



ISSN: 2038-3282

Publicato il: 30 ottobre 2016

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Digital competences: important element of effective teaching
Le competenze digitali: elemento importante di una didattica efficace

di

Stefania Nirchi – Agenzia Nazionale di Valutazione del Sistema Universitario e della Ricerca

stefania.nirchi@anvur.it

Stefania Capogna – Link Campus University – s.capogna@unilink.it

Abstract

This paper would to analyze the role of digital competences in educational sistem to identify lights and shadows.

Kay words: digital competences, school, learning

Abstract

Questo saggio intende analizzare il ruolo delle competenze digitali nel sistema educativo per identificare luci e ombre.

¹ Il saggio è frutto del lavoro congiunto delle autrici. Tuttavia, per l'attribuzione dei paragrafi: a S. Nirchi sono da attribuire i paragrafi 1; 2; 3; a S. Capogna il paragrafo 4.

Parole chiave: competenze digitali, scuola, apprendimento.

1. Premessa

Lo sviluppo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) ha prodotto effetti rilevanti e nella maggior parte dei casi positivi anche nell'ambito della *didattica*, un dominio conoscitivo che attiene ad una particolare forma (e contenuto) della *comunicazione*: quella *educativa*.

Una comunicazione legata alla *trasmissione* e alla *costruzione* di quei 20 saperi forti ritenuti indispensabili per le nuove generazioni e, più di altri, capaci di assicurare, allo stesso tempo, la continuità identitaria e l'apertura al cambiamento senza le quali diventa difficile vivere nell'attuale società della conoscenza².

Oggi, più che mai, la didattica scolastica ha la necessità di ripensare i saperi in funzione degli obiettivi di istruzione e di educazione. Per farlo c'è bisogno di collegare conoscenze e competenze per poter apprendere nell'ambito di un nuovo contesto di riferimento, un "umanesimo nuovo" verso il quale sono riconducibili i domini contemporanei di conoscenza (letteratura e arte, scienza e tecnologia). Per assolvere questi compiti è necessario che le scuole siano, sempre più, "sistemi sociali" complessi, luoghi nei quali le relazioni e le esperienze diventino apprendimenti grazie a una didattica attiva³, fondata su metodi di insegnamento-apprendimento che coinvolgano docenti e discenti nella comune avventura della conoscenza.

Questo nuovo modo di fare didattica, sia nel contenuto che nel metodo, presuppone un cambiamento profondo da parte degli insegnanti al fine di promuovere negli studenti *formae mentis* flessibili, critiche, capaci di operare in maniera analitica. Questo non significa negare il valore della "lezione classica" e dei suoi contenuti rispetto alla comunicazione didattica, ma cercare di contestualizzare i saperi in ambienti di apprendimento nuovi rispetto al passato e soprattutto più ricchi di opportunità espressive da offrire ad allievi contemporanei. Allievi che si contraddistinguono per essere cittadini di mondi tecnologicamente avanzati, dotati di un pensiero multitasking, olistico più che analitico, caratterizzato da una fortissima socialità e condivisione. Proprio per loro è necessario innovare la didattica all'interno di aule scolastiche attrezzate come laboratori tecnologicamente avanzati, rispondenti alla logica transmediale di cui questi "nuovi discenti" sono portatori e che li rende capaci di vivere sempre connessi con quel mondo del quale la scuola rappresenta il contesto di riferimento culturale più importante.

2. Il ruolo delle competenze digitali nel sistema educativo

È sotto gli occhi di tutti che lo sviluppo di Internet e la sua espansione diffusa, ha cambiato profondamente ogni dimensione della nostra vita pubblica e privata, dal lavoro⁴, alle relazioni affettive⁵; dalla comunicazione⁶ alla nostra percezione del tempo e dello spazio, al modo di

² Cfr. S. Nirchi, *Formazione e-learning e percorsi modulari. La scrittura dei materiali didattici*, Roma, Aracne, 2009.

