



Centro Studi AU.MI.RE.

Associazione di Promozione Sociale e Culturale

Agli Associati

Ai Simpatizzanti

[Centro Studi AU.MI.RE.](#)

Un contributo importante di Roberto Sconocchini *

IL DIGITALE NELLA DIDATTICA PER UNA NUOVA MEDIAZIONE EDUCATIVA ...pag.2

La difficile esperienza alla quale ci costringe l'epidemia ha, tra le tante emergenze e attraverso l'impegno per la "Didattica a distanza", dato rilievo alla questione del ruolo delle tecnologie digitali nella formazione.

La questione della DAD è solo un aspetto di tale problematica che è stratificata da tempo e certamente prima della epidemia tra le questioni che riguardano la scuola nella fase storica della rivoluzione digitale, investendo sia le tecniche di insegnamento sia le metodologie e i modelli pedagogici, sia i caratteri della organizzazione della scuola (tempi, spazi, ambienti, relazioni).

Roberto Sconocchini si occupa di questi temi da tempo e ben prima della attuale emergenza, suo è l'interessante blog Maestro Roberto (www.robertosconocchini.it).

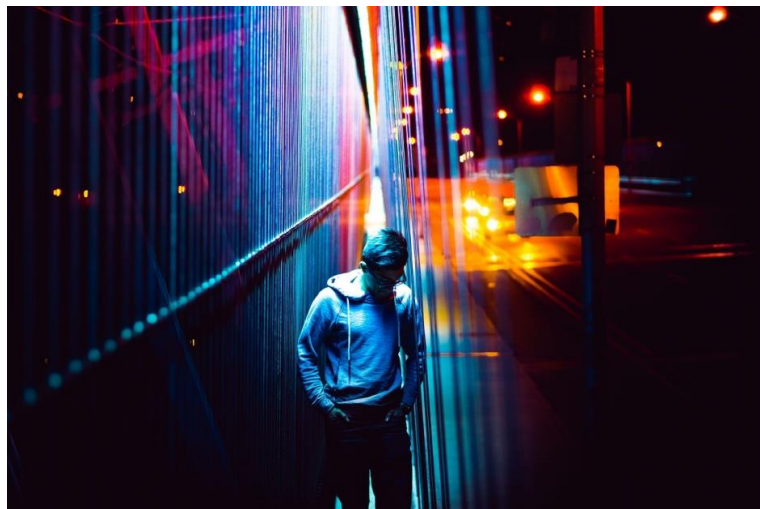
Il contributo che ci offre è prezioso sia per inquadrare i problemi al di là della contingenza, sia per i suggerimenti, le esplorazioni degli strumenti e applicazioni diverse che lui stesso compie nel suo ruolo concreto di docente. Un impegno che tenta sempre di rispondere alla domanda cruciale che egli stesso ci/si pone nel suo articolo

"Chi è dunque il saggio digitale a scuola? Immaginate un insegnante che piuttosto che voltarsi indietro a difesa del passato o di rincorrere perennemente la prossima tendenza tecnologica, tenta di connettersi con il presente dei suoi studenti, valorizzando le competenze che sviluppano in ambito informale e mettendole al servizio dell'apprendimento in classe, considerando e utilizzando le tecnologie come naturali strumenti culturali per la didattica".

La collaborazione di Roberto Sconocchini con il [Centro Studi AU.MI.RE.](#) continuerà sia attraverso contributi e riflessioni, sia aprendo un collegamento interattivo di consulenza, promozione, condivisione di esperienze, strumenti, applicazioni, al quale i docenti e le scuole potranno fare riferimento. Di questo Vi daremo migliori informazioni nel prossimo numero del nostro Bollettino.

Consiglio Direttivo
[Centro Studi AU.MI.RE.](#)

IL DIGITALE NELLA DIDATTICA PER UNA NUOVA MEDIAZIONE EDUCATIVA



L'era digitale non ha semplicemente modificato in profondità la natura delle risorse e delle informazioni. Tutta la società contemporanea, i luoghi in cui viviamo, lavoriamo e apprendiamo, è cambiata radicalmente. La quantità e l'accesso alle informazioni sono cresciute in modo esponenziale ed è emerso un potenziale significativo per l'utilizzo di varie risorse nel settore dell'istruzione e dell'apprendimento.

In effetti oggi potremmo immaginare l'insegnante al centro di un triangolo i cui vertici sono rappresentati dalla parte normativa (i decreti ministeriali, le linee guida, i finanziamenti pubblici, ecc.), dalle risorse strumentali a disposizione (dispositivi, connettività, software, ebooks, ecc.) e dalla "pressione" del mondo esterno, intesa come aspettativa da parte di genitori e studenti di in termini di utilizzo di media e dispositivi digitali.

