

Scuola e mobile born: emergenza e rivoluzione della didattic@

di

Michela Pensavalli

Ambiziosa sfida è oggi insegnare, educare le nuove generazioni: sono i *mobile born*, nativi digitali, ragazzini e ragazzine che nascono con la tecnologia in mano, che non si sorprendono delle strabilianti possibilità che offre il cellulare, per parlare del *digital device* più amato. Possiedono un'intelligenza nuova, fluida, risultato degli effetti combinati della cosiddetta rivoluzione digitale (che ha avuto il suo esordio negli anni Novanta), e del progressivo adattarsi ai cambiamenti che essa ha portato, soprattutto in merito all'aspetto cognitivo della specie umana.

L'evoluzione delle nuove tecnologie legate al progresso informatico (internet, pc, tablet, dispositivi elettronici sempre più sofisticati ed interattivi, come *smart-tv*, *smartphone...*) utilizzate prevalentemente con uno scopo comunicativo, ha generato un innovativo modo di pensare, di immagazzinare informazioni, di apprendere, di interagire, di reagire al mondo ed alla realtà.

Utilizzando i *device* interattivi l'intelligenza dei digital born segue i dettami di un apprendimento spaziale, *multitasking*, basato sulle regole dell'ipertesto (cioè di una lettura digitale – *digital reading* – che non è più lineare, ma si realizza su una pluralità di testi, documenti e contenuti di vario genere inerenti un determinato argomento, organizzati ed immediatamente fruibili attraverso la selezione di parole chiave – normalmente evidenziate o colorate – che fungono da collegamento, come veri e propri nodi di una rete), costringe ad imparare per esplorazione e attraverso salti cognitivi, e segue processi di serendipità (casualità: neologismo nato per spiegare come questo tipo di fruizione multimediale spesso conduca a felici scoperte o inattesi apprendimenti, normalmente scollegati dal tema iniziale).

Si presuppone che questa mutazione corrisponda all'attivarsi di nuove connessioni, nuovi percorsi neurali da cui derivano nuove modalità di pensiero e nuovi schemi di apprendimento. Se parliamo di "intelligenza digitale", non ci stiamo riferendo alla capacità di elaborare simboli astratti, ma di un'attitudine della mente e di un'attività cerebrale di tipo pratico. Ancor di più possiamo osservare che l'interazione con gli schermi *touch* dei *device* elettronici, non solo è spontanea e naturale, ma spiega anche l'appercezione di questi strumenti tecnologici, ovvero la capacità istantanea di interpretare gli stimoli suggeriti dal nuovo oggetto elettronico, sconosciuto, con i sistemi conoscitivi

precedenti: un esempio è l'innata capacità di interazione con il cellulare dei bambini senza che questi abbiano ricevuto istruzioni in merito.

La digitalità ci ha condotto ad uno stravolgimento delle modalità comunicative, espressive ed interattive, in funzione della costruzione di nuovi pattern di adattamento cognitivo al mondo digitale. Un esempio sono gli sms twitterizzati che quotidianamente inviamo e che attraverso gli *emoticons* istantaneamente ci consentono di rendere esplicito un personale contenuto emotivo, una gioia, uno stato di stupore o un cambiamento di stato.

Gli adulti, con le radici immerse nella concretezza della rivoluzione industriale, e le fronde al vento virtuale dell'era informatica, sono spesso i primi a restare confusi dalla variazione delle coordinate in corso, e si mostrano indecisi sul sistema di valori da seguire. Frequentemente vengono descritti dai ragazzi come una generazione muta, incapace di parole che risuonino, depressa, triste, che ha rinunciato o non è stata in grado di educare.

E mentre loro – i giovani – si muovono in questa selva digitale con la rapida naturalezza degli indigeni, noi genitori ed educatori, finiamo per sentirci immigrati in un mondo di cui ci sfuggono regole ed agganci, finendo per chiederci cosa poter dire loro di credibile, come poterci equipaggiare per essere accattivanti e convincenti verso chi ha un'esperienza innata di un mondo così virtualizzato e tecnomediato.

