

Alessandro Gozzi

ALLA RICERCA DI EQUILIBRIO

L'introduzione delle tecnologie informatiche-digitali nella scuola italiana è cosa degli ultimi quarant'anni.

Essa ha influenzato comportamenti, convinzioni e metodologie didattiche di molti insegnanti, passando dall'entusiasmo iniziale, legato ad ogni nuova iniezione tecnologica, allo scoramento portato dalle prime difficoltà d'uso, dalle inadeguatezze delle strutture tecniche di supporto, dalla consapevolezza della propria complessiva impreparazione di fronte ad un mondo la cui velocità di sviluppo e cambiamento è assimilabile alla "curvatura" fantascientifica.

In estrema sintesi, e al solo fine di introdurre elementi di contesto utili per proporre una riflessione centrata sull'oggi e sul prossimo futuro, ecco alcuni dei passaggi che hanno segnato questi quarant'anni.

- Il computer entra nelle scuole italiane, in particolare negli Istituti Tecnici, negli anni Ottanta, non accompagnato da una chiarezza pedagogica circa il suo utilizzo, in particolare: computer come tutor, secondo modelli tradizionali americani, o come strumento?
- Nel 1985 parte il primo "Piano Nazionale Informatica" col quale si affianca la tecnologia informatica agli insegnamenti di matematica e fisica nel primo biennio della scuola secondaria di secondo grado, largo spazio viene dato all'insegnamento della programmazione.

- Nel 1991 il MIUR introduce ulteriormente l'informatica nelle superiori con un nuovo Piano Nazionale che estende il primo PNI all'area linguistico letteraria.

- Nella seconda parte degli anni novanta le politiche ministeriali, con i Programmi di Sviluppo delle Tecnologie Didattiche del 1995 e 1997, insistono sui concetti di rete e multimedialità

- Il "Piano nazionale di formazione degli insegnanti sulle tecnologie dell'informazione e della comunicazione" "ForTic" del 2002-2003 coinvolge 180.000 docenti, esso intende favorire l'acquisizione di conoscenze tecniche, ma anche un'educazione all'utilizzo della tecnologia, piano quanto mai necessario anche al fine di provare a dare un senso alle ingenti cifre spese per l'acquisto di ferramenta informatica con i piani del '95 e '97.

68

- Nel 2006 la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, inserisce la *digital literacy*, che viene così definita: "la competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet".

- È del 2007 il lancio del Piano Nazionale Scuola Digitale, prima edizione, che passa da tre principali azioni: LIM, cl@ssi 2.0 e Editoria Digitale Scolastica; del 2015 la seconda

edizione che prevede, tra le altre, azioni relative agli ambienti di apprendimento, alla formazione del personale, alle competenze degli studenti, all'amministrazione digitale.

- Le “Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione” del 2012 indicano tra gli obiettivi della sezione di Tecnologia quello di insegnare a programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.
- Ultimo elemento di contesto, il cui impatto deve essere attentamente monitorato e compreso nelle sue molteplici sfaccettature, è rappresentato da quella che definirei “l’inondazione digitale pandemica”.

Questa sequenza di azioni intese a promuovere, governare o forse solo rincorrere la rivoluzione informatica e digitale, fino all’uso delle reti e dei *social network*, come si traduce nella grande avventura educativa che si vive ogni giorno nelle scuole? Ciò che provo qui ad offrire è un contributo di riflessione, dal punto di osservazione di Dirigente di un Istituto Tecnico dove vive l’informatica, l’industria 4.0, l’automazione, la lettura, la scrittura, il disegno, la mano e la penna, la mano e la palla, il dito e la tastiera.

Ancora una volta, anche affrontando il tema del digitale fortunatamente non siamo di fronte ad un problema tecnologico, ma ad una questione culturale che ci consente così di stare in gioco, di poter dire la nostra, di proporci quali orientatori di processo, quali costruttori di politiche sociali ed educative.

Per iniziare è necessario rifuggire dalla radicalizzazione anacronistica e risibile di posizioni favorevoli o contrarie al digitale ed alla rete, ma bisogna in verità “divenire attenti osservatori per evitare che la storia accada a nostra insaputa” (Galimberti).

Così le istituzioni scolastiche ed educative in genere si trovano di fronte all’urgenza, tale ormai da troppo tempo, di provare ad interpretare e condividere lo straordinario cambiamento in atto. Già Heidegger, ricorda ancora Galimberti, ci spiegava che più inquietante delle trasformazioni è “l’incapacità degli uomini di raggiungere, attraverso un pensiero meditante, un confronto adeguato con ciò che sta realmente accadendo”.

