

BOOK REVIEW

Elisabetta Gola, Giulia Piredda (a cura di)

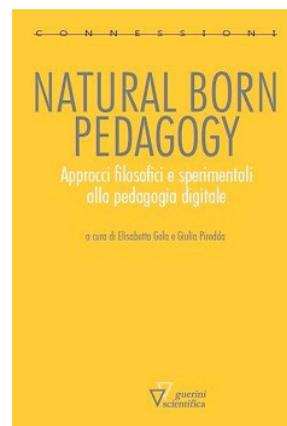
Natural born pedagogy.

Approcci filosofici e sperimentali alla pedagogia digitale

Guerini Scientifica, Milano

2016, 344 pp.

ISBN 9788881074013



Fabrizio Ravicchio

Istituto per le Tecnologie Didattiche, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Genova, Italy, ravicchio@itd.cnr.it

HOW TO CITE Ravicchio, F. (2017). [Review of the book E. Gola & G. Piredda (2016). *Natural born pedagogy. Approcci filosofici e sperimentali alla pedagogia digitale*. Milano, IT: Guerini Scientifica]. *Italian Journal of Educational Technology*, 25(3), 78-80. doi: 10.17471/2499-4324/1002

Il volume curato da Elisabetta Gola e Giulia Piredda si presenta come una raccolta di riflessioni teoriche ed esperienze pratiche sull'innovazione in campo pedagogico e indaga il rapporto di tale processo con l'introduzione delle nuove tecnologie nella didattica. La concezione di pedagogia dalla quale partono gli autori si rifà ad una riflessione di Csibra e Gergely, i quali considerano la disciplina pedagogica come una specificità della natura umana e definiscono la pedagogia naturale come "l'insieme dei meccanismi cognitivi che consentono la trasmissione culturale attraverso la comunicazione". Tale presupposto teorico è ben riassunto dal titolo del saggio, *Natural Born Pedagogy*, il cui richiamo al libro di Andy Clark, *Natural Born-Cyborg* (titolo che, a sua volta, si rifà al celebre film *Natural Born Killer*), suggerisce una concezione "naturale" anche della tecnologia. Questa concezione deriva dalla capacità umana di incorporare all'interno della propria esperienza gli strumenti culturali. La tecnologia, pertanto, può essere considerata come un potenziamento dell'intelligenza umana e, in virtù di questo, una riflessione sulla sua applicazione nella didattica dovrebbe essere condotta con un approccio neutrale e privo delle mistificazioni, positive e negative, che accompagnano il dibattito sul suo uso nella didattica.

Nel primo capitolo del libro Giulia Piredda sviluppa una riflessione sulla filosofia della mente che guida il lettore verso la comprensione del concetto di pedagogia ingenua o popolare (*folks pedagogy*), che lo psicologo Jerome Bruner definisce come l'insieme di credenze possedute da un docente circa le modalità di apprendimento dei propri studenti. La tesi di fondo del capitolo è che le convinzioni di un insegnante su come apprendono i propri alunni influenzano anche il sistema di credenze che questi ha sull'azione pedagogica e, di conseguenza, lo orientano nelle sue scelte metodologiche. Fornire ai docenti una valida teoria della mente, dunque, permette loro di orientare correttamente la scelta delle strategie da adottare.

L'importanza della riflessione sui modelli della mente adottati dai docenti emerge anche dal secondo capitolo, dedicato alla valutazione. Elisabetta Gola e Giulia Piredda presentano un'indagine tra i docenti di alcune università italiane, con una prevalenza dell'Università di Cagliari, mirata a indagare il rapporto tra le loro credenze e gli atteggiamenti sull'utilizzo delle tecnologie durante la lezione e nella fase valutativa. I risultati evidenziano una corrispondenza tra concezioni esterniste della mente (la mente è estesa negli artefatti tecnologici, che costituiscono supporti cognitivi) e atteggiamento favorevole verso l'uso della tecnologia,

