Per un laboratorio di modellazione didattica

Bruno Santoro 28-03-2015

Nella nostra epoca il problema dell'istruzione ovvero quello della formazione del cittadino si gioca sensibilmente attorno al rapporto tra didattica e tecnologia, in particolare le tecnologie dell'informazione. Si tratta di un rapporto che già da molti anni si cerca di bilanciare ma che spesso si scontra con una difficoltà reale dovuta a due fattori contrapposti: da una parte ad un vuoto di elaborazione di modelli didattici, dall'altra l'aggressiva esuberanza di soluzioni tecnologiche che dichiarano di potere risolvere i problemi a cui quei modelli didattici dovrebbero rispondere.
Tentare di bilanciare questo rapporto significa quindi anzitutto colmare questo vuoto e, dopo averlo fatto, selezionare le offerte e scegliere le soluzioni.

Ciò di cui abbiamo bisogno è essenzialmente una strategia, una pianificazione attenta modellata sui nostri bisogni e che, con sufficiente consapevole, approfitti dei molti, innegabili e profondi vantaggi che la tecnologia oggi offre al mondo dell'istruzione.
Perché accogliere la tecnologia all'interno della didattica si deve, certo, ma anteponendo la necessità di una strategia, disegnandola preventivamente attorno ai problemi, ai bisogni e alle caratteristiche del contesto di apprendimento e non cercando di immaginarla ex-post come attributo della tecnologia in un assurdo inseguimento a ritroso.
A meno che non si dichiari apertamente che non sono più le competenze chiave, l'obiettivo di insegnamento efficace, né lo sviluppo delle abilità di base quello di un apprendimento significativo ma semplicemente l'adozione tout court di tecnologie, 'didattiche' solo nel senso che così li definiscono i depliant dell'industria privata.
Sarebbe veramente curioso che la ricerca didattica, pedagogica e metodologica della scuola pubblica venisse delegata alle iniziative dell'industria privata americana o coreana del settore: per ironia di due paesi i cui sistemi di istruzione sono alle prese con notevolissimi problemi di sostanza formativa e di rapporto con le nuove tecnologie, come può controllare chiunque con una breve ricerca in rete.

L'insegnante moderno, non dobbiamo dimenticarlo, è soprattutto un professionista che affronta problemi di apprendimento; per farlo realizza scenari didattici secondo le sue competenze reali: il prodotto di questo lavoro sono soluzioni di tecnologia didattica che valorizzano proprio la sua esperienza di docente.
Disegnare scenari, organizzare occasioni di apprendimento, elaborare attività e soluzioni formative è quello che definisce inoltre gli ambienti come ambienti di formazione: spazi di attività che, se vogliamo rispettare l'orientamento del costruttivismo sociale (ispirazione alla quale tutti oggi sembrano appassionatamente appartenere) deve essere realizzato, cioè modellato per l'azione didattica anche in collaborazione con i soggetti (nella doppia accezione di costruttori e di utenti) dell'istruzione, cioè gli stessi allievi.
Un ambiente di formazione è in definitiva un ambiente di modellazione didattica.

Perché un ambiente, fisico o virtuale che sia, diventi ambiente di apprendimento occorre però che esso sia scelto e abitato e non solo 'alitato': l'obiettivo non è la semplice presenza registrata di allievi e insegnanti ma una attiva partecipazione all'invenzione del proprio percorso formativo.
Occorre quindi quanto meno innescare quell'accredito emotivo che ogni abitante di un mondo, quindi anche il cittadino digitale, concede ad uno spazio protetto al quale affidare, seppur prudentemente, le coordinate della propria formazione di persona e in definitiva della propria rappresentazione del mondo.

La caratteristica di uno scenario di apprendimento è quella di innescare la definizione valoriale di uno spazio che non è solo non solo suddiviso, tecnicamente convissuto o praticamente co-utilizzato: come potrebbe essere, ad esempio, qualsiasi spazio telematico condiviso secondo le regole di una policy o una cartella comune su di un server remoto.
Definire uno di questi spazi telematici 'ambiente condiviso' è il segno della superficialità e della mancanza di consapevolezza con i quali alcuni si accostano al mondo digitale pensando di applicare ad esso le medesime coordinate 'ortogonali' che peraltro gli impediscono una chiara visione delle cose anche nel mondo scolastico senza la tecnologia.

Provocare questo processo, attivare il percorso di accreditamento che possa portare progressivamente un gruppo disomogeneo, composto di individualità separate a diventare una piccola comunità di apprendimento significa lavorare ad un progetto, profondamente umano e relazionale, non certo tecnologico, di attività comuni nelle quali ciascuno si senta sufficientemente valorizzato, valutato nelle prestazioni e mai giudicato nella persona.

