

Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (*ICT Information Communication Technologies*) stanno entrando in modo naturale nella vita dei giovani. Nel 1997, nel mondo sono stati venduti più computer che televisori. In Italia, 4,3 milioni di famiglie, quasi il 24%, possiedono un PC, e di questi il 60% è dotato di lettore di CD-ROM e il 24% di modem. Negli USA si prevede che per l'anno 2000 una famiglia su due avrà almeno un computer a casa. Nelle famiglie di norma i più accaniti utenti sono proprio loro: i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze: i "giovani". Non hanno paura della tecnologia. Si *buttano* e imparano. Non importa se devono imparare un gioco, o come si usa un motore di ricerca per navigare in Internet.

Già, Internet... perché di norma i giovani non si accontentano del computer, vogliono anche Internet. È naturale che sia così. È successo anche alla nostra generazione con la televisione. Quarant'anni fa la televisione era un lusso. Oggi una famiglia senza televisore è una vera rarità, dovuta più a questioni di valori che non economiche. Così tra qualche anno sarà per i computer. La televisione ha avuto un forte impatto sui giovani, nel bene e nel male. Il computer e Internet avranno un impatto ancora maggiore. La televisione non richiede azione per chi la usa: basta guardarla e lasciarsi coinvolgere o addormentarsi. Il computer vuole un pieno coinvolgimento: chi lo usa deve agire e, alla reazione del computer, deve reagire. Il computer è un sistema interattivo, che ti prende. E quando sei assorbito non lo vedi più. Se stai giocando, diventi una squadra di calcio, Supermario, il mostro buo-

no, il Barone Volante, a seconda del gioco.

Un ragazzo o una ragazza che sta imparando a suonare la chitarra, è facile che usi la rete per cercare gli accordi della sua canzone preferita, e trovi non solo la canzone dei Nirvana che cercava, ma anche una serie di lezioni di chitarra, che divora perché *vuole* imparare a suonare. Userà la rete anche per trovare le informazioni che lo o la interessano: la recensione del film che gli amici hanno consigliato, il commento della partita di calcio della sua squadra e i video dei goal, le fotografie e la biografia del cantante, dell'attore, dell'atleta preferito. Potrà anche accadere che voglia confezionare un bigliettino di auguri originale per il suo amico e cercherà in rete una foto spiritosa da incollare su un bigliettino che avrà scritto con il suo wordprocessor. E, se è intraprendente, vorrà realizzare un bigliettino multimediale, magari per far colpo sulla sua ragazza o sul suo ragazzo. In queste attività i ragazzi e le ragazze non si sentono mai soli, quando nasce un problema sanno chi è l'amico che può aiutare a risolverlo e, se non l'hanno a disposizione, lo cercano in rete. E mentre si divertono, ricercano informazioni, creano composizioni multimediali, mettono in atto, senza saperlo e senza che gliene importi niente, strategie di apprendimento che gli accademici chiamano *problem solving*, apprendimento cooperativo, imparare facendo, apprendistato cognitivo ecc., acquisendo abilità cognitive di alto livello.

Il computer dunque diventa per i ragazzi un potente strumento da usare normalmente per svolgere attività creative, cognitive, comunicative. Se a scuola non potranno usare

---

questi strumenti che fuori usano normalmente, la rifiuteranno. E il rigetto investirà non solo i metodi e i contenuti, ma anche gli insegnanti, che non condividono gli strumenti di pensiero usati dai ragazzi. Non basta creare qualche aula informatica, o mettere a disposizione un computer perché gli insegnanti imparino e possano praticare i nuovi modi di apprendere. La scuola dovrà cambiare radicalmente. Come? Qui entriamo nel campo dell'opinabile. La mia opinione è che il fuoco della scuola dovrà spostarsi dall'insegnamento all'apprendimento. Provate a pensare che grossa rivoluzione sarebbe! Immaginiamo per un istante che dal vocabolario scompaia la parola insegnare e tutte le parole derivate. La parola "insegnanti" scomparirebbe, ma non le persone che dovrebbero curarsi dell'apprendimento dei ragazzi. Queste persone dovrebbero creare ambienti di apprendimento in cui ogni ragazzo e ogni ragazza possa imparare. Imparare che cosa? Il discorso diventerebbe molto lungo, e coinvolgerebbe non solo i contenuti disciplinari, ma tutti gli aspetti della scuola. Infatti quando si cambia ottica non si può considerare un elemento alla volta (la tecnologia, le discipline, le finalità, i docenti, le strutture fisiche, le risorse ecc.) ma bisogna tenere conto di tutta la complessità del sistema scuola, in cui tutti gli aspetti sono *attaccati*. Non si può affrontarne uno solo, separatamente dagli altri, ma bisogna studiare anche le loro reciproche relazioni.

Questo numero dà ancora ampio spazio alle tematiche dell'innovazione, privilegiando argomenti che riguardano l'apprendimento in rete. Si apre infatti con il rapporto redatto da un gruppo di esperti europei, raccolti attorno all'associazione EENet (*European Expert Network*), riguardante il tema di "come sta cambiando l'apprendimento in Europa con le nuove tecnologie". Segue poi

un articolo di Vittorio Midoro che cerca di rispondere alla domanda, "Che cos'è la formazione in rete?", presentando un modello che ne indica le componenti e le loro relazioni. Nel terzo articolo, Antonio Calvani affronta un tema molto stimolante riguardante la relazione che può intercorrere tra la ricerca azione e la formazione in rete. Secondo la sua ipotesi tecnologie telematiche e ricerca azione possono coniugarsi favorendo nuovi modelli di innovazione e sperimentazione didattica, capaci da una parte di far proprie istanze teoriche di taglio fenomenologico ed ermeneutico, dall'altra di affrontare il problema della validazione dei risultati tenendo sotto ragionevole controllo il problema della deformazione soggettiva dei dati.

Chiappini, Chiocciariello e Gibelli affrontano un tema molto attuale per la scuola italiana l'autonomia scolastica. A partire dall'esperienza maturata nel progetto ministeriale *Copernico*, analizzano il ruolo della comunicazione e cooperazione a distanza, presentando un approccio che fa riferimento a modelli di formazione collaborativa in gruppi di lavoro e di apprendimento contestualizzato. Nel modello proposto la conoscenza è il risultato dell'interazione con l'ambiente. La tesi sostenuta dagli autori è che la creazione di una comunità di pratica interattiva dedicata ai progetti sviluppati a scuola stimoli la crescita di conoscenze condivise.

Infine, Claudio Del Don, dell'Istituto Svizzero di Pedagogia per la Formazione Professionale di Lugano, descrive una parte dell'attività svolta nell'ambito del *progetto Poschiavo*, un interessantissimo programma per la valorizzazione della cultura della popolazione della valle Poschiavo, nella Svizzera di lingua italiana, mediante gli strumenti della comunicazione e della formazione in rete.

Vittorio Midoro