In una realtà in cui la consistenza di dotazioni strutturali e le opportunità di formazione in termini sia qualitativi che quantitativi fossero coerenti con le direttive, l'insegnante si troverebbe al centro di quel triangolo, in una posizione equidistante dai tre poli e tale da consentirgli di utilizzare gli strumenti disponibili nella sua realtà in maniera equilibrata, con le necessarie competenze didattiche. In realtà finisce sempre più essere condizionato dalle influenze caratterizzate da paure e demonizzazioni da un lato e da mode e tendenze dall'altro.

Tuttavia, prima di immaginare di progettare e realizzare con successo ambienti di apprendimento basati sulle tecnologie, è necessario affrontare diverse questioni relative all'uso educativo e all'efficacia delle risorse digitali, prendendo in considerazione tutte le possibili variabili connesse (persone, ambienti, cose, idee).

Come è sempre avvenuto nei periodi di grandi trasformazioni in grado di impattare in maniera così decisiva sulla costruzione di significati e sulla modalità di stabilire relazioni, anche in questo caso la reazione prevalente è stata di tipo totalmente contrapposto.

Da un lato chi si è arroccato pervicacemente su posizioni di difesa dei valori tradizionali, allo scopo di preservare la cultura classica dalle "contaminazioni" delle moderne diavolerie.

Dall'altro invece chi si è lanciato a cavalcare il nuovo che avanza, con lo sguardo sempre proteso verso l'ultima app o la più abbagliante pratica, nella speranza di stupire gli studenti (ma soprattutto i loro genitori) con effetti speciali. E spesso i social network rappresentano l'arena in cui le due categorie si sfidano all'ultimo post.

Ma, in attesa dell'esito del certame tra chi si guarda nostalgicamente indietro e chi rincorre perennemente il futuro che verrà, occorre riflettere su come la scuola possa realmente **sincronizzarsi nuovamente sul presente** dei nostri studenti, a partire dal comprendere come le tecnologie con cui interagiscono fin dai primi giorni di vita, contribuiscono a **settare nuove modalità di apprendimento** e, conseguentemente, **stili di attenzione**.



Dato ormai per assodato che il termine "nativo digitale" non è mai stato supportato da alcun fondamento di tipo rigoroso o scientifico e che è stato utilizzato, più o meno inconsapevolmente, come concettualizzazione in grado di generare inutili e fuorvianti stereotipi, occorre invece riflettere sul reale impatto cognitivo delle tecnologie digitali e tentare di comprendere le strategie di conoscenza, esplorazione e apprendimento che vengono attivate nell'interazione dei

bambini, fin da piccoli, con questi strumenti, nella prospettiva di ridefinire ruoli educativi, contesti e prassi che possano renderli autori e costruttori del proprio sapere.

Se le generazioni precedenti hanno acquisito e progressivamente affinato prevalentemente competenze di argomentazione ed astrazione grazie alla letto-scrittura, i ragazzi oggi si ritrovano a sviluppare skills di navigazione tra contenuti e formati, per effetto della multimedialità ipertestuale dei media che li circondano fin dalla nascita.

Quella che abbiamo di fronte è una generazione multitasking, in grado di utilizzare contemporaneamente media diversi in quanto capace di ascoltare musica in cuffia mentre lavora su più finestre aperte del computer e, magari, di inviare, sempre nello stesso momento, un messaggio attraverso il telefonino.

Ma questa abitudine a "comprimere" i tempi e svolgere più azioni contemporaneamente, ha una conseguenza inevitabile in relazione allo stile di attenzione che viene maturato, che ha caratteristiche profondamente diverse rispetto a chi è cresciuto in un ambiente tipicamente alfabetico e che è in grado di focalizzare e protrarre per tempi lunghi la sua attenzione su un oggetto specifico (la pagina scritta, l'insegnante che parla, ecc.). Il ragazzo abituato alla pratica del multitasking ha la necessità di dover seguire più elementi del suo campo percettivo, per cui la sua attenzione non è focalizzata, ma piuttosto **periferica e distribuita**.

Più l'attenzione è distribuita e periferica e meno è focalizzata su un'unica fonte percettiva, mentre, all'opposto, maggiore è la capacità di concentrare l'attenzione su un oggetto è minore la possibilità che possano insorgere distrazioni per ciò che succede attorno.