Dunque avere una strategia didattica, posti come già definiti i fondamenti pedagogici dell'azione didattica (come si apprende? Perché? Come apprendono gli adolescenti? Quali dinamiche di gruppo sono riconducibili a fasi di apprendimento collettivo?) significa soprattutto creare comunità di apprendimento, utilizzando, come farebbe un buon artigiano o un progettista, i migliori materiali disponibili, gli strumenti adeguati allo scopo: e quando necessario costruendone di nuovi.

Le tecnologie possono essere un'eccellente opportunità per creare con i propri allievi ambienti integrati che possano favorire la nascita di comunità di apprendimento. Considerata l'enorme incidenza che le tecnologie digitali hanno all'esterno della scuola sulla vita quotidiana dei nostri allievi, devono certo diventarne un elemento familiare anche all'interno.
Il problema è che esse non sono semplici strumenti, come da più parti si tende ad accreditare in modo 'tranquillizzante' né tanto meno delle zone franche, neutre, facilmente plasmabili alla bisogna.
Tantomeno si tratta di ambienti portati a disegnare naturalmente ambienti formativi nel senso scolastico del termine o a modellare competenze di cittadinanza: piuttosto si tratta si aree attrezzate governate da logiche tecnico-gestionali e strettamente commerciali, di profitto: in molti casi, come nei diffusissimi modelli di social, disegnate secondo gli assiomi avvolgenti (la grande ragnatela, si sa, è...vischiosa) del marketing avanzato assistito dalle moderne neuro-scienze. Non si è molto lontani dal vero se si afferma che si tratta di ambienti che impongono all'utente/abitatore linguaggi, codici, dialetti, creando nuovi bisogni, strutturando comportamenti.

Accogliere la tecnologie in classe significa avere ben chiaro che la scuola che stabilisce le condizioni di questo rapporto e che una didattica digitale non significa che il primo termine, il sostantivo, venga poi fagocitato dal secondo che ne è solo uno degli attributi e neanche il più importante.
La tecnologia in classe quindi è la benvenuta se gli innegabili vantaggi che il mondo digitale oggi ci offre sono utilizzati all'interno di una strategia formativa e dal punto di vista della didattica: cosa che non può avvenire se, invece, intimoriti dalle novità tecnologiche, sedotti dalla scintillante realtà virtuale, convinti da abili piazzisti, disorientati dalle condizioni attuali del sistema di istruzione ci lasciamo convincere a cercare di immaginare una didattica dal punto di vista della tecnologia, dando per scontato che qualsiasi pur lieve vantaggio essa ci offra sia pur sempre meglio delle attuali difficoltà che molti oggi trovano nel 'fare scuola', nel comprendere i propri allievi, nell'affrontare i loro problemi di apprendimento.

I problemi della scuola non sono stati creati dall'assenza di tecnologia e da un presunto digital divide (che riguarda invece il mondo dei servizi e della produzione aziendale) che impedisce ai nostri allievi di accedere alle medesime opportunità dei coetanei europei: i loro comportamenti, anzi, sono perfettamente in linea con i migliori 'consumatori di digitale' del mondo e se una volta si andava a scuola per ottenere informazioni oggi tutta l'informazione di cui abbiamo bisogno, compresi i contatti interpersonali e le opportunità di lavoro, passa invece all'esterno della scuola stessa. E oggi tutti, ma proprio tutti, hanno una connessione in 3G o 4G, anche nei paesini più sperduti del nostro Appennino.
Elettrificare l'istruzione purtroppo non ridurrà alcuno dei gap culturali che si intende affrontare poichè la radice del problema sta piuttosto nella teoria della conoscenza e nella metodologia didattica, che è rimasta in molti casi all'Ottocento e non conosce né Dewey, né Lewin oltre ad avere dimenticato la Montessori.
Una App che risolva il problema della formazione dei formatori non l'hanno ancora scritta.

Puntare con una certa gaiezza sui malfondati concetti di nativo digitale e competenze digitali naturali dei nostri giovani allievi, farne addirittura i prodromi di una ipotetica e assolutamente aleatoria intelligenza digitale frutto di una altrettanto bene inventata evoluzione epigenetica non farà altro che legittimare i problemi che una iperdigitalizzazione della nostra società sta invece già causando ai nostri ragazzi (miopia giovanile, difficoltà di lettura e comprensione del testo, difficoltà di sintesi concettuale, di calcolo) incoraggiati piuttosto sulla strada di un perfetto, circolare, avvolgente consumismo digitale.