contrapposte a concezioni interniste (la mente è confinata dentro i limiti dell'individuo) e atteggiamento sfavorevole verso l'integrazione degli strumenti digitali. La ricerca, inoltre, evidenzia un secondo livello di analisi dal quale emerge un atteggiamento più esternista da parte dei docenti relativamente alle lezioni d'aula, dove le tecnologie sono considerate strumenti utili, e un atteggiamento internista in relazione alla valutazione, fase nella quale le tecnologie sono considerate dannose al netto delle differenti percezioni riguardo a strumenti come il computer, rispetto ad altri come lo smartphone.

Nel terzo capitolo dalle questioni di carattere più filosofico e concettuale il volume effettua una virata verso uno dei problemi più dibattuti delle tecnologie didattiche, ossia l'effettiva efficacia dell'utilizzo degli strumenti digitali nei processi di apprendimento. Giuliano Vivanet offre un sintetico ma importante quadro relativo all'approccio Evidence Based, che tenta di rispondere alla domanda "cosa funziona, in quali circostanze?", indagando la letteratura scientifica sulle sperimentazioni, in particolar modo attraverso il confronto tra le differenti dimensioni dell'effetto riportate negli studi analizzati. Pur esplicitando le criticità dell'approccio Evidence Based, quali la difficoltà di trasferire i risultati o i limiti della misura della dimensione dell'effetto, l'autore esplicita la ricorrenza di alcuni risultati emersi dagli studi. Molte analisi, infatti, rivelano come, in un quadro "non esaltante" riguardo l'efficacia delle tecnologie nella didattica, alcune variabili sintetizzate dal gruppo di ricerca di Higgings sembrano ricorrere nella letteratura. In particolar modo, le evidenze dimostrano che le tecnologie non producono automaticamente effetti positivi sull'apprendimento, ma che sono più efficaci se la loro integrazione è guidata da obiettivi didattici, se sono usate a completamento della lezione tradizionale e se il loro uso è preceduto da una formazione ad hoc degli insegnanti. Un'ulteriore "strambata" del testo è presente nel quarto capitolo, nel quale Francesca Ervas e Giuseppe Antonio Pierro indagano le competenze pragmatiche e argomentative, due componenti importanti del *critical thinking*, in una classe I di un Liceo Scientifico, avvalendosi di un test online incentrato sulle metafore. Nel test è stato chiesto agli studenti di analizzare gli assunti contenuti all'interno di *quaternio terminorum*, ossia in formule retoriche simili ai sillogismi nei quali l'introduzione di un quarto termine, o la presenza di due differenti connotazioni dello stesso termine, rendono fallace l'assunto. Nelle formule presentate agli studenti sono state inserite metafore morte, ossia consolidate nella nostra cultura (per esempio, "la vita è un viaggio"), e metafore vive, nelle quali la connotazione creativa di un termine si presenta in forma inedita al lettore. I risultati della sperimentazione hanno evidenziato una minore propensione degli studenti a riconoscere la fallacia degli assunti che contengono metafore morte rispetto a quelli che contengono metafore vive.

Il quinto capitolo affronta il tema dello Transmedial Storytelling, ossia della realizzazione di narrazioni che si estendono in differenti canali. Nello specifico, Valentina Favrin ed Emiliano Ilardi analizzano le possibilità di contatto tra Digital Story Telling e social media, superando la dicotomia che vede il primo ambito legato alle narrazioni strutturate e monocolore e il secondo alla frammentazione dei contributi degli utenti e al carattere reticolare delle relazioni tra le informazioni. Partendo da una panoramica sociologica che evidenzia un (timido?) ritorno alle grandi narrazioni (politiche, culturali e legate all'intrattenimento) nella nostra società, i due autori ipotizzano la possibilità di sviluppare narrazioni all'interno dei social media partendo da nuclei narrativi strutturati dai docenti. L'ipotesi degli autori è che tale strategia possa favorire la possibilità di utilizzare la crisi tra narrazione e social media per portare la didattica al di fuori delle piattaforme "rigide" sviluppate per l'e-learning. A conclusione del contributo gli autori descrivono due interessanti sperimentazioni sul territorio sardo che potrebbero costituire esempi virtuosi per avviare il percorso auspicato.