La mutazione a cui assistiamo, accresce il bisogno di supporti esterni, non solo mnemonici, ma soprattutto relazionali e culturali, per poter sentire di essere veramente vivi; come se la nostra identità dipendesse in gran parte dalla nostra presenza e dalla nostra visibilità in una rete relazionale, seppure virtuale, come virtuali sono i rapporti che intratteniamo perfino con i nostri familiari ed amici più cari. Un costante processo di identificazione ed omologazione ai sistemi esterni, che produce un'identità labile e "liquida", per citare il filosofo Bauman (*La società individualizzata*, 2001; *Modernità liquida*, 2003; *La vita liquida*, 2005), da cui deriva un rapporto con l'altro sempre più rapido e tecno-mediato, superficiale forse, che mette in crisi contemporaneamente la relazione con se stessi (con la grave perdita della capacità auto-riflessiva), quella con gli altri e quella con il sistema etico. Infatti il mondo di valori non si smaterializza, ma finisce per non avere più maniglie, né appigli per poterlo afferrare e fare proprio. Per cui è come se non esistesse più.

La crisi del nesso antropologico esistenziale e l'emergenza educativa sono strettamente connesse con le contraddizioni e le difficoltà che derivano dal contesto storico-culturale attuale.

Gli adulti hanno rinunciato al ruolo pedagogico o tendono a delegarlo. I giovani sono bersagliati, spesso senza protezione, fin dalla tenera età – e per tutto il periodo in cui si sviluppano le loro competenze linguistiche, scientifiche ed informatiche – da forme di comunicazione multimediale rutilanti e intensive, che fanno leva sulla loro emotività e sul motore di ogni conoscenza: la curiosità. Ma in forma indotta e manipolatoria.

Ad esempio, attraverso i videogiochi i ragazzi sperimentano esperienze immersive: entrano in una realtà assolutamente verosimile. Con il proprio *avatar*, vivono un'estensione della loro identità. Diventano ciò che il personaggio è in quel dato momento, in quel contesto accattivante. E hanno poi difficoltà a staccare la spina perché molto spesso, il mondo virtuale è più affascinante, più colorato, più entusiasmante, di quello reale, che in confronto finisce per apparire sbiadito.

Da sempre i media esercitano questo duplice e contrastante effetto, che si amplifica di pari passo con il progresso tecnologico-informatico.

I professionisti della comunicazione conoscono e utilizzano le tecniche necessarie ad attrarre l'attenzione con messaggi impattanti ed affascinanti, che stimolano e in alcuni casi indirizzano anche la curiosità matrice di ogni apprendimento, in maniera strategicamente indotta ed orientata. Neanche il *Web*, col suo enorme potere di offrire rapidamente risposte a qualsiasi quesito e di materiale multimediale su qualsiasi argomento, è esente da questa dinamica.

I ragazzi, che nell'età scolare consolidano le loro matrici cognitive, provengono da un ambiente intriso delle nuove modalità di apprendimento multisensoriale dell'intelligenza digitale, ed entrano in un sistema scolastico in cui invece vengono utilizzati prevalentemente i canali cognitivi: una formazione che si è basata sino ad oggi su principi di linearità e di argomentazione consequenziale, di logiche razionali ed esplicative. E che oltretutto si sta disabituando all'elaborazione dei problemi, confluendo verso una metodologia didattica anglosassone, che non concede il tempo dell'assimilazione lenta dei contenuti, favorendo lo sviluppo di un'un'intelligenza convergente: quella tipica dei quiz a scelta multipla che si utilizzano nelle nostre università, in cui vi è un'ipotesi, un problema e la soluzione viene suggerita attraverso le risposte multiple. Il dado su cui riflettere è già tratto in partenza. La soluzione è già fornita. Basta solo riconoscerla tra le varie opzioni. Non è il singolo che, in maniera divergente, si esercita ad arrivare creativamente, e non passivamente, alle soluzioni.

La didattic@ del web invece si fonda, come abbiamo visto, su ben altri principi. È fatta di ipertesti, di navigazione libera, interazione multimediale (ad esempio le lezioni in videoconferenza) e di stimoli in sovrabbondanza.

L'osservazione di questo quadro porta inevitabilmente ad interrogarsi sulle metodologie didattiche da proporre ai giovani, per trovarci e lasciarci trovare come educatori, incontrare i loro bisogni ed assecondare le loro peculiarità.

In primo luogo è importante cogliere, soprattutto se si lavora in ambito educativo pedagogico, la differenza tra l'istruire e l'insegnare. L'istruzione è la trasmissione di contenuti intellettuali, mentre l'insegnamento è la comunicazione di contenuti emotivi, di saperi e fonte di crescita emotiva. Si riesce ad insegnare, soprattutto aprendosi un varco nel cuore dei ragazzi ("Non entraturi in veritate sine caritatem" diceva Paolo di Tarso). Si entra nel sapere solo attraverso la chiave dell'amore: il carisma del docente molto spesso fa la differenza sul risultato dell'apprendimento e dall'applicazione allo studio della classe, in termini di curiosità verso la materia, passione per essa e desiderio di approfondimento.

