

## Multimedialità e Apprendimento

M.Margherita Petri

La generazione degli anni '90 è stata la prima a crescere in un ambiente digitale, in quanto ha potuto usufruire di internet, social network ecc., e vivere inoltre in un mondo in cui le nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione sono in continua e rapida espansione ( nello specifico basterebbe pensare che solo due anni fa l'iPad non era in commercio mentre l'iPhone si stava affacciando nei negozi. Tuttavia gli esempi più esemplificativi possono essere rappresentati da MySpace e Facebook, quest'ultimo, ignoto in Italia sino a due anni fa, e attualmente in una forte fase di crescita come attestano i ben 15 milioni di iscritti nella piattaforma virtuale). Questi pochi esempi fanno comprendere come il mondo digitale cambi velocemente non consentendo talvolta l'attivazione di adeguati atteggiamenti critici e di riflessione da parte nostra per comprendere una realtà in continua evoluzione.

Questo cambiamento dovrebbe portare, noi trasmettitori di cultura, a interrogarci sulla portata economica, sociale e culturale non solo della rete ma di quanto le nuove tecnologie ( leggasi TIC) possano favorire una didattica multimediale e incidere nel processo di apprendimento dei giovani. Il dibattito, innescato negli anni '90, in ritardo in Italia rispetto agli USA, ha avuto un'impennata con l'introduzione, ancora non incisiva degli e-book reader e delle LIM, riaccendendo la discussione su come si debba reinventare o forse ricostruire l'insegnamento. Tale discussione in questo momento storico riguarda in particolare la scuola sarda, per l'iniziativa pilota(2010-11) incentrata sull'utilizzo delle "Lim", che porterà la multimedialità e l'interattività all'interno di tutte le classi della Regioni. Il progetto regionale prevede inoltre la distribuzione agli studenti di 190.000 Netpc. ( Fonte:10/01/2010 Tecnica della scuola)

L'introduzione delle TIC ha creato un divario tra noi, figli di Gutenberg, e le nuove generazioni. I nativi digitali, a differenza di noi immigrati digitali, si avvalgono di internet per attivare e mantenere i loro rapporti interpersonali, e le diverse piattaforme, come Facebook, equivalgono alle nostre piazze o bar in cui scambiare informazioni, scaricare materiali, creare amicizie, condividere passioni e talvolta magari veder nascere amori.

L'introduzione delle TIC nelle scuole dell'Unione europea non è avvenuta a macchia d'olio in quanto si è creata una differenza tra i diversi paesi o addirittura all'interno dello stesso, con aree in cui l'accesso alle tecnologiche informatiche era facilitato, altre invece che presentavano e presentano situazioni quasi da terzo mondo. Si ponevano così le basi del digital divide, una frattura che divideva chi poteva accedere alle

potenzialità formative delle nuove tecnologie e chi ne veniva allontanato e conseguentemente emarginato dai processi di formazione della cultura.

In quest'ottica, il 18 dicembre del 2006, veniva stesa la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio (30.12.2006 IT Gazzetta ufficiale dell'Unione europea L 394/15) dove si esprimeva una chiara definizione della competenza digitale, individuata come "solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle Tecnologie della Società dell'Informazione nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro". Inoltre si aggiungeva che l'uso delle TSI favorisce un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi.

Ma qual è la situazione in Italia? L'Osservatorio permanente contenuti digitali, in un articolo del 19 settembre 2008, " Digital de-generation? Un italiano su due nel prossimo futuro sarà Technofan?" individua nelle modalità di utilizzo dei contenuti digitali la necessità di aggiungere al digital divide il cultural divide. Lo stesso Osservatorio ( Milano 18 settembre 2009) separava la popolazione italiana in cinque fasce: a. **Il popolo della TV**: un'area a massiccio consumo televisivo e bassa fruizione culturale; b. **Tradizionalisti**: un'area a moderata fruizione culturale e utilizzo di tecnologie tradizionali; c. **Sofisticati**: un'area a forte fruizione di consumi culturali e moderata fruizione tecnologica; d. **Eclettici**: utilizzatori della rete sia per i loro interessi, culturali e non, che per svolgere l'attività lavorativa; e. **Technofan**: utilizzatori della rete per scopi ludici e relazionali, che si avvalgono nella loro navigazione di tecnologie avanzate. Malgrado ciò si rileva che **"il 45% della popolazione italiana con più di 14 anni non accede alla rete"**.