70 Occorre, intanto, ragionare intorno alla corsa intesa a riempire di alluminio ed acciaio le scuole italiane, gara che continua ad essere molto frequentata e che la pandemia è riuscita ad estendere ad ogni istituto, garantendo denari importanti anche a chi, diversamente, avrebbe faticato ad ottenerli. Ciò non sarebbe in vero così male, se questa azione di riempimento fosse accompagnata da un’adeguata riflessione, capace di andar oltre le necessità della DAD, strumento insistito ben oltre il dovuto, che si pongono esclusivamente come bisogni primari di *device* e di connessione. Invece, in modo incidentale, senza troppi problemi di contenuto e forma, spinti dall’emergenza sanitaria - così efficace nell’attivare fretta e paura, anche quando un po’ di latenza sarebbe utile per attivare invece il processo riflessivo e progettuale - si è sancita la nascita della “didattica digitale integrata” quale evoluzione della primitiva “didattica a distanza”.

La determinazione di “didattica digitale” rappresenta un grosso problema, al fine di dare un senso alla presenza del digitale a scuola. Essa va rifiutata con nettezza in favore della non segmentabile dimensione di una Didattica, certamente in stretta dialettica e armonioso equilibrio tra digitale ed analogico, ma impossibile da confinare nei limiti aggettivali delle infinite modalità dell’apprendimento. L’espressione “didattica digitale”, anche con l’aggiunta di “integrata”, veicola un grave fraintendimento e sbilancia le forze delle ricchissime componenti educative, disumanizza un processo che, anzitutto, è e resta un processo relazionale, al di là ed oltre i codici, gli scenari, gli strumenti ed i linguaggi scelti.

A noi, quindi, provare a percorrere le strade di una Didattica capace di cogliere le opportunità, le suggestioni del digitale, facendo tesoro di secoli di pedagogia, di storia, di riflessioni psicologiche e sociologiche, rifiutando una sorta di amnesia collettiva che i luminosi schermi del digitale, combinati al buio pandemico, stanno inducendo.

Tante sono le spinte positive che il digitale può indurre, così come i pericoli di cui si fa portatore nella vita privata di ciascuno e nella scuola, che vita e scuola di vita è.

Inclusività, integrazione dei linguaggi, potenziamento dei processi creativi sono certamente vantaggi da cogliere.

Altrettanti i pericoli: scollamento dalla realtà, desocializzazione, nuove devianze comportamentali, dipendenze, dittatura del pensiero binario e verticale su quello bisociativo e laterale, con conseguente pericoloso rimodellamento dei processi cognitivi,

riduzionismo del reale a “superficie levigata di rispecchiamento dell’uguale” (Byung-Chul Han), anziché strumento di restituzione dell’autentica complessità epistemologica di sé e del mondo, da indagarsi con sensibilità e capacità critica.

Al fine di cogliere le positività e scongiurare i pericoli, occorre indurre, attraverso percorsi pedagogici strutturati e forti, gli studenti ad intrattenere col digitale un rapporto etimologicamente simbolico, una sorta di rapporto-ponte, capace di dare una via di accesso presidiata ad un mondo dalle potenzialità forse infinite, ma altrettanto capace di rendere evidente la necessaria distinzione tra individuo e strumento.

72 Uno strumento che gli educatori devono usare prioritariamente per esporre gli studenti alle più varie esperienze della grandezza e bellezza del reale perché, come scrive Marco Dallari, chiosando Dostoevskij, *“l’unica realistica alternativa al naufragio è la zattera della bellezza”*.

Questo ponte va costruito insieme, ma è del docente la responsabilità, è lui che guida, è lui il leader di questa fase del processo. Come in ogni azione educativa, occorre, anche nella pratica col digitale, valorizzare i vantaggi della cosiddetta *flow experience*, esperienza di flusso ottimale, quello stato nel quale il rapporto tra livello di sfida e capacità è appunto ottimale, così da non ingenerare né ansia né noia nella persona al centro del processo formativo.