E nel rispetto della emotività degli allievi, gravemente ipersollecitata dalle nuove tecnologie, sarebbe opportuno aiutarli nello sviluppo delle loro competenze emotive, insegnando loro ad identificare le emozioni in se stessi e negli altri, stimarne l'intensità, esprimerle, averne un certo grado di gestione, usarle correttamente come mezzo di comunicazione e risonanza empatica. Infine, conoscere la differenza tra emozione ed azione, ed essere consapevoli che è possibile simulare e dissimulare gli stati emotivi.

Altro aspetto da recuperare: le funzioni simboliche e di astrazione legate all'uso della fantasia, vera vittima della sovrastimolazione sensoriale dell'era digitale.

Ricevere tanti, a volte, troppi stimoli non è sempre sinonimo di profusione di idee e di creatività quanto più di confusione che potrebbe portare persino ad un blocco della capacità di discernimento e della capacità di scelta.

Da queste premesse nasce l'idea di un percorso ufficiale nello spazio della didattica Ministeriale per l'educazione al *Web*: un'ora curriculare che affianca le materie standard (come l'italiano e la matematica) per dare modo agli alunni della scuola elementare di approfondire rischi ed opportunità della digitalità, veicolando le emozioni grazie all'ausilio di strumenti di comunicazione, didattici, che sfruttino la relazionalità in aula.

Nell'esperienza vissuta all'Istituto S. Vincenzo de' Paoli di Ravenna, insegnanti, alunni ed esperti psicologi si sono trovati tutti insieme nella stessa aula a riflettere e confrontarsi su argomenti come la navigazione sicura, l'utilizzo consapevole dei *device* per dare vita ad una reale partita tra nativi ed immigrati digitali.

Alcune delle tecniche utilizzate hanno consentito agli insegnanti di condurre la lezione in classe con un metodo creativo ed originale.

I docenti avevano l'obbligo di uscire dagli schemi soliti della lezione frontale, *in primis* la disposizione in aula: sedersi tutti in cerchio, muoversi liberamente durante la lezione, interagire tra di loro. I banchi sono sempre stati disposti a ferro di cavallo.

Tre aspetti peculiari di questa metodologia sono stati:

- il lavoro in piccoli gruppi (che consente ai bambini di scoprire più profondamente se stessi e gli altri, superando le inibizioni, sviluppando il senso di libertà e del limite, le attitudini prosociali come il rispetto, la collaborazione e l'empatia, favorendo l'istaurarsi di legami amichevoli)
- metodologia *learning by doing*, perché il miglior modo di apprendere una novità è sperimentarla nella pratica (i discenti venivano coinvolti in prima persona in dimostrazioni pratiche di ogni concetto teorico, anche il più complesso, come ad esempio quello immersività nel mezzo digitale)
- attenzione allo sviluppo di *coping*

I tre punti sopracitati sono stati trasversalmente sempre presenti come obiettivi di lavoro, a tal fine sono state scelte modalità di intervento interattivo in aula come:

- Role Play:

simulazione di situazioni in cui il soggetto assume un ruolo definito, che lo aiuti, facilitato dalla finzione teatrale, a mettere in gioco atteggiamenti, comportamenti, modalità comunicative, abilità sociali, carenti o assenti nel proprio repertorio abituale.

- Drammatizzazione:

invenzione e simulazione di brevi storie, situazioni, in cui i partecipanti giochino a "far finta di" essere o rappresentare qualcosa o qualcuno, esprimendosi attraverso una molteplicità di linguaggi, verbali e non (mimico, gestuale, musicale, simbolico...), e valorizzando lo spazio, l'interazione, i travestimenti, l'improvvisazione.

- Circle time: gruppo di discussione i cui membri, seduti in circolo e guidati da un esperto, affrontano una tematica, e vengono stimolati (ma non obbligati) ad esprimere pensieri, emozioni,

dubbi, ad ascoltare con attenzione e rispetto i tempi e le opinioni altrui, anche qualora non collimassero coi propri.