Il quadro che emerge da questi dati vede l'Italia allontanarsi dalle logiche di valore connesse alle TIC e delinearci come fruitore "incompetente" di tecnologia.

Questa situazione ci spinge come educatori ad abbracciare e svolgere il ruolo di Eclettici nei confronti dei nostri discenti, in quanto capaci di vedere le tecnologie come uno strumento evoluto della nostra quotidianità, a noi spetta infatti il compito di trasmettere l'idea che esiste un **nuovo modo e un nuovo come** d'insegnare, focalizzato sulla necessità di **produrre valore formativo**, per la cui realizzazione è necessario lavorare sia su una "riconversione" dei Technofan, sia nel facilitare l'accesso ai contenuti culturali della rete agli svantaggiati, i "nuovi sommersi".

### **Incremento qualitativo e quantitativo delle offerte di conoscenza**

Le TIC in ambito scolastico hanno operato su due versanti: versante didattico e versante della gestione delle informazioni, consentendoci in entrambi i casi di

intervenire in momenti temporali diversi: comunicazione in tempo reale o sincrona comunicazione in tempo differito o asincrona. Attualmente le diverse tecnologie possono formare una rete a maglie strette, offrendo l'opportunità di accedere a qualsiasi Archivio o altro materiale. I PC in aula hanno favorito e favoriscono il collegamento alla Rete, consentendoci non solo di operare per farne comprendere i diversi ruoli, ossia la rete da intendersi come valore, la rete come gioco, la rete come community, ma soprattutto offrono l'opportunità di accesso a saperi non sempre facilmente rintracciabili e raggiungibili su supporto cartaceo in tempi brevi. Come docente credo che le opportunità che offre la Rete, grazie alle sue risorse globali, siano enormi, poiché consente di accedere non solo a testi di qualsiasi tipo ma soprattutto a cartine geografiche, filmati e di usufruire di lavori immessi da altri che possono validamente supportare le lezioni. Oggi concretizziamo, con il PC e con Internet, la cultura alternativa degli anni '60, che prevedeva la condivisione dei saperi e la loro gratuità. Parlo di "**saperi**", che variano secondo la disciplina, la cui conoscenza ci consente di giungere alla "sapienza", ossia quelle conoscenze e competenze indicatrici della nostra stratificazione culturale che ci danno l'opportunità di svolgere il ruolo e le funzioni connesse all'insegnamento, tra le quali vi è l'innovazione, una parola abusata ma che dovrebbe fare parte integrante della nostra vita lavorativa. Che significa per noi innovazione? Modificare una situazione pre-esistente, evento che può realizzarsi se ci si attiene a due condizioni fondanti: a. chiarezza nella comunicazione, affinché l'adesione non sia formale ma venga man mano metabolizzata, b. adeguatezza al contesto socio-economico globale e specificatamente al luogo in cui è radicata la scuola che vuole innovare. Credo inoltre che tale termine abbia bisogno, per una reale concretizzazione innanzitutto di libertà di cultura e di condivisione delle conoscenze, condizioni senza le quali non potremo conoscerci, realizzare e soprattutto unirici per **produrre e condividere valore formativo**, sempre tuttavia ben consapevoli di quanta fatica mentale e tempo costi un'innovazione, che come ogni radicale processo di cambiamento mette alla prova i nostri "saperi" e la nostra "sapienza". In pratica dobbiamo sempre ricordarci che **qualsiasi innovazione** deve muoversi da obiettivi precisi, definiti e condivisi e deve prevedere una strategia di realizzazione chiara, poiché i risultati conclusivi dipendono non tanto dalle tecnologie in sé, ma dalla stesura di un piano di realizzazione che abbia valutato diverse variabili come le componenti socio-culturali, le persone coinvolte e soprattutto la loro capacità di mettersi in gioco e di collaborare.

Strumenti come lavagna d'ardesia, lavagna a fogli mobili e con i lucidi per la lavagna luminosa, sono stati affiancati, a partire dagli anni '90, dai computer, grazie ai forti investimenti del MIUR( ForTIC 1 e poi ForTic 2). Il Ministero investì una cifra considerevole, la cui ricaduta nel processo di formazione degli alunni non è mai stata, tranne casi sporadici, monitorata.

