Editoriale

Scuole chiuse e innovazione didattica: amiamo l'eLearning, ma con attenzione

di Matteo Uggeri

Come sottolinea efficacemente Antonio Fini nell'editoriale di questo numero, "*Gli smartphone in classe: nemici o strumenti di apprendimento?*", **questo numero esce durante il fermo delle scuole causato dalle restrizioni in atto per arginare l'espansione del coronavirus.**

Non entrerò nel merito né delle scelte politiche, né tantomeno delle questioni sanitarie, ma - similmente al collega - vorrei spendere alcune parole sul tema dell'eLearning in rapporto a questa situazione.

Lavoro in questo ambito da circa 20 anni, durante i quali praticamente mai credo qualcuno mi ha sentito dire che amo l'eLearning o la formazione a distanza, come è ancora spesso chiamata autarchicamente in Italia. Ma amo l'innovazione didattica, con o senza il digitale. anzi, a dirla tutta, più senza, sebbene in un 90% dei casi oggi l'innovazione, non solo a scuola, passa anche attraverso le tecnologie.

La distinzione non è accessoria, poiché **nel parlare di innovazione didattica l'accento è posto sulle metodologie:** in molti articoli di questo numero di parla di *Project* e di *Inquiry Based Learning,*[1] che di per sé non necessitano di alcune particolari tecnologie, ma chiaramente da queste oggi sono ben supportate. Per me è importante sottolinearlo perché **temo un eccessivo entusiasmo sulle iniziative di pura formazione a distanza anche dopo che questa situazione sarà chiusa**.

Come molti di voi che leggete, come padre sono recentemente costretto ad acrobazie di varia sorta per gestire la situazione della chiusura delle scuole. Sono comunque fortunato, poiché ho nonni ultrasettantenni, i

[1] L'apprendimento basato sul progetto (*Project Based Learning - PBL*) è un approccio pedagogico che consente agli studenti di condurre ricerche, integrare teoria e pratica e applicare conoscenze e abilità a sviluppare una soluzione praticabile a una domanda / problema definito, autentico e complesso. Similmente, l'Inquiry Based Learning è basato sull'investigazione, che stimola la formulazione di domande e azioni per risolvere problemi e capire fenomeni.

quali si fanno carico di tenere, intrattenere e anche in parte formare le mie due bimbe di 3 e 6 anni. Come professionista della formazione innovativa c'è una parte di me che ora rivede l'importanza del mio lavoro. Ed è in effetti significativo che proprio ora esca il numero di Bricks sugli smartphone in classe, poiché **in praticamente tutti gli articoli l'accento è sul fatto che quegli 'strumentini invasivi' ci sono, vengono usati** - e lo saranno sempre di più - da adulti, ragazzi ed in parte bambini (si spera poco!), **e che quindi non ha senso chiuderli fuori dalle mura scolastiche, almeno non sempre, o peggio ignorarli ed ignorarne le potenzialità**. Di conseguenza, i maestri, i docenti, i professori e gli autori tutti dei nostri articoli sostengono sostanzialmente che la via del giusto mezzo è sempre la migliore, tanto che uno dei contributi si intitola "Il Diavolo e l'acqua santa", un vecchio adagio che l'autore, Pietro Alviti, declina ricordandoci che lo smartphone diventa uno strumento di condivisione in ogni aula pur ricordandoci al tempo stesso che vanno ovviamente arginati gli usi più stranianti (come le incessanti notifiche che spezzano la capacità d'attenzione).
Mi viene anche da sottolineare come, per la più parte dei casi, le sperimentazioni di cui leggerete avvengono principalmente in aula, o quantomeno a scuola e negli spazi attorno ad essa: anzi, **in diversi casi è stimolata, attraverso l'uso del telefono, un'esplorazione fisica degli spazi e dell'ambiente, dove il cellulare si trasforma quasi in bacchetta da rabdomante digitale**!

David Del Carlo ad esempio non manca di sottolineare "l'importanza di abbinare a una tecnologia prettamente digitale, quale la realtà aumentata, un'attività squisitamente manuale come la realizzazione di cartelloni, fra l'altro estremamente curati [vd. immagine sotto]."

