BRICKS | DALLA RETE

Recensione di “Docenti digitali” di Barbara Volpi

a cura di:
Elefteria Morosini

#
Screen education, Scuola-famiglia, Media education

"c'è una scuola grande come il mondo...ci sono esami tutti i momenti, ma non ci sono ripetenti... di imparare non si finisce mai, e quel che non si sa è sempre più importante di quel che si sa già."

Gianni Rodari, 1980

Il cervello e il digitale

In questo libro sulla didattica digitale si parla molto di come funziona il cervello umano, mentre non si parla affatto di programmi, applicazioni, piattaforme, device, hardware e tutto ciò che è entrato a far parte del mondo di docenti e allievi al tempo della didattica a distanza imposta dall'emergenza sanitaria da Covid-19.

Si fa invece ampio riferimento alle neuroscienze e si comincia parlando di "plasticità cerebrale", ovvero della capacità del cervello di cambiare in base alle esperienze che l'individuo affronta nel corso della vita, cambiando funzioni e struttura in risposta all'ambiente.

È partendo dalla comprensione scientifica di come funziona il cervello, organo che impara, che i docenti possono affrontare la sfida digitale.

La prospettiva fondamentale, che abbiamo condiviso anche nella conversazione con Marco Gui di *Benessere digitale* (in Bricks, ...), è quella di ritenere che per l'efficacia dell'insegnamento e il successo dell'apprendimento non è determinante l'uso della tecnologia in sé, bensì la qualità e l'appropriatezza delle metodologie didattiche che ad essa vengono associate.

Quindi in questo libro si parla di osservazione dei processi mentali, del contributo delle neuroscienze al funzionamento del cervello, a partire da quello dei neonati, dei bambini della fascia 0-6, poi degli adolescenti, poi dei giovani adulti in periodo universitario, poi delle persone più mature come gli insegnanti stessi.

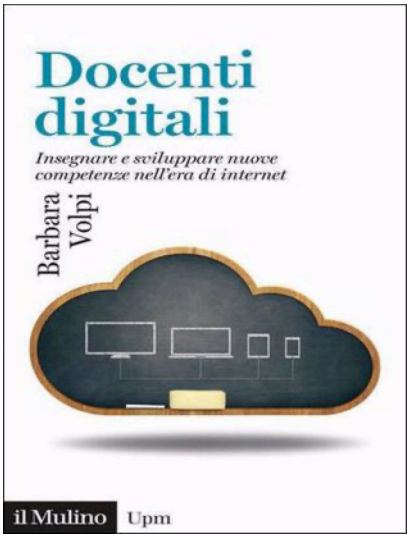


Figura 1 - Il libro

Il riferimento ai grandi maestri

Il processo di apprendimento prende le mosse dall'interazione tra bambino e genitore che serve per costruire insieme lo *scaffolding*, l'impalcatura della nuova scuola moderna (Rodari) strutturata su un progetto didattico di umanizzazione (Dolto) come supporto tecnico-scientifico per un "*care* educativo e istruttivo globale" (don Milani), che coltivi il desiderio di imparare del bambino (Montessori) e la capacità di padroneggiare il proprio processo di apprendimento.

I riferimenti ricorrenti sono proprio a pedagogisti come Maria Montessori (la mente assorbente del bambino), Gianni Rodari (Grammatica della fantasia, Il libro degli errori, Favole al telefono, Gip nel televisore), don Milani (*care* educativo), Loris Malaguzzi, Célestin Freinet, che al loro tempo non avevano certo a disposizione tecnologie digitali ma le cui indicazioni metodologiche restano punti di riferimento preziosi per la loro capacità di volgere uno sguardo anticipatore e critico rispetto all'uso di qualsiasi tecnologia.

Il riferimento all'atelier di Loris Malaguzzi ci riporta direttamente alle indicazioni ministeriali circa l'organizzazione degli spazi laboratoriali come atelier nell'ambito del PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale).[1]

Screen education e *media education* - L'apporto delle neuroscienze

I bisogni educativi e formativi generati dall'uso della tecnologia sono di due tipi: educare alla tecnologia (*screen education*) e insegnare a usare in maniera efficace gli strumenti digitali per migliorare l'apprendimento, tenendo in considerazione i molteplici canali multimediali oggi disponibili e valorizzando lo sviluppo di competenze trasversali, quali definite dalla UE per il XXI secolo (*media education*).

Questo percorso prende le mosse assai prima delle lezioni in ambiente digitale, deve essere realizzato da famiglia e scuola in stretta collaborazione con lo scopo comune di promuovere l'uso della tecnologia gestito con appropriatezza, responsabilità, spirito critico e valore etico.