Emiliano Ilardi è coautore anche del penultimo capitolo, in cui insieme a Alessio Ceccherelli viene affrontato l'utilizzo dei videogiochi nella didattica. L'argomento, molto dibattuto, parte dal presupposto metodologico, definito dagli autori come "impostazione mediologica", che considera, da un lato, il medium in

sé e, dall'altro, il contenuto veicolato dal medium. Nel caso del videogioco i due autori sottolineano come questo sia un mezzo fortemente innovativo, soprattutto se si considerano le sue possibilità di utilizzo nella didattica, in quanto l'utente riceve feedback continui sulle azioni effettuate per esplorare l'ambiente virtuale. L'integrazione del videogioco nella didattica, tuttavia, può essere progettata utilizzando il prodotto mediale per differenti scopi, così come suggerito dalle esperienze riportate dagli autori. La prima mostra come i livelli di integrazione di tale tecnologia possano essere almeno di tre tipi. Il videogioco può essere l'oggetto dell'analisi e in questo caso agli studenti può essere richiesta un'analisi del prodotto mediale inteso come oggetto culturale. Il videogioco può essere, al contrario, considerato come veicolo di apprendimento, stimolando gli studenti ad analizzare il contenuto e ad utilizzarlo come oggetto dell'apprendimento. Infine, è possibile integrare il videogioco nella didattica come strumento meta-cognitivo, ossia come artefatto centrale del lavoro in gruppo degli studenti. Una seconda esperienza riguarda il trasferimento di due caratteristiche fondamentali del videogioco, l'interattività e la libera esplorazione. L'esperienza embrionale descritta dagli autori riguarda la strutturazione delle risorse del corso, della relazione tra studenti e docente e della valutazione effettuata tenendo conto delle caratteristiche citate.

Il libro si conclude con un contributo di Stefano Federici, che propone una concettualizzazione della pedagogia computazionale. L'autore sviluppa un percorso logico che guida il lettore alla scoperta degli elementi base dell'informatica, di un linguaggio di programmazione e dei suoi vincoli, delle piattaforme utilizzate per semplificare l'utilizzo del linguaggio e diminuire il carico cognitivo dei vincoli ad esso collegati, anche avvalendosi di rappresentazioni grafiche e automatizzazioni di alcuni passaggi, e, infine, delle possibilità di applicazione di tali piattaforme alla didattica. La pedagogia computazionale parte proprio da quest'ultimo punto e struttura una strategia di apprendimento incentrata sulla collaborazione tra docente e discenti. Al netto di una fase di familiarizzazione con la piattaforma per la programmazione individuata, la pedagogia computazionale prevede un'introduzione del docente all'argomento teorico e una fase operativa nella quale gli studenti costruiscono sulla piattaforma artefatti originali ad esso relativi, rispondendo alle consegne del docente e assistendo quest'ultimo nell'utilizzo dello strumento di programmazione.

Il volume, in sintesi, offre un'interessantissima panoramica sulle tecnologie didattiche partendo da un punto di vista pedagogico e curando particolarmente il bilanciamento tra la riflessione teorica e la descrizione di sperimentazioni sul campo. Dalla panoramica offerta, pertanto, il lettore può ricavare un'idea "olistica" dell'integrazione delle tecnologie all'interno della didattica, che comprende i fondamenti teorici, le strategie che ne derivano, la loro implementazione in sperimentazioni nei contesti di riferimento e gli strumenti digitali utilizzati come mediatori nell'esperienza di apprendimento.