³ Cfr. G. Domenici, *Manuale dell'orientamento e della didattica modulare*, Roma-Bari, Laterza, 2000.

⁴ Cfr. A. Accornero (1997), *Era il secolo del lavoro*, Il Mulino, Bologna; Coccozza A. (2012), *Il sistema scuola. Autonomia, sviluppo e responsabilità nel lifewide learning*, FrancoAngeli, Milano.

⁵ Cfr. R. Sennet (2001), *L'uomo flessibile*, Feltrinelli, Milano.

produrre innovazione e conoscenza⁷. Tutto è cambiato, direbbe Drucker⁸, meno che il modo di concepire e realizzare la scuola, ancora prevalentemente improntata attorno al nucleo organizzativo della “classe”, memoria di un passato organizzato su un principio di omogeneizzazione interna utile e necessaria a distinguere i destini biografici e conoscitivi di ciascuno. Ma con l’avvento di Internet, il modo di produrre e gestire la conoscenza è profondamente mutato, grazie a uno straordinario sviluppo tecnologico che immette sul mercato strumenti sempre più versatili, capaci di accedere e gestire quantità crescenti e diversificate di informazioni, attraverso una varietà di codici comunicativi (audio, video, scrittura ecc.). La diffusione dei sistemi di condivisione e comunicazione resi possibili dalla rete si presentano come tecnologie ad alta densità socio-relazionale che, oltre a ridefinire la dimensione spazio-temporale, gettano il presupposto per nuovi spazi di progresso che si sviluppa nell’arena digitale aprendo nuove e diverse prospettive di autodeterminazione soggettiva. Per tutte queste ragioni, la Commissione Europea richiama le agenzie educative a una grande sfida, quella di sviluppare nei soggetti adeguate digital skills⁹, mediante politiche di lifelong wide learning, finalizzate a recuperare il gap digitale nel confronto con i player internazionali che detengono la leadership in questo settore.

3. Il rapporto *Key Data on Learning and Innovation through ICT at school in Europe*

Il rapporto di Eurydice, *Key Data on Learning and Innovation through ICT at school in Europe*⁹, raccomanda la promozione di approcci pedagogici innovativi, per consentire agli studenti di apprendere attraverso modalità adeguate alle proprie esperienze e interessi. Il rapporto conferma inoltre che le Information Communication Technology (ICT) sono ampiamente promosse dalle autorità centrali come strumento per l’insegnamento e per l’apprendimento ma permangono ancora grosse disparità per quanto riguarda la loro implementazione. L’Agenda Digitale europea rappresenta una delle sette iniziative individuate nella più ampia Strategia EU2020, che mira a promuovere una crescita inclusiva, intelligente e sostenibile dell’Unione. Per tutti questi motivi, la Commissione Europea chiede alle agenzie educative di aiutare le persone a migliorare le loro competenze digitali attraverso politiche di apprendimento permanente, con l’obiettivo di recuperare il divario digitale nel confronto con gli attori internazionali che detengono la leadership in quest’area, perché le tecnologie non sono neutrali ma sono il frutto degli assetti di potere geopolitici internazionali. Con le ICT abbiamo bisogno di sviluppare una nuova alfabetizzazione mediatica che implica non solo l’opportunità di accesso ma soprattutto la possibilità di esprimersi, attraverso tali supporti, essendo in grado di esercitare un adeguato grado di comprensione e padronanza¹⁰. Questo rinnovato diritto di cittadinanza chiede di sviluppare un paradigma educativo “ecologico” in grado di garantire la necessaria alfabetizzazione digitale utile a confrontarci responsabilmente e criticamente con il mix mass-mediale e la tecnologia diffusa e pervasiva che caratterizza la nostra quotidianità. Con il concetto di alfabetizzazione digitale¹¹ si intende la capacità di comprendere e utilizzare le informazioni in diversi formati, attraverso una vasta gamma di fonti offerte dal computer. L’alfabetizzazione digitale va oltre la semplice capacità di leggere e comprendere, ma

⁶ Cfr. G.Boccia Artieri (2012), *Web e New Media. Sociologia dei processi culturali*, FrancoAngeli, Milano; M. Morcellini (2013), *Comunicazione e media*, Egea, Milano.

