

# LA SCUOLA AI TEMPI DEL DIGITALE



Vittorio Midoro (a cura di)  
**LA SCUOLA AI TEMPI DEL DIGITALE**  
 Istruzioni per costruire una scuola nuova  
 ISBN 9788891728784  
 Franco Angeli | 2015 | 218 pagine

Manuela Repetto | INDIRE - Istituto Nazionale di Documentazione,  
 Innovazione e Ricerca Educativa - Nucleo Territoriale Nord | Torino (IT)  
 ✉ C.so Vittorio Emanuele II 70, 10121 Torino, Italia | m.repetto@indire.it

In questo periodo, nel quale stiamo assistendo al passaggio ad un'epoca di "rinascimento digitale" che sta investendo tutti i settori secondo ritmi diversificati e reciproche influenze, la scuola dovrebbe prestare maggiore attenzione alle esigenze profonde di cambiamento che la società impone dall'esterno. Per la scuola tale passaggio non è spontaneo e immediato, bensì ha un'onda d'urto che incontra numerose resistenze, provoca spaccature e crea situazioni disomogenee. Emerge dunque il bisogno di una scuola diversa, di una scuola nuova che riesca a riappropriarsi del ruolo educativo che le appartiene rendendolo funzionale alle esigenze attuali.

Il volume *La scuola ai tempi del digitale. Istruzioni per costruire una scuola nuova*, curato da Vittorio Midoro, punta a ridefinire il ruolo delle istituzioni scolastiche elaborando, attraverso un approccio olistico, una nuova idea di scuola nella quale tutte le sue componenti didattiche, organizzative, infrastrutturali e le loro relazioni vengono esaminate, rimesse in discussione e ricreate alla luce di una nuova visione che sottende un modello di sviluppo sociale innovativo e sostenibile.

Nel contributo che apre il volume, questa idea viene esplicitata dallo stesso curatore, che rintraccia nel modello di sviluppo di Amartya Sen e nella sua concezione di individuo, caratterizzato da un insieme di modi di essere e di azioni che può svolgere, la principale fonte di ispirazione per costruire una scuola nuova. Trattasi di una scuola che punta allo sviluppo armonioso degli

archetipi, che valorizza le differenze individuali e che si avvale di approcci basati sull'apprendimento attivo e dell'apporto integrativo di altre istituzioni del territorio. Una scuola nuova è quella auspicata anche da Roberto Maragliano nel contributo successivo, una scuola che scaturisce dal cozzare di due mondi che non riescono più a convivere: la scuola monumento, fondata su un sapere fisso ed oggettivo, ancorato al testo scritto, si contrappone alla scuola evento, rappresentata dai saperi mobili e soggettivi che contraddistinguono tutti gli altri linguaggi. Il digitale e la rete fanno entrare in conflitto questi due sistemi e li confondono, trasformandoli uno nell'altro e imponendo un ripensamento del sistema scolastico e della didattica che passa anche attraverso il recupero della migliore pedagogia attivistica e il suo adattamento all'attuale contesto socio-culturale. Una commistione fra gli spazi fisici in cui ci si muove e gli spazi virtuali in cui si è immersi è quella provocata dal continuo impiego delle tecnologie, creando quelli che Guglielmo Trentin nel suo contributo definisce gli spazi ibridi di apprendimento. In tali spazi la didattica si estende e può assumere nuove forme, inducendo ad una rivisitazione di spazi, di tempi ed assetti organizzativi, così come ad un'attenta progettazione, sorretta da un paradigma pedagogico, che renda quegli spazi sostenibili e funzionali ai processi di apprendimento e insegnamento.

Se i primi tre contributi del volume si concentrano sulle ragioni per le quali è essenziale favorire la trasformazione della scuola e sulla definizione dei modelli teorici ed operativi che possano sostenerla, i quattro lavori successivi esaminano alcune attività didattiche supportate dalle tecnologie e focalizzano le abilità cognitive che gli studenti sviluppano prendendo parte a tali attività.

Giorgio Olimpo dedica il proprio contributo all'educazione al pensiero computazionale, ripercorrendo tutte le sue fasi a partire dall'introduzione dell'informatica intesa come mera programmazione, passando per una fase di avvicinamento ai modelli concettuali delle applicazioni informatiche attraverso la digital literacy e la digital competence, per poi soffermarsi sulla fase attuale, contraddistinta da un recupero e una rivalorizzazione della programmazione informatica. Tuttavia, essa non è più limitata al saper programmare un computer, bensì è intesa come capacità cognitiva, che non emula il funzionamento dei computer ma è specificatamente umana: in quanto tale, essa implica abilità di alto livello potenzialmente trasferibili in tutti gli ambiti conoscitivi oltre a quello informatico, come il "saper pensare a livelli multipli di astrazione".

