

# Imparare ad imparare: l'informatica e la multimedialità

**Iole Beltrame**

Dirigente scolastico

[iole.beltrame@istruzione.it](mailto:iole.beltrame@istruzione.it)

“Imparano ad imparare” l'informatica e la multimedialità i nostri bambini della scuola primaria. E lo fanno da 3 anni nelle scuole lombarde che hanno aderito al progetto “Informatica per la Scuola Primaria. Didattica Propedeutica all'ECDL”, promosso nel 2008 da AICA e da un gruppo di lavoro coordinato dall'Isp. Marta Genovió de Vita, in collaborazione con la Direzione Didattica del 2° Circolo di Pioltello.

Si tratta di un progetto sperimentale che, come si richiama in apertura, ha lo scopo principale di far conoscere e utilizzare con consapevolezza, già ai bambini della Scuola Primaria, le prime applicazioni dell'informatica e della multimedialità fornendo loro anche i prerequisiti per l'accesso, nella Scuola Secondaria di 1° grado, al successivo percorso ECDL teso a far conseguire la patente europea del computer.

Certo l'argomento non è nuovo: da tempo, anche in Italia, l'Amministrazione scolastica ha posto l'attenzione sulla necessità di introdurre nella scuola (e sin dalle prime classi) l'informatica e già nell'ambito del primo ciclo decennale della Strategia di Lisbona (2000/2010) la competenza digitale veniva indicata come una delle “competenze chiave” per

l'apprendimento permanente e per la cittadinanza.

Oggi – dopo che la Commissione Europea ha presentato la Strategia Europa 2020 per affrontare le sfide del prossimo decennio – viene messo in risalto il concetto di “crescita intelligente” (in quanto sostenibile e inclusiva) attraverso lo sviluppo di un’economia basata sulla conoscenza e sull’innovazione. In questo quadro, la Commissione propone un Programma 2020 che, tra le 7 iniziative faro per il raggiungimento dei traguardi, indica quella di un’Agenda Europea del Digitale.

Anche sulla base di questi *input* a livello internazionale, che appunto riprendono con forza la necessità di una competenza digitale e di una conseguente azione sul piano formativo e didattico, è avvertito il bisogno di un rilancio in termini operativi dell’apprendimento digitale fin dalla scuola primaria riformata.

Questo dunque – in essenziale tratteggio – lo scenario che ha portato AICA a promuovere e a mettere in campo una sperimentazione mirata ad un primo “sapere pratico”, ma rigoroso e “metacognitivo” nell’uso del computer da parte dei nostri bambini.

Tale sperimentazione si aggancia al Progetto ministeriale ECDL Med che consente di conseguire la patente ECDL START presso la Scuola Secondaria di 1° grado e di completare i tre moduli mancanti per l’ECDL FULL alle scuole superiori aprendo, in termini di continuità, un prezioso canale di raccordo dei curricula degli “anni-ponte” nell’esperienza dei nostri ragazzi.

Al momento sono otto le scuole primarie delle province di Milano e Monza Brianza\*, impegnate su questo terreno e che, in piena autonomia (come previsto dal DPR 275/99) hanno significativamente ampliato la propria Offerta Formativa, scommettendo – con Papert – che *“utilizzando il computer gli alunni si divertono, imparano meglio e più rapidamente”*.

Le modalità organizzative adottate dai diversi Istituti sono simili: percorsi laboratoriali con gruppi ristretti di alunni (12, massimo 15 alunni) delle classi terze, quarte e quinte, per 16 ore complessive, articolate in incontri di due ore settimanali, in orario scolastico o extrascolastico, a seconda delle scelte collegiali interne alle scuole e delle disponibilità finanziarie.

A conclusione del percorso, le competenze attese e correlate agli obiettivi del processo di insegnamento/apprendimento, sono accertate e va-

lutate mediante un test facoltativo di 20 domande. Il test è preparato dai docenti formatori con la supervisione di AICA e si considera superato con il 75% di risposte esatte con il rilascio di un attestato comprovante il possesso delle "Competenze propedeutiche all'ECDL".

Per quanto riguarda le scelte di contenuto, gli argomenti trattati fanno riferimento ad un Syllabus delle competenze di base, indicato da AICA, sia pure utilizzato in modo flessibile e armonico con il curriculum digitale compreso negli autonomi Piani dell'Offerta Formativa delle singole scuole: si va dalla "Scoperta dell'informatica" (funzioni elementari di hardware e software, unità di memoria, problemi di salute/sicurezza connessi al computer, riconoscimento delle tipiche icone, ...), ad Internet ovvero "il mondo nel computer", alla posta elettronica, alle tecniche di videoscrittura e di calcolo, all'"Arte con il computer" (scrivere, disegnare, colorare, progettare con Paint).