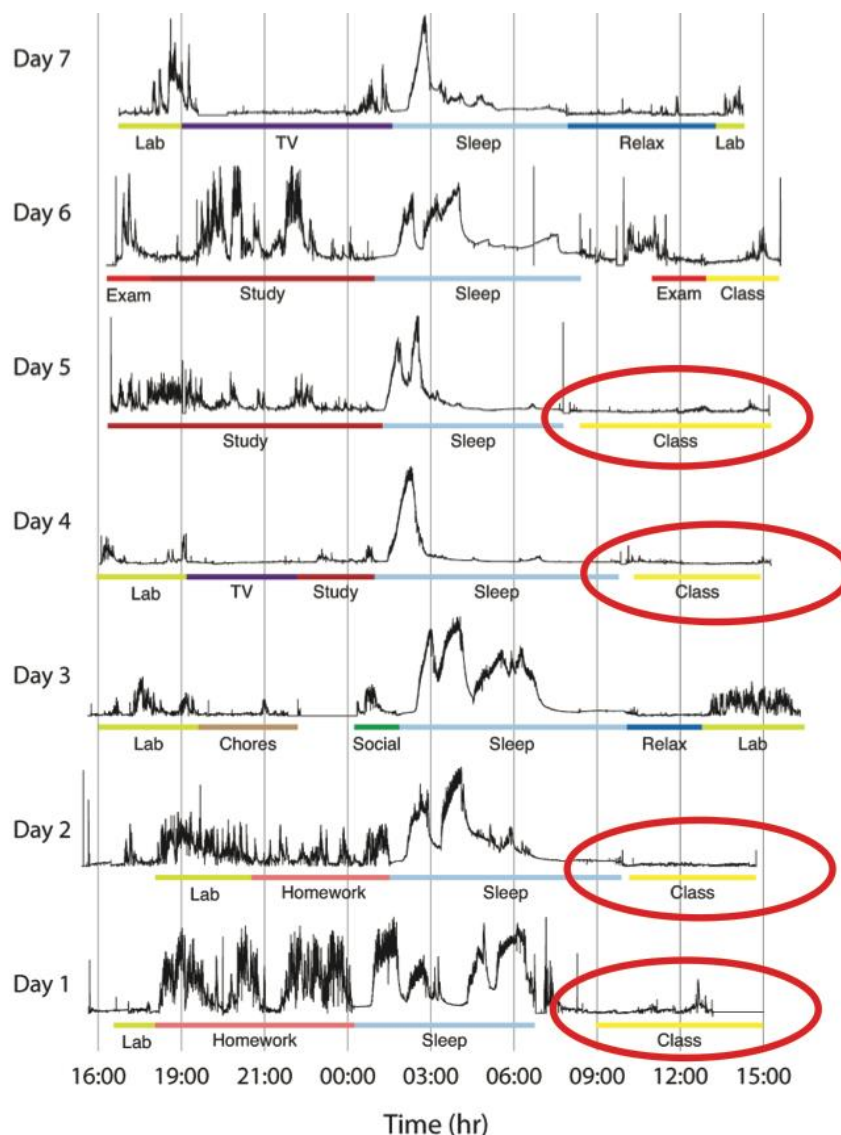
Per questo capita sempre più spesso che i tipici atteggiamenti dei nostri studenti che durante la lezione tradizionale tendono a ricercare fonti di distrazione, e faticano terribilmente a restare fermi, vengano classificati come iperattivi o ipercinetici, quando invece si tratta, per la maggior parte dei casi di uno stile di attenzione che appare totalmente inconciliabile con la pesantezza della **lezione frontale** dell'insegnante.

D'altra parte, come mostrato nel dipinto di Laurentius de Voltolina, già nel 1350 qualche dubbio sull'efficacia del tradizionale insegnamento ex cathedra era palese, considerato che mentre l'insegnante sta leggendo, solo chi è seduto al primo banco dimostra di seguire e prendere appunti, mentre gli altri sono distratti o dormono.

Eppure quel **modello trasmissivo del sapere è ancora prevalente nelle nostre scuole**, basti vedere come sono generalmente strutturate le aule. La didattica è incentrata sul docente che

trasferisce i contenuti del sapere agli studenti che assumono il ruolo di meri ricettori. Le lezioni vengono tarate su un ipotetico "alunno medio" della classe e strutturate in modo che i meno bravi possano comunque comprendere una parte dei significati e che i più bravi si annoino il meno possibile. Il tempo dedicato alla lezione frontale cresce percentualmente, salendo di ordine di scuola: dal 70% nella scuola dell'infanzia fino ad arrivare al 90% nella scuola secondaria di II grado (Flipped Teacher, Severino Zeoli, 2016).