Dagli strumenti concettuali e linguistici per progettare, rappresentare e comunicare le conoscenze si passa, nel contributo successivo di Andrea Midoro, agli strumenti per allestire i cosiddetti makerspace. Questi spazi possono essere considerati ambienti di apprendimento nei quali, alla stregua degli atelier delle scuole dell'infanzia di Reggio Emilia, la varietà di materiali a disposizione stimola negli studenti maker, che contribuiscono attivamente alla creazione di quegli stessi spazi, lo sviluppo di specifiche competenze disciplinari e interdisciplinari. Potenzialità concrete per l'apprendimento e per lo sviluppo di abilità cognitive negli studenti sono anche quelle fornite dai giochi digitali descritti nel contributo di Rosa Bottino, Ilaria Caponetto, Michela Ott e Mauro Tavella. Questi giochi sono stati oggetto di ricerca in una serie di progetti condotti dagli autori per indagare quanto questi stimolassero le abilità logiche e di ragionamento, nonché per definire gli aspetti metodologici legati alla scelta dei giochi e alla progettazione di attività ad essi funzionali da proporre agli studenti.

I giochi digitali, oltre che fruiti per potenziare capacità logiche mirate, possono essere anche creati dagli stessi studenti per favorire lo sviluppo di alcune abilità trasversali. Le attività di game making descritte nel contributo di Francesca Maria Dagnino e Jeffrey Earp, condotte nel contesto di un progetto europeo, hanno previsto la sperimentazione di un ambiente autore per lo sviluppo di giochi. Dalle prime esperienze pilota nel corso delle quali l'ambiente è stato testato è apparso che la creazione di giochi digitali è percepita dagli studenti come attività motivante e di stimolo alla collaborazione, alla creatività e al problem solving.

I due capitoli successivi del volume spostano il fuoco dalle iniziative didattiche che puntano allo sviluppo di abilità cognitive negli studenti ai modelli di progettazione didattica rivolti agli insegnanti.

Nel loro contributo, Pier Giuseppe Rossi e Fernando Sarracino analizzano le affordance che le tecnologie digitali forniscono nel rendere la progettazione didattica meglio strutturata e più sostenibile. Le tecnologie assumono la duplice valenza di strumento di supporto al processo di progettazione e di costruzione di risorse

impiegabili nelle attività didattiche. Il modello di progettazione descritto si basa sulla creazione di un artefatto progettuale condiviso con gli studenti che favorisce un percorso ricorsivo fra azione e riflessione.

Donatella Persico e Francesca Pozzi presentano nel loro contributo un modello di progettazione didattica basato sul learning design, un approccio che implica da parte dei docenti una propensione allo sviluppo collaborativo e alla condivisione di progetti didattici. Viene presentato un ambiente online per il learning design, sviluppato nell'ambito di un progetto europeo, che integra diversi strumenti per lo sviluppo di progetti di attività didattiche condivisibili e riutilizzabili dai docenti di una comunità. Affinché un progetto didattico possa essere condiviso e riutilizzato, risulta essenziale documentarne la realizzazione concreta con gli studenti: nel suo contributo Michele Baldassarre si sofferma sul rapporto tra la documentazione e gli open big data e sull'importanza di costruire un sistema documentale generativo e aperto per la diffusione e l'innovazione delle pratiche didattiche.

Il volume si chiude con la presentazione di Rosanna Buono di un progetto di innovazione realizzato con le scuole della regione Abruzzo nell'ambito del Programma Scuola Digitale, che ha puntato allo sviluppo di ambienti e percorsi formativi basati sulle tecnologie che favoriscono la collaborazione fra docenti innovatori e la loro costituzione in una comunità di "Digital Ambassador".

I vari contributi qui accennati rendono ampiamente conto del panorama variegato e complesso di aspetti, problematiche e opportunità che caratterizzano una scuola che necessita di essere al più presto trasformata e resa adeguata alle esigenze della società odierna. Il volume, attraverso un excursus che propone modelli teorici e metodologici per innovare la scuola, attività didattiche su cui puntare per potenziare le abilità degli studenti, modelli di progettazione per sviluppare le attività e per documentarle, tocca tutte le componenti su cui bisogna agire per innovare la scuola e può fungere da faro per orientare chi, a qualsiasi titolo, abbia a che fare con essa: insegnanti, dirigenti scolastici, ricercatori, educatori e studenti universitari che volessero intraprendere l'insegnamento o una carriera nel settore educativo.

Il sottotitolo del volume allude, provocatoriamente, alla metafora delle istruzioni per la costruzione di una nuova scuola, come se si trattasse di un giocattolo o di un dispositivo tecnologico. Ma questo libro non può essere considerato un semplice manuale contenente delle indicazioni: esso fornisce idee originali e preziosi spunti di riflessione; pungola il lettore con interrogativi lasciati aperti o con domande a cui vengono fornite risposte generative di nuove idee; lancia un dibattito a cui tutti ci sentiamo chiamati a contribuire e dal quale non possiamo esimerci, se non vogliamo sprecare un'ulteriore occasione per tentare di trasformare la scuola agendo anche "dal basso", con il coinvolgimento diretto di chi ci circonda.