



- In-apertura
- In-community
- In-Aula
- In-discussione
- In-arrivo



In-discussione

Prendere, dare... Imparare

di Carlo Nati Tutor FaD Giunti Scuola

Anche alla luce della sua esperienza come tutor, Carlo Nati fa una riflessione sulle dinamiche dell'apprendimento on line e sull'importanza della condivisione.

È possibile riconoscere un comportamento interattivo in un'aula scolastica se il maestro parla e gli alunni si limitano ad ascoltare? Credo proprio di no! Traslando l'esempio a un corso on line, l'interazione viene a mancare se ci si limita a scaricare il materiale senza **condividere le proprie riflessioni con altri** per mezzo del forum o della posta elettronica.

Come tutti i pedagogisti sostengono da decenni, l'apprendimento può essere definito contemporaneamente come fenomeno *privato* e *sociale*. Il confronto delle idee può contribuire a sviluppare nuove conoscenze, ma solamente se i soggetti interessati sono 'disponibili' a rimodellare il frutto dei propri ragionamenti in virtù della condivisione operata all'interno del gruppo sociale.

Analizziamo ora il comportamento tipico di un utente della rete. In prima istanza egli tende a soddisfare il bisogno di acquisire documenti, scaricando quantità enormi di materiale digitale sul proprio computer. Può trattarsi di musica piuttosto che di immagini o di articoli, ma in ogni caso verrà privilegiato l'atto del prendere.

Una seconda tipologia di utente, più evoluta, percepisce che per ottimizzare i vantaggi, oltre che prendere dovrà anche dare, producendo a sua volta informazioni e contribuendo - quindi - ad ampliare il sistema delle conoscenze condivise.

Il primo utente della rete utilizza il web rifacendosi alla tecnologia immediatamente precedente: la TV. Egli cambia canale (URL) e attinge informazioni, notizie, musica, filmati ecc. Il secondo interagisce con la rete e contribuisce così a creare nuova conoscenza.

Esiste poi una tipologia intermedia che tenta di sfruttare i vantaggi della partecipazione attiva contenendo le spese, in termini energetici. In questo caso abbiamo a che fare con quelli che producono a metà, nel senso che buona parte di quello che viene messo a disposizione del prossimo, spacciandolo per proprio, viene attinto dalla rete senza citarne le fonti originali.

Anche nel terzo esempio, il comportamento inferenziale risulta fortemente limitato proprio perché produce idee già codificate, non costruisce nuova conoscenza e, in aggiunta, appare moralmente discutibile per l'uso improprio del prodotto intellettuale non autorizzato dal legittimo autore. Alla base di ogni comportamento - realmente intelligente - si individua un **atteggiamento produttivo**; la mera fruizione di una lezione, in presenza o a distanza, non è assolutamente sufficiente affinché si possa attribuirle una connotazione qualitativamente positiva, in termini di apprendimento.

È convinzione diffusa che, quando le tecnologie si impongono per la loro dirompente carica innovativa, per un certo periodo che precede la loro effettiva affermazione culturale vengono "viste" da molti con gli occhi del passato. Dobbiamo riconoscere che quando si elabora una presentazione in Power Point, un modello statistico, un'immagine 3D interattiva, ci si preoccupa unicamente di chi deve assistere alla sua "proiezione", trascurando di analizzare il processo logico che ci ha condotto a riconfigurare in quel modo un frammento di conoscenza. Il primo essere umano a beneficiare di questo prodotto mentale è certamente il suo autore, che ha organizzato alcuni concetti con l'obiettivo di condividerli con altri.