⁷ Cfr. D. Foray (2006), *L’economia della conoscenza*, Il Mulino, Bologna.

⁸ Cfr. P.F. Drucker (1978), *Manuale di management. Compiti, responsabilità, metodi*, Etas, Milano.

⁹ digital skills eruopa 2020 digital europe

richiama la competenza cognitiva che esprime la facoltà di conoscere, apprendere e valutare la realtà circostante mediante un processo di delimitazione e definizione.

Quello che è possibile fare oggi con le tecnologie applicate al campo dell'educazione era impensabile quindici anni fa. Ma come evidenziava Rita Levi da Montalcini *“la tecnica da sola non basta, serve una visione più ampia”*. Il rischio che si profila, e che anche questo lavoro cerca di mettere in evidenza, è quello di ridurre *la conoscenza e la persona a meri “prodotti” di scambio e di intraprendere la via di una “tecnicizzazione” e di una mercificazione dell'apprendimento che produce un riduzionismo disumano e un “oblio dell'essere”*.

È necessario pensare all'innovazione digitale in campo educativo attraverso una prospettiva ecologica che sia in grado di guardare la complessa interrelazione che si instaura tra sistema educativo (ai diversi livelli) – società – tecnologia e persone. Rispetto alla prima rivoluzione digitale che si può collocare a cavallo tra gli anni 1942-1960, in cui si disponeva di un computer per molte persone, oggi ci troviamo nella situazione in cui il 90% di dispositivi digitali è direttamente incorporato nei dispositivi che quotidianamente utilizziamo introducendo il tema della “realtà aumentata” che apre scenari di sviluppo, produzione e conoscenza ancora inimmaginabili e nuovi spazi di relazione tra “attori umani” e “non umani”. Si apre un campo di possibilità inesplorate che obbliga a una nuova alleanza tra paradigma tecnico-scientifico imperante, orientato a una sempre migliore razionalizzazione ed efficientizzazione legata al dominio della prospettiva quantitativistica e oggettivista, e paradigma umanistico, cui si demanda di mantenere un approccio critico ed equidistante rispetto a ogni riduzionismo ipertecnologico. Nessun progresso tecnico-scientifico può produrre un'autentica crescita personale e sociale se non è guidato da un fine che sia in grado di contestualizzarne, di volta in volta, la portata e le conseguenze delle scelte operate. Federico Mayor Zaragoza, Direttore dell'Unesco, ipotizza che nel 2040 saranno disponibili duecento milioni di libri¹⁰, una quantità infinita di conoscenza che nessun professionista potrà mai acquisire per lo svolgimento della sua attività e nessun curriculum formativo potrà mai garantire.

Torniamo dunque al tema dell'educazione che richiede di offrire al soggetto non banali e sempre più sofisticati strumenti tecnici o contenuti (o almeno non soltanto), per guardare una realtà sempre più parcellizzata e fornire risposte e soluzioni preconfezionate, ma capacità di entrare in relazione in maniera autentica e non pregiudiziale con la sua esperienza di vita.

Capacità di sospendere il giudizio e di accogliere il processo trasformativo che deriva dall'incontro (reale e/o virtuale), tra educatore ed educando, e che, superando lo scambio aritmetico che si può intravedere dietro l'interazione tra attori sociali, lasci emergere la forza generativa e trasformativa che ne deriva.

4. Riflessioni conclusive e prospettive future

Alla luce di questo è necessario un ripensamento profondo dei metodi di insegnamento e delle pratiche didattiche tradizionali che deve tenere sempre più conto delle attitudini e dei comportamenti verso le tecnologie delle nuove generazioni di studenti, per i quali il primato del libro e della scrittura alfabetica non è più scontato.