Noi come docenti abbiamo cercato di utilizzare le TIC, alcuni di noi spesso convinti che il solo possesso della tecnologia, il famoso PC collegato alla Rete, avrebbe risolto i nostri problemi didattici, talvolta quindi non soffermandoci e non confrontandoci sulle metodologie idonee al loro utilizzo. Credo che sia stata questa una delle concause per cui non è decollata una nuova didattica e il motivo per cui spesso proponiamo in classe lezioni simili, le classiche lezioni frontali, a quelle che i nostri docenti **ci somministravano** qualche decennio fa, con risultati negativi come attestano i dati OCSE-PISA, particolarmente gravi per la Sardegna. Indubbiamente diversi tra noi hanno creduto che la sola introduzione del mezzo informatico, vista talvolta l'enfasi posta dal nostro Ministero, avrebbe volto in meglio la situazione delle classi e che, come per miracolo, i nostri discenti attratti dal PC e dai suoi contenuti avrebbero iniziato a studiare. In realtà questo comportamento, aggravato dalla carenza di adeguate metodologie formative, sta allontanando noi e gli alunni da una tecnologia che poteva e che può incidere nell'apprendimento. La scelta del PC e della Rete rappresentava inoltre un modo per avvicinarci ai nostri discenti e al loro mondo, ma non abbiamo valutato criticamente che la maggior parte di loro possiede abilità informatiche e non competenze e che a noi spetta il compito di darle, in quanto il nostro obiettivo strategico è trovare modalità per dare competenze e motivare i giovani, essere insomma i facilitatori di una società dell'apprendimento senza soluzione di continuità.

### **Dove abbiamo sbagliato e in che cosa la LIM può aiutarci?**

L'Istituzione scolastica riflette la situazione di crisi della nostra società e la nostra crisi di identità si riflette negativamente nella didattica. Le percentuali di mortalità scolastica che interessano i diversi ordini di studio fanno comprendere la "dequalificazione dell'apprendimento, dell'insegnamento e dell'istruzione". I nostri alunni parrebbe che sistematicamente perseguano l'obiettivo di *evitamento* che accomuna chi ha paura di non essere all'altezza della situazione, di apparire incapace a gestire una o più discipline, inoltre una buona parte di essi, come ben sappiamo, condividono la "politica" del rinvio della verifica. Si tratta di alunni che provano

disaffezione nei confronti della scuola percepita come una minaccia. A questo orientamento di evitamento si aggiunge spesso l'influenza di altri fattori affettivo-motivazionali sulla disaffezione verso la scuola come lo scarso o nullo senso di appartenenza alla comunità scolastica, e la percezione di una fondamentale dissonanza o di una forte incongruenza tra famiglia e scuola. Noi come docenti ci barcameniamo tra saperi e didattica tradizionale e i diversi interventi che si sono succeduti e talvolta accavallati negli anni mancavano spesso di un comune denominatore e di una riflessione seria sul nostro ruolo

### **Perché la LIM può aiutarci**

L'Unione europea ci chiede di contribuire alla formazione della società della conoscenza, noi possiamo supportare questo obiettivo favorendo la formazione del Capitale Umano, inteso, come recita l'Ue, come l'insieme delle conoscenze, capacità, competenze, prerogative dei singoli individui componenti la società, atte ad agevolare la coesione sociale, la crescita economica, l'innovazione e l'occupazione tramite una politica educativa e formativa, finalizzata a valorizzare ogni individualità.

La LIM può influenzare positivamente l'insegnamento e l'apprendimento di ogni disciplina, tuttavia affinché questo obiettivo si realizzi dobbiamo ricordarci che l'impatto sull'insegnamento e sull'apprendimento dipende dal modo con cui queste vengono integrate nella didattica, inoltre è opportuno non dimenticare che le strumentazioni digitali stanno contribuendo a mutare le modalità di apprendimento ormai non più unicamente basate sulla parola scritta. La LIM, attiva da tempo negli USA, ha fatto il suo ingresso da poco tempo nelle nostre aule, affinché esista una letteratura significativa che ne valuti l'impatto nell'apprendimento. Perché potrebbe aiutarci e perché potrebbe diventare una pratica pedagogica quotidiana? Le motivazioni che possono spingerci ad utilizzarla sono sostanzialmente riconducibili al fatto che consente di interagire con oggetti che conosciamo. Infatti:

- a. E' una lavagna, parte integrante del nostro vissuto come discenti dapprima e poi come docenti.
- b. La postura è la stessa, ossia lavoriamo ponendoci di fronte alla lavagna e da lì usufruiamo delle risorse necessarie
- c. E' facile da usare
- d. Utilizziamo per scrivere una penna o un dito, un oggetto quindi o una parte del nostro corpo. (Essi trasmettono un segnale alla lavagna che poi lo invia al PC, in cui è installato un software adatto alla LIM).

