degli strumenti e del modo di pensare della propria cultura. E se la conoscenza, finalizzata all'azione, nasce dall'esigenza di riflettere per risolvere problemi che l'esperienza continuamente ci pone, apprendere non significherà aggiungere tracce mnestiche, bensì trasformare - richiamando la psicologia della Gestalt - una forma in un'altra, in un processo non lineare di ricombinazione di apprendimenti parziali dove **il tutto sarà diverso dalla somma delle parti**.

Su quale sia la migliore strategia da adottare per consentire agli studenti di costruire la propria conoscenza si apre un dibattito, in quanto non c'è accordo unanime sui criteri di individuazione, né tantomeno sull'efficacia dei possibili approcci.

Sulla base dei presupposti del costruttivismo, per orientarsi risulta però utile conoscere nelle nuove tecnologie una strategia d'aiuto, per supportare un apprendimento attivo, inteso come processo che si sviluppa sulla base dell'esperienza.

I documenti redatti dall'UE, con l'intento di ripensare l'istruzione, puntano sulla rivoluzione digitale che porta con sé importanti opportunità. **La tecnologia offre opportunità inedite** per migliorare la qualità, l'accesso e l'equità della e nella formazione. Si tratta di uno strumento chiave per rendere più efficace l'apprendimento e ridurre le barriere all'istruzione, in particolare quelle d'ordine sociale. Si può imparare ovunque e in qualsiasi momento con percorsi flessibili e personalizzati.

L'apprendimento digitale e le tendenze profilatesi di recente nel campo delle risorse educative aperte (OER) stanno rendendo possibili cambiamenti fondamentali nel mondo dell'istruzione; stanno emergendo nuove modalità di apprendimento caratterizzate dalla personalizzazione, dal coinvolgimento, dall'uso dei *media* digitali, dalla collaborazione, da pratiche che partono dal basso (*bottom-up*) e dalla creazione di contenuti didattici ad opera del discente o dell'insegnante.

In questo scenario anche il sistema educativo italiano, con politiche e prassi (riconducibili al recente PNSD), è chiamato a sfruttare il potenziale rappresentato dalle tecnologie e dall'innovazione molto di più di quanto non avvenga oggi. Per questo sono necessarie buone abilità digitali e mediali. Benché l'uso delle TIC nell'istruzione e nella formazione occupi già un posto di primo piano nell'agenda politica, mancano tasselli fondamentali per l'effettiva integrazione dell'apprendimento digitale.

Uno sforzo che vede tutti impegnati, insegnanti, educatori e formatori in primis, per garantire che la prevista evoluzione delle esigenze in termini di competenze porti ad innalzare davvero la qualità delle opportunità di sviluppo di ciascuno.

Giuseppe Rago, docente incaricato presso l'Università di Foggia ed esperto di didattica digitale

#### Per approfondire

-Conclusioni del Consiglio su un quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione ("ET 2020"), Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea, 2009/C 119/02 [[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52009XG0528\(01\)&rom=IT](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52009XG0528(01)&rom=IT)];

-Ripensare l'istruzione: investire nelle abilità in vista di migliori risultati socioeconomici, Commissione Europea, 2012 [<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:52012DC0669>].