

TD propone questa volta un numero monografico sul Software Didattico.

La scelta è motivata da una crescente e generalizzata attenzione intorno all'argomento.

Per anni in Italia l'interesse per i software educativi è stato estremamente limitato: l'utenza non era soddisfatta di quanto il mercato offriva e la produzione non valutava il mercato sufficientemente remunerativo per giustificare investimenti rilevanti.

Per molto tempo abbiamo dunque avuto davanti agli occhi un mercato nazionale "assopito", con qualche ottimo spunto, ma con molte lacune, molte incertezze, nessuna "carica"; tutto questo mentre in altri paesi (non soltanto negli "States") ad un interesse più accentuato corrispondeva una produzione vivace, un fervere di attività e di sperimentazioni.

Oggi si ha l'impressione che anche l'Italia sia "partita alla carica" per recuperare il tempo perduto: di software educativi si occupano frequentemente la stampa e i mass media, si moltiplicano le fiere, le mostre, le situazioni in cui l'editoria propone al grande pubblico i propri nuovi prodotti software; la grande editoria italiana è entrata da poco nel mercato del software didattico, fino a poco tempo fa dominato da piccole o medie aziende a carattere artigianale.

Ma che cosa ha dato nuova vita e nuovo impulso a questo settore? Probabilmente le ragioni di questa inversione di tendenza non sono da ricercarsi esclusivamente in una presa di coscienza del mondo

della scuola ed in una più specifica formazione del corpo docente; i motivi reali stanno più probabilmente nell'apertura del settore al mercato "domestico", nella diffusione sempre più capillare dei computer nelle nostre case. E il cliente potenziale di software didattico non è più soltanto l'ente scolastico o il singolo docente, ma diventa anche il genitore il quale vuole vedere dietro l'"investimento" per l'acquisto del computer anche un modo per migliorare, incrementare, potenziare l'istruzione dei propri figli.

Il concetto stesso di software didattico si allarga e finisce con l'estendersi anche a prodotti di consultazione (Dizionari, Enciclopedie...) oppure più genericamente culturali (Monografie specialistiche in campo artistico, medico, biologico, naturalistico...); questi prodotti, non immediatamente classificabili come software didattico, possono certo, a buon diritto, assumere valenze specificamente educative e svolgere una valida funzione di supporto all'apprendimento, nel contesto scolastico così come in quello domestico; possono essere usati per autoistruzione, possono servire alla documentazione e alla ricerca personale o collaborativa.

L'articolo di Olimpo "*I nuovi ambienti interattivi per l'apprendimento*", ci conduce immediatamente ad esplorare da un punto di vista propriamente didattico questi prodotti della nuova generazione; di essi si sottolineano i punti di forza e quelli di reale innovazione didattica, dietro la loro nuo-

---

va "facciata" si intravede una nuova immagine non più, (e non necessariamente) "didascalomorfa" del mezzo informatico adibito all'insegnamento.

Sulle potenzialità ed i limiti del software didattico insiste, invece, Andronico il quale, riflettendo sul rapporto fra didattica tradizionale e didattica assistita dall'elaboratore, "salva" la centralità della figura del docente affermando che: *"Non è possibile sostituire l'insegnante"*.

Chi scrive propone invece una riflessione sul passato, il presente e il futuro del Software Didattico, che oggi costituisce indubbiamente ancora *"una realtà in evoluzione"*, sottolineandone i punti di forza e le persistenti carenze; rileva un forte *"fermento nel mercato"* di questi prodotti e cerca di indagarne le ragioni e di valutarne le concrete prospettive.

Di produzione di software didattico si occupano, invece, da due diversi punti di vista, i contributi di Tavella e di Spitzer; il primo *"Produzione di software didattico: si volta pagina"* guarda alla produzione di software da un punto di vista principalmente tecnologico, individuando nelle caratteristiche stesse dei nuovi software i motivi per cui sono destinati a cambiare radicalmente i loro contesti produttivi. Il secondo *"La motivazione: un fattore trascurato nella progettazione didattica"* sottolinea simpaticamente, con esempi tratti dalla vita quotidiana e dal gioco, l'importanza della motivazione in ogni umana attività e suggerisce quindi anche che

i produttori di software didattico tengano nella giusta considerazione questo aspetto, per garantire al proprio prodotto lunga vita ed efficacia educativa.

L'efficacia è, indubbiamente, la caratteristica principale che l'utente ricerca all'interno di un prodotto educativo; questo aspetto è particolarmente rilevante quando ad un software si chiede di svolgere una funzione non soltanto educativa ma anche riabilitativa o, più propriamente, di integrazione scolastica. Lucia Ferlino indaga proprio il rapporto *"Software didattico e integrazione scolastica"* cercando di cancellare una suddivisione troppo rigida fra prodotti nati come supporto all'integrazione e prodotti che possono efficacemente ricoprire questo ruolo in interventi didattici speciali e/o specialistici.

A conclusione una breve, recentissima nota di André Richier e Corinne Hermant, membri della Task Force "Educational Software and Multimedia" della Commissione Europea *"I prodotti educativi multimediali nel contesto europeo"*; poche frasi che testimoniano l'interesse in ambito comunitario per il settore del software didattico: interesse per un mercato in espansione ma anche, e soprattutto, per le valenze educative di questi prodotti destinati a rinnovare la scuola europea e ad offrire un valore aggiunto agli interventi educativi su cui concretamente si basa l'Europa di domani.

Michela Ott