Il valore aggiunto della LIM è:

- a. il materiale prodotto, rispetto alle vecchie lavagne, si conserva, può essere ripreso, ampliato, tagliato ma soprattutto all'interno dell'aula può far comprendere agli alunni quali percorsi si siano seguiti (e/o se vi siano state delle variazioni comprenderne le motivazioni) per il conseguimento degli obiettivi prefissati;
- b. rappresenta, non essendo aleatoria come la normale lavagna, una carta vincente, una risorsa in quanto la produzione è riutilizzabile, inoltre si può pensare di collaborare in rete con altre scuole non solo per condividere il materiale, ma soprattutto per valorizzare i percorsi formativi e monitorare l'impatto di questa risorsa ( un esempio potrebbe essere un percorso di verticalizzazione delle prassi di studio)
- c. Assumiamo il ruolo di registi, attori e sperimentatori, questa pluralità di ruoli si riflette nell'insegnamento. Infatti, quando mostriamo delle slides spesso siamo i mattatori, indichiamo le immagini, le parti scritte che supportiamo con le nostre spiegazioni, ( discorso ancor più valido quando lavoriamo al PC e tagliamo, aggiungiamo, inseriamo, limiamo), invece con la LIM dobbiamo attivare uno spirito collaborativo e partecipativo per costruire i percorsi non solo decisi a monte dai Dipartimenti ma condivisi con gli alunni.
- d. Attraverso la multimedialità e l'interattività possiamo rafforzare la valenza didattica e migliorare la qualità dell'insegnamento. Indubbiamente raggiungendo questo obiettivo riaffermiamo il nostro ruolo e soprattutto potremo trarre soddisfazione del nostro agire
- e. La multimedialità e l'interattività consente di coinvolgere gli alunni, utilizzando mezzi che conoscono
- f. apprendimento collaborativo, favorito dalla presenza in aula degli elementi che lo connotano ossia: la **comunità virtuale** (docenti e discenti), i **materiali didattici** (disponibili in rete o precedentemente archiviati), le **tecnologie**, questi tre elementi si intersecano per raggiungere una costruzione attiva della conoscenza. Si precisa che affinché l'apprendimento sia realmente collaborativo deve esserci una reale interdipendenza tra i membri non limitata a canali di tipo informativo ma di costruzione dell'intero iter di processo.
- g. Aumento della velocità dell'apprendimento nei discenti
- h. Può migliorare la valutazione, in quanto se è vero che nessuno di noi attua una mera valutazione sommativa, è tuttavia altrettanto vero che spesso non ampliamo i nostri indicatori di valutazione.

- i. Consente di declinare un curriculum personalizzato, che contempli percorsi adeguati e rispettosi delle diversità, offrendo la possibilità di formare Capitale umano (ricco di conoscenze, competenze, abilità)
- j. In ogni aula si può attivare una didattica laboratoriale.

La LIM può favorire la realizzazione di obiettivi trasversali come: la capacità di sintesi, il saper cercare, selezionare e riorganizzare informazioni, educare all'immagine e alla comunicazione iconica, alla modellizzazione e alla simulazione. Abitua a lavorare in gruppo e potrebbe spezzare la mefiticità autoreferenziale tipica di molte delle nostre aule. Il plusvalore della LIM consiste nell'essere nuova ma contemporaneamente già parte integrante della scuola, di conseguenza può essere iscritta in una *strategia di continuità in avanti*, di conferma e valorizzazione della specifica identità della scuola.

Le LIM possono rendere reale l'affermazione di Begley: " L'uomo ricorda il 10% di ciò che vede, il 20% di ciò che ascolta, il 50% di ciò che vede e ascolta e l'80% di ciò che ascolta, vede e fa (interattività)".