- Esercitazioni di immaginazione/di proiezione:
chiudere gli occhi ed avventurarsi in uno scenario immaginario guidato, in cui si richiede di identificarsi come protagonista di una situazione piacevole e rilassante (es. “immaginate di essere una farfalla”), o di una rischiosa che pian piano si risolve...
- Esercizi di problem solving:
esercizi svolti in piccoli gruppi, per l’allenamento alla risoluzione di situazioni più o meno problematiche, che valorizzino la concentrazione, l’utilità del pensiero divergente e la creatività (le soluzioni dovrebbero essere preferibilmente non univoche). Aiutano i partecipanti a focalizzare ed analizzare il problema, immaginare e realizzare le possibili soluzioni.
- Discussion starters (domande rompighiaccio):
domande o brevi attività utili a mettere le persone a proprio agio ed aumentare gradualmente il livello di conoscenza e di confidenza, e/o individuare un tema importante su cui confrontarsi.
- Materiali audiovisivi (film, cartoni animati, pubblicità):
utilissimi per illustrare un argomento, sollecitare il confronto, la partecipazione e l’espressione personale.
- Homeworks (compiti di riflessione, esercizi a casa):
spesso questi esercizi avevano l’obbligo di essere discussi ed elaborati insieme ai genitori, per consentire un confronto sulle tematiche trattate

Emergenza educativa e recupero del nesso dialogico.

La generazione di mezzo deve diventare assolutamente capace di vincere il mutismo, cercando di dare ai ragazzi un orientamento all’istruzione tanto quanto un orientamento all’educazione. E per educare, bisogna entusiasmare.

Siamo un popolo di persone che trasmettono sempre di meno l'emotività, l'entusiasmo ed il coraggio di affrontare la vita e di andare avanti. La fiducia nel futuro è un passaggio importante, ambizioso per noi, ma necessario: solo riappropriandocene potremo proporre e condividere un'utopia che non sia solo qualcosa di astratto, ma una mèta desiderabile e motivante, che mostri valori da rivalutare, reinterpretare, ritrovare. C'è bisogno di una (teleologia pedagogica), di diffondere informazioni sulle politiche pedagogiche che stiamo portando avanti, di riscoprire la centralità delle piccole cose, di occuparci del progetto educativo di una coppia di genitori insieme a quello di un'agenzia educativa. Dobbiamo stabilire l'obiettivo ed i mezzi a nostra disposizione per raggiungerlo, favorendo la crescita emotiva dei ragazzi. Dobbiamo abbandonare l'educazione *fast*, veloce, quella sdoganata da *social network*, forum e *blog*.

Se è vero che non si entra nella verità, nel sapere se non attraverso i canali emotivi, se non attraverso l'amore, è altrettanto vero che sia importante lavorare sull'aspetto fiduciario dei bambini, dare loro delle responsabilità, convocarli nella vita. Incoraggiarli a trovare loro stessi, rispettando la loro unicità senza caricarli di tutte quelle aspettative che li costringono ad inseguire comportamenti narcisistici, a cercare di essere sempre i migliori, sempre perfetti, almeno in apparenza.

L'iperattività di Internet deve assolutamente essere bilanciata dalla calma, dalla pazienza, dal coraggio, e dalla costanza in primis dei genitori e poi di chi ha un ruolo educativo, affinché i ragazzi possano rispondere alla loro convocazione con sicurezza e creatività, sostenuti da un leale confronto delle idee e da proposte culturali convincenti.

Il *Web* costituisce un'enorme risorsa, ma occorre sviluppare parallelamente politiche educative e sociali che favoriscano la coesione anche fuori di esso, nel mondo reale. È necessario progettare e predisporre centri aggreganti che incrementino il senso di appartenenza. Bisogna andare verso un'antropologia dialogica e comunitaria che includa urbanisticamente, spiritualmente, pedagogicamente nell'istruzione tutti coloro che siano esclusi dalla partecipazione alla vita sociale.

In conclusione, la sfida che ci attende è riuscire a coniugare le ICT, utili e apprezzabili nella didattica agli studenti e modalità "tradizionali" di insegnamento, come le lezioni frontali in aula, i colloqui insegnante – classe e/o allievi – allievi, i libri didattici, gli appunti ed i riassunti.

Entusiasmo è la parola d'ordine: un insegnante muto o affranto suscita nell'allievo la sensazione che la materia abbia annoiato persino lui. Entusiasmo e passione, da recuperare e diffondere: questa la sfida!