In quest'ottica, chi oggi partirebbe lancia in resta a proporre al MIUR l'utilizzo di massivi sistemi organizzati di eLearning, a mio avviso rischia di commettere a lungo termine un errore. **Le sperimentazioni raccolte in questo numero spingono praticamente sempre sulla cultura del *BYOD (Bring Your Own Device)*, sull'arrangiarsi creativamente (con l'aiuto dei ragazzi, che diventano loro "gli insegnanti, i tutores dei docenti, i tecnici da chiamare in caso di difficoltà, gli innovatori da stimolare"** - sempre Alviti), sulla cultura dell'Open Education come leva per la giustizia sociale, sulla figura del docente come facilitatore della formazione e mentore, e sempre meno come traghettatore di nozioni.

Mi fa molta tenerezza ricevere la mail della maestra di prima elementare della mia figlia più grande, la quale teme che i bimbi restino indietro e così, impotente, assegna compiti, e al tempo stesso sentire mia moglie che legge su Repubblica delle potenzialità di Google Suite for Education e mi chiede che ne penso. Alla prima rispondo che certo, faremo fare i compiti alla bambina (anzi; ci dovranno pensare i nonni), alla seconda replico che sì, le grandi piattaforme per la scuola hanno delle grandi potenzialità, ma non è lì che ci dobbiamo buttare a capofitto.

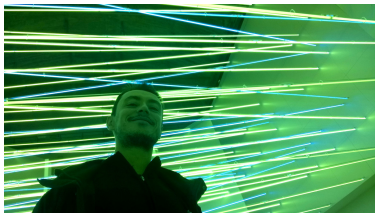
Quello che dovremmo fare è prepararci comunque, emergenza o meno, a formare i docenti alle competenze digitali (che non vuol dire insegnare loro ad usare qualsivoglia strumento, ma supportarli a destreggiarsi in quel mondo -

leggete in tal senso l'articolo di Pierfranco Ravotto su DigCompEdu[2] di qualche numero fa), e fare lo stesso con genitori e popolazione tutta. E per farlo, limitazioni permettendo, e ovviamente quando sarà possibile, è meglio farlo in maniera *blended*, ossia con momenti in presenza inclusivi e motivanti, ed altri a distanza, con tutto il supporto che la rete può dare.

In tutto ciò, anche rispetto all'altro tema digitale caldissimo del momento, ossia lo *smartworking*, tra le potenzialità più fruttuose del digitale, c'è la flessibilità, ossia l'idea che si possa uscire dagli schemi precostituiti dei cartellini da timbrare e magari dei compiti da consegnare. **Cogliamo l'occasione, decisamente poco allegra, per ripensare il mondo della scuola e della formazione secondo nuove prospettive.** Non dev'essere un'emergenza a farci realizzare che possiamo aprirci al cambiamento e incuriosirci rispetto a ciò che possiamo fare con un telefonino, un tablet o un computer per migliorare la scuola e le nostre vite. Stiamo però sempre all'erta quando ci propongono soluzioni definitive e omnicomprensive, perché rischiano di renderci (ulteriormente) dipendenti da forze fuori dal nostro controllo di cittadini, genitori o insegnanti.

Stiamo a vedere a cosa ci porta tutto questo, e restiamo fiduciosi. **Leggere questi articoli può aprirci a mondi dove innovare è un gioco creativo ed illuminante, ed alla portata di tutti**.

Nel frattempo, le mie bimbe quando possono, si arrampicano sugli alberi del giardino sotto lo sguardo dei nonni, che ci inviano le foto dai loro smartphone, connessi a noi anche se lontani una trentina di chilometri.



Matteo Uggeri

e-mail: matteo.uggeri@[remove]gmail.com

Matteo Uggeri si occupa di innovazione didattica dal 1999 a vario titolo e sotto diversi cappelli, in primis al METID (Metodi e Tecnologie Innovative per la Didattica) del Politecnico di Milano, e dal 2012 presso la Fondazione dello stesso ateneo.

Negli anni ha sviluppato un interesse crescente verso l'Open Education come strumento per la giustizia sociale e per la Gamification, come modalità creativa e stimolante per l'apprendimento. Dal 1996 è anche musicista e sound designer, e si diverte a sperimentare quanto più possibile le intersezione tra le proprie diverse collocazioni lavorative e personali, incluse quelle di marito e padre.

[2] http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/09/SET2017_15_Ravotto.pdf