Così, come nell’approccio ad un gioco sportivo, l’apprendimento scaturisce nella la zona di sviluppo prossimale (Vygotskij) proprio quando la figura dell’adulto, esperto facilitatore, dopo aver reso

disponibili i presupposti necessari, lascia che i giocatori giochino, diventando via via più competenti, anche nel mondo digitale la giusta attivazione e supporto portano ad un coinvolgimento totalizzante nell'attività, sostenuto da processi cognitivi disciplinati e particolarmente gratificanti, come gratificanti sono le sensazioni portate dal movimento del corpo fluido, corretto ed efficace. Questo coinvolgimento totalizzante nell'attività, oltre ad alterare la percezione del tempo, produce un senso di piacevolezza e soddisfazione propria dell'essere coinvolti che, tuttavia, non può essere senza il supporto di una attività mentale molto disciplinata e senza l'applicazione massima delle proprie capacità (Csikszentmihalyi). Le emozioni positive generate durante le esperienze ottimali hanno un ruolo determinante per lo sviluppo soggettivo, permettono l'ampliamento del repertorio pensiero-azione e la costruzione di nuove risorse cognitive, attutiscono l'effetto stressante delle emozioni negative aumentando la ricerca di nuove condizioni positive, stimolano il benessere. In questo caso non siamo più di fronte al pericolosissimo stordimento digitale, alla fissità degli sguardi, all'iperstimolazione visiva passiva, ma dentro un processo di crescita. Così come in palestra il movimento genera piacere, attivando meccanismi dopaminici dei quali ognuno di noi ha avuto, almeno una volta nella vita, esperienza, allo stesso modo gli stessi meccanismi chimici innestati nelle dinamiche digitali possono sostenere la motivazione degli studenti, per natura legata in ampia misura all'esperienza del piacere, capace di per sé di consentire un reperimento di senso all'interno delle esperienze formative.

Vivere l'esperienza di flusso, il piacere dopaminico legato all'apprendimento, sta in stretta relazione con la messa a disposizione di studenti e docenti di ambienti di apprendimento adeguati.

Cos'è un ambiente di apprendimento adeguato? Una stanza piena di computer, una palestra ricca di attrezzi?

Un ambiente di apprendimento adeguato è un luogo prima di tutto bello.

La bellezza e la cura dei locali scolastici sono parte integrante del processo formativo, non già un elemento accessorio, essi infatti facilitano rilassamento e attivazione, rigore metodologico e creatività, pensiero verticale e pensiero laterale, gratificano e danno valore alla pratica educativa, diversamente squalificata come gli ambienti nei quali si svolge. L'attività con i *device* all'aria aperta, nel verde, grazie alla connessione wifi, libera meccanismi di piacere e appagamento, capaci di favorire la costruzione di quel "rapporto-ponte" imprescindibile per restare nell'ambito delle buone pratiche educative e formative.

74

Un altro aspetto rilevante correlato alle potenzialità delle tecnologie digitali all'interno della Didattica è l'esperienza condivisa in rete, essa può infatti generare un "*networked flow*", uno stato nel quale l'intenzione soggettiva diviene collettiva generando la *we-intention* (Gaggioli et al 2012; Riva et al 2010; Riva 2008). È un processo di rete che permette agli individui di raggiungere vette creative che non sarebbero stati in grado di raggiungere da soli ed il cui risultato non può essere calcolato come la somma dell'apporto dei singoli; questa esperienza richiede l'instaurarsi di una "*group mind*", uno stato di fiducia, empatia in cui le azioni

dell'individuo e del gruppo si armonizzano in artefatti cognitivi. In questo modo si realizzano anche processi di pensiero divergente come risultato di una mente collettiva formata dai cervelli delle persone e dagli strumenti digitali utilizzati. Anche in questo caso, risulta fin troppo facile cogliere la somiglianza del processo appena descritto con quello che caratterizza un gioco di squadra, dove il pensiero creativo di ciascuno si sviluppa all'interno di una mente comune, la tattica di gioco, e attraverso strumenti, diversi dal digitale, ma in questo caso analoghi nella loro funzione, quali la palla, il frisbee, la mappa dell'*orienteeering*.

Resta il grande tema del bilanciamento.

Pensiero digitale e pensiero analogico sono due parti dell'intero, esse portano all'acquisizione di saperi, parti di un unico più grande sapere riconducibile alla persona, che è una.

75

La costruzione di un modello didattico bilanciato, capace di accogliere processi mediati dal digitale accanto ad altri mediati dall'analogico, mi pare la sfida che più rapidamente vada accolta e vinta. Non si tratta però di enunciare solo principi, ma di costruire percorsi scolastici dove il *balance* sia ricercato e codificato, così da non lasciare indietro alcuna potenzialità del nostro cervello, così da non perdere ogni occasione possibile di *flow*.

Un equilibrio che tenga conto del benessere fisico delle nostre studentesse e studenti, che misuri la fatica dell'occhio e delle spalle davanti allo schermo e la sappia liberare con la magia di una corsa a perdifiato, di una partita di pallavolo, di una poesia declamata a voce alta, di una camminata nel verde, di un disegno pieno di colori, di un colpo di pagaia.