

SUPSI

8+1 spunti per un digitale creativo, divertente, educativo e aperto.

One-frame Manifesto

A cavallo del millennio sembrò molto efficace catalogarci in due categorie, i "nativi digitali" e gli "immigrati digitali". Funzionò benone come tassonomia ansiolitica, la classificazione rasserenava nello stress di adattamento i "nativi analogici", specialmente noi educatori davanti a ragazzini e bambini molto più agili ed efficaci di noi con quelle "nuove diavolerie"; era nato il bambino che spiegava il mondo al maestro, così in quel capovolgimento di ruoli (che ci pareva anche un capovolgimento di autorevolezza) apprezzammo il vocabolo che ci giustificava, legittimava e consolava.

Faticammo un po' a imparare dalla rivoluzione tecnologica la lezione più importante, bella e implacabile, quella che l'educatore dovrebbe sapere dai tempi di Platone: che non sei autorevole per le informazioni che detieni e che offri, ma per quelle che permetti al discente di scoprire e organizzare nella propria esperienza esistenziale. Questo spiega l'enorme successo di due termini tutto sommato tautologici (a veder bene dicono poco più della nostra età) e anche un po' fuorvianti, perché implicano un forte determinismo tecnologico.

Intanto in questo ventennio, mentre alcuni di quei *digital natives* diventavano maestri e professori, il digitale è definitivamente scappato dalle scatole grigie. Oggi in tasca abbiamo un computer migliaia di volte più potente e veloce di quell'enorme "coso" di nastri magnetici, cavi colorati, circuiti saldati a mano e monitor catodici in bianco e nero che portò l'uomo sulla Luna. Basta passarci il dito sopra e potete leggere miliardi di dati, tra i quali l'ipotesi che l'uomo sulla Luna non ci sia andato affatto. Tra le due cose c'è una relazione: c'entra con l'inflazione delle informazioni, con lo stato di connessione perenne, con il fatto che ognuno è diventato emittente e, naturalmente, con la portabilità tascabile delle "diavolerie" sempre più protesiche, sempre meglio connesse al nostro sistema nervoso.

Ma i nativi digitali esistono? E noi adulti, come mettiamo in gioco il nostro ruolo di educatori in questo nuovo contesto?

Ecco 8 (+1) spunti.

Informazioni

SUPSI
Dipartimento formazione
e apprendimento
Laboratorio tecnologie
e media in educazione
Palacinema
CH-6600 Locarno
T +41 (0)58 666 68 28
dfa.tme@supsi.ch



[1] **I nati digitali non sono nativi digitali.**
Anche chi è nato nell'era di Internet ha bisogno di imparare a usare il digitale, perché nessuno "nasce imparato". Alcune cose le scopre più in fretta, altre meno; ma le *impara* come tutto il resto: guardando, chiedendo, provando e ragionando (in breve, i *nativi digitali* non esistono).

[2] **Analogico non è alternativo a digitale**
Il digitale diventa interessante e produttivo se entra in dialogo con il mondo fisico: forme, odori, colori, sensazioni e tutto ciò che coinvolge i nostri sensi e la nostra esperienza. Un buon progetto didattico pensa il digitale come parte del mondo in relazione con il resto (anche con le discipline scolastiche), non come un'alternativa.

[3] **Gli immigrati digitali hanno esperienze indispensabili**
Il digitale rende possibili cose prima impossibili, ma sempre a partire da noi e da ciò che sappiamo fare con i sensi, il cervello, il cuore e l'immaginazione. Allenare mani, mente e cuore è educare, da sempre; anche chi non è o non si sente "nato digitale" può offrire molto, se accetta di mettersi in gioco e di imparare (anche dai più giovani).

[4] **"Non lo so usare" non è una scusa**
Non lo so usare inteso come "io non lo saprò mai usare" è la classica previsione che si autoavvera: una trappola mentale. Si può iniziare a usare tutto, soprattutto gli strumenti digitali più diffusi che oggi sono progettati per essere *friendly*: usati e non "imparati". E poi, proprio grazie a internet, è facile trovare guide e aiuti o chiedere a chi è più esperto (anche se è più giovane).

[5] **Coi "telefonini" possiamo fare di più che guardare video e mandare messaggi**
Educare al digitale significa *prenderlo sul serio*, quindi usarlo al massimo delle sue potenzialità (che aumentano di continuo), e non limitarsi a un uso passivo.

[6] **Per imparare serve una sfida**
I dispositivi digitali commerciali sono pensati per farci fare meno fatica, ma ciò che rende interessante il digitale è usarlo per fare un lavoro che dia soddisfazione e che richieda impegno e, quindi, fatica. In gioco c'è la promessa del digitale: renderci più comunicativi, più informati, più creativi. Per educare al digitale serve una sfida affascinante, che sembra impossibile e che mette in gioco tutto.

[7] **Un pubblico vero**
Internet è una rete di informazioni e di comunicazione: lavorare con il digitale significa soprattutto comunicare. Per imparare a comunicare serve un interlocutore vero. Una situazione autentica in un progetto di educazione al digitale non può fare a meno di un pubblico, qualcuno che ci ascolti, che abbia la facoltà di giudicarci e con cui metterci in gioco.

[8] **Capiamolo insieme**
In realtà, nessuno sa *esattamente* come collocare e capire il digitale oggi, né i giovani, né gli adulti: la tecnologia e il mercato vanno in fretta, mentre il nostro sistema nervoso è ancora lo stesso dell'età della pietra. Scopo di ogni progetto è anche la creazione di uno spazio in cui condividere l'esperienza, riflettere, discutere e trovare soluzioni ragionevoli da sperimentare.

[+1] **Per i docenti**
Stretching per le materie di scuola
Mettersi in dialogo con il digitale richiede un certo "stretching" rispetto ai contenuti tradizionali delle discipline scolastiche. Il digitale è parte della vita dei nostri studenti e allora l'italiano, la matematica, la geografia, la storia, ... possono aiutare a capire anche quella parte del mondo, senza creare inutili antagonismi. Questo richiede del lavoro di approfondimento e programmazione, ma ne vale la pena.

