

Dal 23 al 25 Aprile si è svolto a Brighton, UK, il convegno CAL 09, un evento biennale che si tiene generalmente nel Regno Unito e vede la partecipazione di ricercatori e operatori del settore tecnologie didattiche di tutto il mondo. Il convegno di quest'anno era dedicato al tema dell'apprendimento in mondi digitali: i tre filoni principali riguardavano gli ambienti per apprendere attraverso l'esperienza e l'esplorazione, per interagire con altri, per sviluppare la creatività. A questi tre grandi temi si sovrapponevano considerazioni trasversali sulle problematiche legate alla progettazione di percorsi formativi che prevedono l'uso di questi ambienti, riflessioni sulle politiche e le strategie per l'innovazione educativa e sulle competenze necessarie ai cittadini di oggi e di domani per affrontare le sfide di una società in cui il know-how costituisce ormai la principale risorsa e fonte di ricchezza.

Tuttavia, ascoltando i vari interventi e le successive discussioni, mi è parso inevitabile osservare il persistere dell'eterna dicotomia che, da quando mi occupo di tecnologie didattiche, caratterizza questo settore.

Da una parte le tecnologie, che oggi in prevalenza ricadono sotto il grande ombrello rappresentato dall'espressione "tecnologie dell'informazione e della comunicazione", tecnologie che evolvono, si rinnovano e trasformano il nostro modo di apprendere, lavorare e vivere, invadendo rapidamente i nostri uffici e le nostre case (l'invasione è metaforica, più che fisica). Solo in alcuni paesi, va detto, esse raggiungono rapidamente anche le scuole. Ma questa evoluzione non è certo guidata, né sapientemente canalizzata per rispondere alle esigenze formative della società. Questa evoluzione segue, quando va bene, le sollecitazioni e i bisogni, reali o indotti, del mercato. Potenti sistemi informativi per gestire in maniera efficiente ed integrata le informazioni e le conoscenze di grandi aziende, sofisticati sistemi diagnostici per elaborare in tempi sempre più brevi e in modo sempre più accurato le informazioni acquisite da altre macchine circa un sistema complesso (sia esso il corpo umano, il traffico aereo o il sistema logistico di un'azienda), ambienti di-

digitali capaci di realizzare interazioni virtuali e transazioni reali tra individui, aziende, enti pubblici: questo è quanto ci offrono oggi le tecnologie.

Dall'altra parte della dicotomia ci sono i problemi reali, teorici, metodologici o pratici, che chiunque insegni si trova ad affrontare. Come aiutare ad apprendere ragazzi tanto diversi tra loro, che hanno diverse propensioni ed interessi? Come insegnar loro ad affrontare temi complessi, come aiutarli ad acquisire un metodo di studio, come stimolare la loro creatività? Come sviluppare la propria professionalità di docenti, come tenersi aggiornati e operare con i colleghi per migliorare se stessi e la propria scuola? Anche questi problemi si modificano nel tempo, o almeno cambiano connotati, se non altro perché i ragazzi stessi cambiano preferenze, modi di vivere, interagire, studiare... ma lo fanno ad una velocità molto diversa da quella che caratterizza l'evoluzione tecnologica, e solo parte di questi cambiamenti sono correlati alla diffusione delle tecnologie. Quindi, chi si occupa delle applicazioni didattiche delle tecnologie si trova, sempre più frequentemente, di fronte al dilemma: rincorrere le tecnologie - ed elaborare, a partire da esse, ambienti, approcci, modalità d'uso didattico che ne sfruttino sapientemente le potenzialità - oppure partire dai problemi di natura didattica, organizzativa o comunicativa che caratterizzano i diversi contesti formativi e provare ad elaborare soluzioni possibili sfruttando, laddove abbia senso e porti un reale valore aggiunto, le potenzialità delle tecnologie esistenti? Pur riconoscendo un certo potenziale innovativo anche al primo modo di affrontare la ricerca in questo campo, mi pare che il secondo approccio abbia molte più probabilità di portare a soluzioni interessanti, o meglio a soluzioni utili. Eppure il secondo approccio non è certo quello più frequentemente adottato.