Distinguere la realtà dalla fantasia è spesso un compito difficile, in particolare di fronte ad un uso compulsivo e acritico della tecnologia. Per questo bisogna seguire il processo di apprendimento dei bambini fin da piccolissimi, compito precipuo delle figure di cura e attaccamento. Il bambino capta nel suo ambiente affettivo gli elementi intorno a cui organizzare la propria visione del mondo, sul triplo binario dell'apprendimento per imitazione, ricezione, esplorazione.

La curiosità dei bambini è una risorsa importante. Le strategie che usa il bambino per imparare a conoscere sono:

---

[1] "Atelier creativi e laboratori per le competenze chiave" Progettare l'atelier (l'idea, il design delle competenze, la pr

- l'equivalenza psichica per cui ipotizza la corrispondenza diretta tra mondo interno e realtà esterna
- la modalità del "far finta", per cui nel gioco e con le figure affettive di riferimento il bambino sa che non c'è corrispondenza assoluta tra esperienza interna e esterna, ma simulazione.

Intorno ai 4 anni il bambino sperimenta gli stati mentali come rappresentazioni, ma questo processo non avviene nei bambini traumatizzati che non distinguono il reale dall'illusorio: un effetto che può riprodursi anche nell'uso dello schermo, in un percorso di apprendimento negativo.

I modelli operativi dell'attaccamento: dallo specchio allo schermo

Il riconoscimento facciale nel bambino, che si riconosce specchiandosi nel volto del genitore, stimola e consolida l'apprendimento, a partire da un processo di "mentalizzazione" che permette al genitore di leggere lo stato mentale del bambino a partire dal comportamento e a rispecchiarlo, in un processo di andata e ritorno che permette al bambino di interiorizzare e organizzare la propria attività emozionale.

Lo sviluppo corretto di questo primo livello è fondamentale per arrivare alla *screen education*.

Dalle interazione con le figure di cura e attaccamento dipende la capacità del bambino di svilupparsi secondo la linea positiva tra sicurezza/insicurezza di sé e fiducia/sfiducia nell'altro, sviluppando mappe mentali che vedono se stesso come degno o no d'amore e l'altro come degno o no di fiducia. Queste mappe segnano le relazioni interpersonali, anche quelle che passano attraverso gli schermi.

Nella fascia 0-6, come evidenzia M. Montessori, *"l'intelligenza del bambino è come un campo fertile in cui si possono gettare sementi, perché germoglino al calore fiammeggiante della fantasia."* È a questo punto che si colloca generalmente il passaggio cruciale nella scuola.

Dalla famiglia alla scuola, dal genitore al docente continua il *care* didattico digitale, in un rapporto biunivoco tra docente e studente: come per il bambino col genitore, nel feedback di ritorno si comunicano esperienze e testimonianze, non solo contenuti, in una costruzione corale del sapere.

Sul terreno della fiducia e della collaborazione si favorisce l'apprendimento, sia in presenza che a distanza.

Lo schema dell'apprendimento richiede la presenza di una serie di passaggi:

- La presa di contatto, l'avvio della relazione con l'altro.
- Il dialogo (comunicazione e testimonianza).
- La condivisione e partecipazione (gioco, lettura, sperimentazione).
- La verifica e l'eventuale riparazione dell'errore.

I docenti digitali

Cosa significa essere docenti digitali, ovvero docenti che operano in un mondo dove non si può più prescindere dall'uso della tecnologia, e cosa dobbiamo chiederci nell'atto di avviare il processo di apprendimento del bambino?

C'è un "prima" (esperienza delle vecchie generazioni) e un "dopo" digitale, per cui i ragazzi di oggi riconfigurano la loro identità nell'universo del web, una sorta di palestra identitaria, tra selfie, audio, video, post, commenti, estroflessione del sé e controllo dell'altro.

Per questo è fondamentale seguirli nel rapporto che hanno con il digitale, tenendo ben ferma la distinzione tra abilità e competenza: le dita che si muovono agili sullo schermo hanno l'abilità, ma non la competenza.

L'adolescente abita la "semiosfera" (Lotman, 1985), continuamente manipolata e distribuita, interfacciandosi a produzioni culturali inedite, generando nuovi usi e costumi, modi linguaggi e alfabeti (ad esempio tratti dalle serie tv), paradossi come quello di non poter cancellare nulla dal web, nemmeno le tracce di chi ormai è defunto. Tutte manifestazioni da conoscere e indagare e che si scontrano con lo spazio proprio dell'istruzione, della scuola, che riprendendo in chiave contemporanea una definizione di Célestin Freinet (2002) deve essere *"per eccellenza il luogo del lavoro attivo e della collaborazione creativa"*.

Alcuni miti vanno sfatati non c'è abilità senza competenza: non si può essere *multitasking* poiché a livello neurologico il cervello non è in grado di elaborare due informazioni contemporaneamente.