*"Si è voluto far capire ai bambini che il computer rappresenta un valido strumento didattico, in grado di facilitare alcune operazioni che richiederebbero altrimenti un lavoro molto più lungo e faticoso, con risultati forse più scadenti. Nello stesso tempo il computer consente di organizzare le attività didattiche anche in modo ludico, stimolando la motivazione, la collaborazione e l'apprendimento cooperativo".* Così si esprime un'insegnante del team di sperimentazione, nella sua sintesi conclusiva di verifica/valutazione dell'esperienza praticata.

Nelle sue parole alcuni elementi che offrono spunto per ulteriori riflessioni di ordine metodologico e legate al "senso" dell'esperienza.

In primo luogo l'idea dell'informatica come strumento, non a sostituzione, ma in funzione di complementarietà rispetto all'abituale prassi didattica, di straordinaria utilità per:

- l'adozione di nuovi stili cognitivi nello studio, nella comunicazione e nella progettazione;
- l'integrazione dei saperi mediante la promozione di processi cognitivi di confronto, di inferenza, di "costruzione" concettuale, per evitare il rischio di compartimenti stagni tra campi di esperienza, tra ambiti disciplinari e tra discipline.

In secondo luogo l'idea di "consapevolezza", di un pensiero che riflette su se stesso e dunque di un processo non solo cognitivo ma metacognitivo, ciò che è alla base dell'imparare ad imparare: "imparare a pensare" è fondamentale per "imparare ad apprendere".

Va osservato come il campo d'azione della didattica metacognitiva (che ha a che fare con i due aspetti fondamentali del "monitoraggio delle componenti cognitive" e del "controllo esecutivo"), possa trovare un set ottimale nella peculiare situazione di apprendimento dell'aula informatica, ovvero della sua riproposizione nella classe stessa, grazie alla presenza, sempre più frequente, della LIM, la lavagna interattiva multimediale.

E ancora l'idea che l'aula informatizzata e un docente "mediatore" con una funzione di problematizzazione dell'esperienza possano offrire una serie di vantaggi concreti:

- per stimolare interesse e curiosità nei confronti di ciò che si può ulteriormente conoscere ed apprendere in modo attivo (modificandosi mentre si apprende), piuttosto che per ciò che si è già conosciuto ed appreso (frontiera mobile del sapere o area prossimale di sviluppo, cui ci hanno condotto gli studi di Vygotskij, utilizzati poi in modo straordinario dal metodo Feuerstein);
- per promuovere quel processo di "tutoring tra pari" in virtù del quale un alunno più competente, collaborando con il compagno che sta apprendendo, può aiutarlo a raggiungere l'Area di sviluppo potenziale;
- per attivare motivazione intrinseca, alla base di un fluido processo di apprendimento che porti alla conquista di effettive competenze.

*"Siamo riusciti a fornire ai cosiddetti nativi digitali, alcuni elementi utili ad un approccio corretto all'uso del computer, che possano creare le condizioni per un salto di qualità nei processi di apprendimento, spingendo in maniera naturale e divertente i nostri alunni a porsi con il giusto atteggiamento di fronte al computer e a imparare ad usarlo efficacemente e in modo consapevole nelle normali attività scolastiche".*

Nelle parole degli insegnanti, molti dunque i risvolti positivi ed interessanti di una didattica Propedeutica all'ECDL nella Scuola Primaria: l'auspicio è sicuramente volto non solo ad un proseguimento, ma ad un allargamento dell'esperienza nei prossimi anni, mediante l'elaborazione di un modello, per così dire, "da esportare".

Le domande sono allora: Come mettere a sistema l'esperienza? Come capitalizzare e pubblicizzare gli esiti della ricerca? Come sostenere i docenti nel necessario percorso di formazione?

Un fronte aperto quello delle strategie possibili, sul quale sarà ancora una volta determinante il contributo delle scuole in termini di riflessione e di proposta: si fa strada così l'idea di un simposio nazionale che possa,

a breve, offrire il contesto per un ampio e produttivo confronto.

\* Il progetto coinvolge attualmente:

- Direzione Didattica 2° Circolo Pioltello,
- Istituti Comprensivi di Bernareggio/Aicurzio, Caponago, Carugate, Concorezzo, Gaggiano, Gessate.