Le presentazioni del convegno CAL 09 me l'hanno ricordato. Le tecnologie mobili, *Second life*, i wiki, i blog, i social software erano spesso il punto di partenza, e la loro sempre maggior diffusione tra i ragazzi un dato ineludibile. Soprattutto fra i ragazzi, naturalmen-

te, e molto meno fra i loro docenti... Il quesito a cui si tenta di rispondere è quindi: come sfruttare questi strumenti nella formazione? La ricerca made in Italy non fa eccezione, ma se devo trovare un filo conduttore per questo numero di TD, che non si è sviluppato attorno ad un tema specifico, mi pare che si possa dire che negli articoli proposti prevalga l'approccio basato sulla soluzione di problemi reali, tipici di diversi contesti formativi. E non credo sia un caso il fatto che gli autori siano tutti, o quasi tutti, molto più vicini al contesto applicativo delle tecnologie didattiche (scuola, università o formazione professionale) che al cosiddetto mondo della ricerca.

Cominciamo dal primo articolo. L'autore, Paolo Cortigiani, è dirigente scolastico della scuola media sperimentale "don Milani" di Genova. La don Milani è piuttosto nota per il suo modo di lavorare serio, riflessivo e aperto alle innovazioni. Inutile dire che una impostazione di questo tipo non può che basarsi su un principio di condivisione delle decisioni e delle esperienze e, di conseguenza, su una organizzazione scolastica più basata sul principio delle comunità di pratica che su quello di autorità, tipico dell'organizzazione gerarchica. L'articolo evidenzia come l'organizzazione della scuola possa ruotare attorno alla comunità professionale costituita da chi ci lavora, sviluppando apprendimento da parte dei suoi membri, per conseguire innovazione e affidabilità educativa. A fianco alla comunicazione diretta, un ruolo cruciale nella comunicazione tra i membri di questa comunità è stato assunto, nel tempo, da una piattaforma di comunicazione asincrona che consente a tutti i suoi membri un dialogo senza soluzione di continuità sulle questioni che riguardano la didattica e l'organizzazione. A questa piattaforma, e a come essa sia riuscita ad assumere tale ruolo essenziale, è dedicato il secondo articolo, di Camillo Gibelli, docente presso la stessa scuola e anima della piattaforma sin dalle sue origini.

A tutt'altro contesto fa riferimento il terzo articolo, di Antonio Cartelli e Marco Palma. Il problema formativo affrontato riguarda la creazione di ambienti che creino le condizioni per processi di apprendimento cognitivo che

coinvolgono studenti e ricercatori universitari. La soluzione è l'uso di sistemi informativi capaci di sostenere sia la ricerca che la formazione universitaria. Tale soluzione è illustrata sulla base di un esempio concreto: un corso di paleografia dell'università di Cassino.

Esther Del Moral Pérez e Lourdes Villalustre Martínez, nel quarto contributo, illustrano un'altra esperienza di didattica universitaria. Il problema formativo è quello di favorire l'acquisizione di competenze progettuali per sviluppare iniziative imprenditoriali che promuovano lo sviluppo socio-culturale di aree rurali svantaggiate. A tal fine, le autrici hanno sviluppato un ambiente in cui le tecnologie del web 2.0 sono al servizio di un percorso di apprendimento collaborativo basato sulla realizzazione di un progetto.

Con il contributo di Patrizia Fornaciari torniamo al contesto scuola. Questa volta il problema è mettere i ragazzi in grado di confrontarsi in maniera costruttiva e critica con la grande massa di informazioni accessibili attraverso la rete, informazioni che, come è noto, sono frammentarie, ridondanti, mutevoli, oltre che di diversa qualità e attendibilità. L'esperienza descritta riguarda la didattica della storia in un liceo scientifico e prevede un uso critico del web come fonte.

Sulla stessa linea d'onda è il contributo di Manuela Delfino, che in una scuola media ha proposto un'attività volta a mettere i ragazzi in grado di identificare rapidamente quei messaggi di posta elettronica che gli anglosassoni (e ormai anche noi) etichettano con il termine "spam", ossia messaggi appositamente studiati per truffare il destinatario o, nella migliore delle ipotesi, fargli perdere tempo. Nell'esperienza didattica descritta il tema dello spam ha costituito lo spunto per promuovere negli studenti competenze di analisi e osservazione.

Infine, per la rubrica a distanza, Monica Musap, Danilo Presti e Luigi Sarti descrivono il progetto "Piste", una interessante esperienza di formazione di insegnanti, finalizzata allo sviluppo di una rete di scuole dislocate in quattro diversi continenti.

*Donatella Persico*