

Come ogni tecnologia, anche le tecnologie didattiche coinvolgono processi e sistemi per progettare e realizzare una classe di prodotti. Nel caso delle TD, i prodotti sono ambienti di apprendimento artificiali. Un ambiente di apprendimento è un complesso sistema di oggetti e procedure attraverso il quale un individuo modifica le proprie conoscenze, i propri comportamenti, i propri atteggiamenti, i propri valori, in una parola la propria identità. Il termine artificiale è necessario per delimitare il campo, perché ogni ambiente con cui un individuo interagisce (la famiglia, la televisione, gli amici ecc.) produce un apprendimento e quindi può essere considerato un ambiente di apprendimento. Nelle TD dunque ci rivolgiamo in particolare a quella classe di ambienti di apprendimento pensati e realizzati dall'uomo, e perciò artificiali, come ad esempio una classe con la cattedra, i banchi, la lavagna, l'insegnante, le carte geografiche sulle pareti, i libri, i quaderni, le penne ecc. e le procedure per usarli.

Così, se è vero che in generale un apprendimento non si può progettare, è altrettanto vero che si possono definire e realizzare le condizioni perché una modifica delle conoscenze e dei comportamenti dell'individuo possa avvenire in una direzione predefinita, almeno parzialmente, nei contenuti e nei modi, inducendo l'individuo ad interagire con un ambiente predefinito. Ogni ambiente di apprendimento "artificiale" incapsula un'idea, un modello di come avviene il processo di apprendimento. Una classe con la cattedra e i banchi disposti di fronte ad essa, da cui parla l'insegnante, incapsula l'idea che l'apprendimento consista in un trasferimento unidirezionale e orale di conoscenze da chi sa a chi non sa. Lo studio sui libri incapsula l'idea che apprendere voglia dire leggere e trovare il modo di assimilare ciò che si è letto.

Esiste un nesso stretto tra la tecnologia disponibile e il tipo di ambienti di apprendimento che si possono realizzare. Un progettista oltre ad avere ben chiaro il modello di apprendimento alla base del sistema che sta progettando, deve conoscere le potenzialità offerte dalla tecnologia.

Le nuove tecnologie della comunicazione

possono essere, e, ahimè, spesso sono usate per creare ambienti di apprendimento tradizionali. Ma questo non è l'aspetto più interessante per il progettista. Le tecnologie didattiche possono generalizzare a livello di massa pratiche di apprendimento, che in determinati contesti si sono rivelate molto efficaci, come ad esempio quelle tipiche delle botteghe artigiane, delle scuole di musica o degli ambiti professionali dove la conoscenza è distribuita all'interno di una comunità di pratica e l'apprendimento avviene cominciando ad operare all'interno di quelle comunità. È proprio indagando sui modi con cui si apprende all'interno di una comunità di pratica che si sta sviluppando una prassi di formazione in rete che non solo sfrutta tali pratiche, ma le generalizza a contesti che non hanno limiti di spazio e di tempo.

Sono proprio la formazione in rete e i modelli di apprendimento che la rendono efficace, uno dei temi principali di questo numero, dedicato alla telematica nell'apprendimento.

Il primo articolo, mio, tratta dei concetti di comunità di pratica e di comunità di apprendimento, sottolineandone le analogie (somiglianze e differenze), e fornisce alcuni spunti per la progettazione e la conduzione di processi e di sistemi di formazione in rete. L'articolo di Manca e Sarti cerca di definire le esigenze emergenti in una comunità di apprendimento e le funzioni che la piattaforma tecnologica può offrire per soddisfarle. Seguono poi due articoli di Ballor, Boca, Ruggieri riguardanti l'analisi di un progetto di formazione misto distanza/presenza e l'analisi nel processo di valutazione, dalla scelta del modello teorico alla realizzazione di uno strumento alla validazione. Segue poi un contributo di Petrucco su come usare le mappe concettuali come strumento metacognitivo per migliorare l'abilità di selezionare le informazioni con i motori di ricerca su Internet. Conclude il numero un articolo di Mazzella sul primo anno di un'esperienza condotta con gli insegnanti incaricati di funzioni obiettivo, utilizzando la "piattaforma" telematica di INDIRE.

Vittorio Midoro