La costruzione di un modello consente di analizzare, da un lato i singoli elementi che lo costituiscono e, dall'altro, le proprietà associative che emergono nella struttura logica che è stata rappresentata. Ovviamente quando parliamo di modello ci riferiamo a esso in termini del tutto generali: può trattarsi di un modello linguistico, iconico, simbolico o plurilinguistico. Le stesse discipline vengono studiate perché servono a fornire gli strumenti e i linguaggi per la costruzione di paradigmi semplificati atti a rappresentare e/o indagare i fenomeni del mondo reale. La storia, la fisica, la matematica, la letteratura vengono prevalentemente utilizzate secondo queste finalità, sebbene alcuni settori di studio riguardino anche ambiti autoreferenziali.

Quando, poi, il processo di formazione si avvale di modalità FAD (a distanza) o blended (presenza/distanza), la **funzione produttiva del computer** diviene addirittura indispensabile. L'interazione "sensibile" è limitata all'ambito visivo-testuale e il superamento delle barriere spazio-temporali non è una condizione sufficiente per garantire alcun risultato positivo se i corsisti non sono disposti a mettersi in gioco, a esporsi, a dare un proprio contributo attivo. Oltre a materiali testuali, immagini e animazioni, che contribuiscono a semplificare la comprensione di concetti complessi, dovranno necessariamente essere approntate una serie di attività nelle quali gli strumenti informatici vengono utilizzati direttamente dai corsisti per produrre schemi, metafore, problemi o quant'altro.

Lo stesso termine (in)formazione racchiude in sé almeno tre dei concetti che abbiamo in precedenza richiamato diffusamente.

1. Informazione: comunicazione circolare del messaggio che viene arricchito dal feedback di ritorno;
2. Informazione: pluralità delle forme che può assumere il messaggio (linguaggi);
3. In-formazione: processo di costruzione dinamica del messaggio.

C'è però un problema: l'utente medio ha appena imparato - da poco e con grande fatica - a gestire la fruizione dei materiali, ma raramente è in grado di produrre oggetti didattici da condividere con gli altri. Questo fa sì che venga limitata fortemente la possibilità di condividere la conoscenza e di sperimentare criticamente i modelli virtuali che si possono costruire per analizzare i fenomeni dal punto di vista disciplinare. Vengono a mancare i punti 1 e 3 dello schema concettuale appena proposto.

E ancora, non possiamo dimenticare che **la rete tende a occultare**. I corsisti spesso si nascondono dietro lo schermo, si mascherano con i nickname, evitano di esporsi. La partecipazione attiva è tipica di chi conosce il contesto in cui opera e ha dimestichezza con gli strumenti di navigazione e di comunicazione in remoto. La partecipazione silenziosa e passiva nasconde le nostre piccole incapacità e, contestualmente, riproduce un processo lineare che non ha retroazione e quindi non può essere legittimamente definito con il termine "comunicazione". È però altrettanto vero che la partecipazione attiva ci espone a dei rischi:

- se si deposita un messaggio in un forum ci si sottopone alla valutazione del prossimo;
- è possibile che le proprie idee vengano messe in discussione;

- può accadere che solo dopo qualche giorno ci si renda conto di aver scritto una sciocchezza e di averla spedita a tutta una lista;
- accade di frequente che in un forum qualcuno metta in evidenza, maliziosamente, un nostro refuso dovuto alla digitazione frettolosa...

Che ci volete fare... chi non fa, non sbaglia mai!

Tutto ciò dovrebbe apparire del tutto scontato, se non ci fosse una sorta di filtro che a volte tende a sopravvalutare il ruolo delle tecnologie, mentre in realtà non si è capaci di sfruttarne pienamente le enormi potenzialità sperimentali.

Purtroppo, o per fortuna, prima o poi tutto viene ricondotto all'Uomo, ovvero al soggetto che utilizza lo strumento, scoprendo, ahimè con sorpresa, che anche nel cyberspazio, per imparare bisogna... dare!

E voi, cosa ne pensate? Se avete frequentato un corso di formazione a distanza e vi siete scontrati con i limiti, o confrontati con le potenzialità, delle nuove tecnologie, forse volete dire la vostra: scrivete nel [forum della Community](#) oppure per e-mail a fadzine@giunti.it