Inoltre esistono disturbi specifici che generano dipendenza online "*Internet Addiction Disorder*", catalogati in 5 tipi: cyber-sessuale; cyber-relazionale; da videogiochi; da eccesso di informazioni; da gioco al computer.

Quali domande deve porsi allora un docente digitale? Eccone un elenco:

- Cosa prova un bambino quando usa i device?
- Qual è il suo livello di attenzione?
- Come struttura internamente le immagini che vede?
- Come strutturare un percorso di apprendimento attraente e non dipendente dalle app?
- Come far capire al bambino che il tablet può essere usato per conoscere il mondo e produrre conoscenza e non solo per giocare?

Dal neonato all'universitario, i quattro pilastri dell'apprendimento restano questi:

- Il livello di attenzione.
- Il coinvolgimento attivo.
- La verifica dell'errore.
- Il consolidamento.

Per una grammatica digitale

Nella seconda parte del volume si procede a dare indicazioni su **saper leggere e scrivere**, a partire da una "grammatica digitale".

Da Montessori a Bruner, da Dewey a Freinet, ecc., sappiamo che si conosce attraverso l'agire e il fare, ma gli strumenti che oggi mette a disposizione la tecnologia sono oggetti ibridi, scrigni identitari, specchi sociali, che ridefiniscono l'ambiente domestico e l'intera società.

Entrano nelle connessioni cerebrali tanto da determinare un vero e proprio cambiamento mentale, spostando l'asse conoscitivo e relazionale dall'interdipendenza verticale tra un *me discente* e un *tu docente*, proprio della tradizione scolastica a un *Me* che si relaziona orizzontalmente, in un *peer* didattico e conoscitivo con oggetti animati che rispondono e parlano, stabiliscono rapporti, organizzano esperienze di vita. "È l'invisibilità di "Internet delle cose" (*Internet of Things, IoT*) con cui si interfacciano i bambini di oggi. Il dispositivo tecnologico sovverte gli equilibri tradizionali, cambiano gli ambienti: *smart working, smart home, smart school*: ma la scuola deve mantenere il suo senso, ripensando il valore del sapere trasmesso in classe. I docenti devono insegnare a leggere e scrivere con una nuova grammatica, mantenendo il ruolo didattico, rimodellato per aiutare gli studenti a relazionarsi con oggetti digitali, attivatori di relazioni e apprendimenti funzionali al benessere individuale e sociale, nel contesto del mondo globalizzato.

Gli strumenti concettuali che servono vanno dalle teorie della comunicazione (Watzlawick) a quelle sulla psicologia di massa (Le Bon) poiché l'interazione con gli oggetti digitali costruisce un'identità che si comunica in rete, in modo indelebile, producendo reazioni in un contesto di "assembramento" che funziona secondo quanto studiato dalla psicologia delle masse in epoca predigitale.

Un'alfabetizzazione digitale

Allora occorre un'alfabetizzazione digitale che si articola su tre livelli: tecnica, mediatica, sociale.

La parola digitale è come un sasso gettato nello stagno, secondo la metafora di Rodari, che arriva fino al fondo smuovendo oggetti che vi giacevano dimenticati, provocando moltissimi eventi o microeventi in un tempo brevissimo.

In, con, fra: sono le preposizioni più significative del funzionamento della comunicazione digitale, in cui si scrive come su un'immensa LIM globale. *In* rete si inviano parole, testi, foto, video che si condividono *con* gli utenti e rimbalzano *fra* loro su piattaforme distinte, generando lo *storytelling* dell'*always present* della vita in rete.

Studiando le comunicazione in rete dei giovani si individuano errori di comunicazione da evitare per preservare il benessere e la salute mentale dei bambini e delle famiglie. L'intervento deve essere precoce. La *screen education* si costruisce a partire dalla più tenera età, dal momento in cui il bambino inizia a comunicare nel rapporto con chi si occupa di lui, usando suoni e immagini. È attraverso questo processo che i bambini arrivano all'uso del digitale senza rischiare di farsene travolgere.

È nella "famiglia digitale" che parte la *screen education* per evitare che accada come nell'apologo di Rodari sull'uomo che viene assorbito all'interno del suo televisore. Addirittura si parla di gravidanza 2.0!!!

A pag. 102 si fornisce una scala sintetica per la progressione della *screen education*:

- ➔ "0-2: attenzione! È ancora troppo presto
- ➔ 3-5: si gioca insieme con il digitale
- ➔ 6-10: si cerca, si legge, si controlla insieme
- ➔ 11-14: si naviga insieme verso l'indipendenza digitale
- ➔ 15-18: si conquista (o si supporta) l'autonomia digitale (Volpi, 2017)"

Le 4 A della *screen education*

- Accompagnamento: soprattutto nei primi approcci al digitale.
- Alternanza: dopo i 2 anni condivisione della tecnologia in famiglia, per tempi limitati.
- Autoregolazione: mai usare i *device* per calmare o distrarre il bambino.
- Ascolto: sviluppare un dialogo empatico sull'uso che si fa della tecnologia.