Molto interessante l'esito della ricerca condotta dall'IEEE, l'associazione internazionale di scienziati professionisti con l'obiettivo della promozione delle scienze tecnologiche, che ha monitorato, 24 ore su 24, l'attività cerebrale di uno studente diciannovenne nell'arco di una settimana.



Il dato più sconvolgente è quello relativo al livello di operosità cerebrale durante le lezioni tradizionali, persino inferiore a quanto registrato nei periodi di sonno e comparabile soltanto ai momenti di fruizione dei programmi televisivi.

Un segnale chiaro è quello che emerge dai livelli di attività del cervello durante le attività laboratoriali, di studio e nello svolgimento dei compiti a casa, che rappresentano i contesti in cui vengono chiamati in causa l'applicazione, l'analisi, la valutazione e la creazione, in poche parole la reale costruzione del processo di apprendimento.

Per tutte queste ragioni si stanno sempre più affermando nuove meta-metodologie che

propongono il capovolgimento di spazi e attività: a casa gli studenti fruiscono delle lezioni preparate dal docente e, a scuola, il tempo viene dedicato alla didattica laboratoriale, alla cooperazione, all'approfondimento.

Un'altra tipica competenza sviluppata grazie alla consuetudine ad utilizzare dispositivi multimediali è quella che James Paul Gee definì "work trough learning", che fa riferimento a tutta una serie di forme di apprendimento cosiddette informali, che si realizzano in maniera non intenzionale, mentre facciamo altre cose.

In pratica, per fare un esempio, mentre il ragazzino gioca con il proprio tablet a Tetris acquisisce, anche se non se ne rende conto, conoscenze ed abilità nell'organizzazione dello spazio, nella coordinazione oculo-manuale ecc.

Uno dei problemi più rilevanti per un ambiente formale come la scuola in cui l'apprendimento è giocoforza finalizzato, è costituito dalla difficoltà di riconoscere e valorizzare questo patrimonio di competenze acquisito dai nostri studenti in contesti informali e dall'incapacità di colmare il gap che, a diversi livelli, si sta sempre più accrescendo tra le sue pratiche e quelle diffuse nell'informale sociale.

Compito del docente oggi diventa dunque da un lato molto difficile perché si trova a gestire una fase di costante ed inesorabile transizione, rispetto alla quale spesso non trova gli adeguati supporti all'interno di un sistema che fatica terribilmente a riconoscere ed interpretare i cambiamenti di questa complessa società.

Occorre innanzitutto riconoscere che se da un lato la multimedialità in cui sono cresciuti i nostri "Millenials" ha prodotto significativi cambiamenti nel loro modo di apprendere, dall'altro la tecnologia può essere in grado di avvicinare generazioni diverse, come recenti studi sull'uso del telefonino stanno a confermare.

Partendo da questo presupposto diventa necessario evitare di pretendere che debbano essere loro ad adeguarsi ai nostri modelli di cultura, ma siamo noi adulti, noi docenti a doverci mettere in discussione e ad **avviare un processo di riposizionamento dei ruoli**, per inventare e sperimentare **nuovi modelli di mediazione educativa**.

In questo gioco diventa fondamentale dunque il ruolo delle tecnologie che non sono agenti di innovazione e cambiamento in quanto tali, ma solo se diventano capaci di destabilizzare tutti gli assetti e le prassi sedimentate e calcificate presenti nella scuola e se creano almeno le condizioni per riflettere su queste pratiche, nella prospettiva di avviare un percorso di cambiamento che interessi tutti i soggetti coinvolti.

Fuori da questa visione l'uso della tecnologia in classe è pura demagogia, molto simile al sogno di Cetto Laqualunque: "Costruiremo lampioni digitali, parchi digitali, erba digitale, tutto digitale!"

Prima di pensare ad un cambiamento di rotta occorre prendere atto che le cosiddette DigComp costituiscono una competenza chiave assolutamente centrale e forse l'unica ad interagire sistematicamente con le altre sette e diventa fondamentale che tanto gli studenti (che non nascono autoalfabetizzati), quanto i loro docenti le sviluppino costantemente. Molti tra i colleghi "resistenti" fanno in realtà largo uso di tecnologie digitali nella vita di tutti i giorni. È necessario che all'interno delle comunità scolastiche si incoraggino strategie per trasferire usi e competenze acquisite nel tempo libero nella pratica didattica quotidiana.