I cambiamenti in atto presuppongono che la scuola si faccia carico dell'esigenza di formare sempre più, persone capaci di imparare ad imparare nell'ambito di un contesto formativo che ha il suo

¹⁰ Mayor Zaragoza F., *Domani è troppo tardi. Sviluppo - istruzione - democrazia*, Studium, Roma, 1991, pp. 230-231.

valore aggiunto nella innovazione digitale. Un'innovazione che segna ancora oggi una distanza tra saperi e stili di apprendimento informale, i quali corrono velocemente e autonomamente rispetto alla capacità della scuola di assorbirli e valorizzarli (Ferri, introduzione a Jenkins, 2010, p. 16)¹¹. È evidente che il successo che le tecnologie riscuotono nelle nuove generazioni nasce al di fuori delle mura dei "tradizionali" luoghi della formazione e ogni qualvolta le innovazioni hanno cercato di scavalcare queste mura, qualcosa è andato storto. Per questo motivo, nasce l'esigenza per chi opera nel contesto scolastico di comprendere appieno l'interconnessione necessaria tra questi due momenti paralleli: quello della scuola e quello dell'extra-scuola.

Nello scenario appena delineato le competenze digitali richieste dalla attuale società della conoscenza risultano un elemento fondamentale non solo per lo sviluppo socio-economico ma diventano cruciali anche per il sistema scolastico in generale, perché rappresentano la chiave di lettura fondamentale per leggere l'innovazione nella sua interezza; una innovazione digitale che, oggi più che mai, rappresenta il tassello mancante ad una didattica che vuole dare risposte in termini di efficacia e ricadute positive in termini di insegnamento-apprendimento.

In questo tentativo di recuperare il *gap* nei confronti del digitale che permea il nostro agire quotidiano, il centro della mission educativa è, e non può essere altro che, la persona nella sua specificità storico biografica sia in quanto docente, sia in quanto discente. Nessuna innovazione può prescindere dal senso, dal significato e dagli usi sociali ad essa attribuita dai soggetti che si interfacciano, in diversi modi e a diversi livelli, con essa. Appare dunque evidente che la scuola debba rappresentare il primo e più autorevole intermediario chiamato a garantire un nuovo umanesimo della tecnologia che oggi pervade ogni segmento della nostra vita sociale, lasciando presagire, in virtù della quarta rivoluzione industriale che si sta palesando nella nostra quotidianità, nuove orde di disoccupazione e di divario tecnologico che chiamano direttamente in causa il ruolo dei sistemi educativi.

Riferimenti bibliografici:

Accornero A. (1997), *Era il secolo del lavoro*, Bologna: Il Mulino.

Boccia Artieri G. (2012), *Web e New Media. Sociologia dei processi culturali*, Milano: FrancoAngeli.

Cocozza A. (2012), *Il sistema scuola. Autonomia, sviluppo e responsabilità nel lifewide learning*, Milano: FrancoAngeli.

Domenici G. (2000), *Manuale dell'orientamento e della didattica modulare*, Roma-Bari: Laterza.

Druker P. F. (1978), *Manuale di management. Compiti, responsabilità, metodi*, Milano: Etas.

Foray D. (2006), *L'economia della conoscenza*, Bologna: Il Mulino.

Jenkins H. (2010), *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, Torino: Guerini e Associati.

Mayor Zaragoza F. (1991), *Domani è troppo tardi. Sviluppo - istruzione - democrazia*, Roma: Studium.

Morcellini M. (2013), *Comunicazione e media*, Milano: Egea.

Nirchi S. (2009), *Formazione e-learning e percorsi modulari. La scrittura dei materiali didattici*, Roma: Aracne.

¹¹ H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, Torino, Guerini e Associati, 2010.

Sennet R. (2001), *L'uomo flessibile*, Milano: Feltrinelli.