Famiglia e scuola devono costruire una "base sicura digitale" come fattore di protezione dalle patologie del web. Una frattura tra docenti e famiglia genera rischi altissimi, per cui è cruciale in questo campo, come in altri, stabilire un patto educativo tra scuola e famiglia, a tutti i gradi e livelli della formazione, per costruire un benessere digitale, che vada oltre la competenza digitale.

Ancora una volta all'insegnante serve conoscere l'insegnamento dei grandi pedagogisti. Per sostenere la sete di sapere del bambino, come sottolinea Resnick (2018), il docente deve saper essere *catalizzatore* (accendere la scintilla del sapere), *consulente* (agire da guida e da supporto), *connettore* (collegare tra loro le menti dei discenti), *collaboratore* (incoraggiare i progetti e coinvolgere nei lavori di gruppo).

E tutto ciò è del tutto indipendente dal digitale, ma va applicato ancora con maggiore coerenza e costanza nella nostra scuola e società digitale.

L'*home page* della scuola digitale

Come abbiamo già sottolineato, parlando di docenti digitali non si suggeriscono app o programmi, particolari hardware o nuove invenzione del web, perché quello che serve al docente digitale è soprattutto conoscere il funzionamento del cervello che apprende, come vanno indagando in modo sempre più approfondito le neuroscienze, e gli strumenti messi a disposizione dai pedagogisti che pongono al centro la relazione e una visione dell'apprendimento attivo. Gli assi di una didattica di qualità

sono costituiti da ambienti di *care* educativo, strategie didattiche efficaci, sistemi di supporto, sviluppo emotivo e sociale.

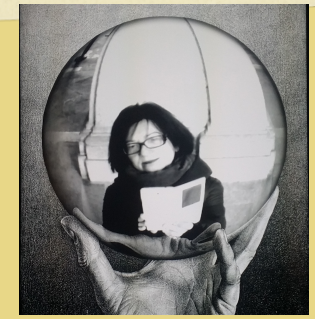
Il centro è il discente, su cui strutturare i diversi *curricola* in base alle sue inclinazioni, ai suoi problemi o fattori di rischio, al contesto familiare, individuando le opportune pratiche educative.

Nell'ultima parte si propone una *home page* della scuola digitale che connetta area scientifica, area umanistica e area digitale, individuando i metodi e di conseguenza gli strumenti (tra cui quelli digitali), che permetta di dialogare con e sulle tecnologie, che si fondi su un'alleanza educativa con la famiglia, fin dall'asilo nido e dalla scuola dell'infanzia per giungere all'università, impostando un lavoro centrato sul benessere del bambino, della famiglia, della società, partendo dai fondamenti della *screen education*, per attivare in modo congiunto il "cervello universale" (Nicolelis , 2013)[2].

Infine si suggerisce il gioco come leva a scuola per sollecitare la motivazione, sviluppare la creatività e la capacità di apprendere dagli errori.

A questo punto che senso ha soffermarsi a parlare di DAD, prendere parte pro o contro, indicando i limiti e/o le potenzialità?

Al centro c'è sempre la relazione e gli strumenti vengono di conseguenza. Certo occorre conoscerli e saperli usare, come tutti gli altri strumenti che si usano per innescare il processo di apprendimento, che è l'anima della scuola.



Elefteria Morosini

elefteria.gm@gmail.com

Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie Didattiche

Membro del Consiglio direttivo di ANFIS (Associazione Nazionale Formatori Insegnanti Supervisori), è Referente per la Lombardia e ne coordina la newsletter AnfisInForma. Dal 2000 si occupa di formazione e in particolare di formazione iniziale dei docenti, in percorsi SISS, TFA, PAS istituiti presso l'Università degli Studi di Milano.
In 35 anni di insegnamento presso l'ITSOS "M.Curie" di Cernusco sul Naviglio, maxisperimentazione plurindirizzo, si è impegnata in innovazioni didattiche in vari campi: alternanza scuola-lavoro (PCTO), EsaBac, Didattica a Distanza, aule flessibili, progetto Dentro e Fuori la scuola, ecc. Dagli anni '90 è autrice di manuali di letteratura, storia, cinema, economia e diritto, per editori come

Docenti digitali - Insegnare e sviluppare nuove competenze nell'era di internet
Barbara Volpi, Il Mulino Upm, 2021
pagg. 215, euro 14.00

[2] [i]Miguel Nicolelis, IL CERVELLO UNIVERSALE - La nuova frontiera delle connessioni tra uomini e computer, Bollati Boringhieri, 2015