Per indicare una prospettiva possibile prendo come riferimento le categorie usate da Mark Prensky nel 2010 per definire i comportamenti digitali delle persone (stupidità, tecnicismo e **saggezza digitale**) successivamente declinate e trasferite in un contesto di utilizzo delle tecnologie nella didattica da Pier Cesare Rivoltella (*Fare didattica con gli EAS*).

Nella categoria della stupidità digitale vengono contestualmente considerati sia quanti si arroccano su vecchie pratiche e tentano di salvaguardare la monomedialità della scuola, sia chi sostituisce strumento a strumento, cambia la lavagna multimediale con la LIM senza cambiare modalità di mediazione educativa, perpetuando vecchie pratiche con nuovi formati. I docenti che rientrano nella categoria della destrezza o tecnicismo digitale sono quelli che hanno cambiato modalità di mediazione educativa, che utilizzano costantemente formati e strumenti multimediali, che si pongono il problema della competenza didattica nell'uso di risorse digitali ma che non riescono a condividere le loro competenze nella comunità dei colleghi e tendono ad assolutizzare il ruolo degli strumenti al punto tale da piegare, spesso, obiettivi, contenuti e competenze in funzione del loro utilizzo.

Non resta che l'ultima categoria, quella che ragionevolmente dovrebbe rappresentare un modello virtuoso di riferimento.

Chi è dunque il saggio digitale a scuola? Immaginate un insegnante che piuttosto che voltarsi indietro a difesa del passato o di rincorrere perennemente la prossima tendenza tecnologica, tenta di connettersi con il presente dei suoi studenti, valorizzando le competenze che sviluppano in ambito informale e mettendole al servizio dell'apprendimento in classe, considerando e utilizzando le tecnologie come naturali strumenti culturali per la didattica.

Ma saggezza impone anche la **capacità di fare sistema all'interno della propria comunità di appartenenza**, coinvolgendo tutti in un processo di cambiamento che non può essere delegato a qualcuno in particolare.

Solo se la scuola, per intero, sarà capace di mettersi in cammino nella direzione di una nuova mediazione didattica che preveda la trasformazione dei propri contenuti disciplinari nei nuovi alfabeti della cultura, potrà continuare a svolgere la funzione istituzionale che ha da sempre svolto e potrà avere un futuro.

È senza dubbio una sfida avvincente quella a cui viene da sempre chiamato ogni docente. Ma la partita diventa più facile da vincere se non la si gioca da soli, se si saprà realmente fare gioco di squadra e se, soprattutto, si riuscirà a stabilire nuove complicità con i nostri studenti, grazie anche alle nuove tecnologie.

Lo spazio che il Centro Studi AU.MI.RE. mette a disposizione di tutti i docenti mira dunque a segnalare strumenti, soluzioni e opportunità che possano realmente promuovere nuove modalità di mediazione educativo/didattica.

L'uso delle tecnologie viene inquadrato come funzionale a sostenere il docente nel rimodellare un piano di relazioni non più verticale ma in cui possa svolgere quel ruolo di mentore-coach, finalizzato ad accompagnare e supportare i suoi studenti, a riconoscere le attitudini, gli interessi e le inclinazioni naturali di ciascuno e a sviluppare percorsi realmente personalizzati.

Il digitale assume significato nella mediazione didattica solo se in grado di rendere l'esperienza di apprendimento più coinvolgente, diretta e attiva e la formazione che sarà erogata dal Centro Studi AU.MI.RE. fornirà esempi e modelli che saranno immediatamente spendibili nella prassi quotidiana, in ogni ordine di scuola.

Roberto Sconocchini

*docente di scuola primaria presso l'Istituto Comprensivo Ancona Nord, dove ricopre le funzioni di Collaboratore del Dirigente Scolastico e Animatore Digitale.

Dal 2008 cura il blog Maestro Roberto (www.robertosconocchini.it) dove segnala, recensisce e categorizza risorse didattiche digitali e condivide esperienze e percorsi provenienti dal mondo della scuola, nella convinzione che la pratica della documentazione debba rappresentare una prassi e una consuetudine per ogni insegnante.

Da alcuni anni si occupa anche di formazione rivolta a docenti, studenti e genitori, sia individualmente che all'interno dell'associazione "Tecnologie nello Zainetto".

Ha collaborato con il MIUR per l'elaborazione e la messa a punto di dispositivi utili all'interno del Piano di Formazione Nazionale e in particolare del "Curriculum e Portfolio Docente" e con alcune case editrici per articoli, pubblicazioni e attività formative.