

Cellulari per la didattica

Formazione - Invece di bandire i telefonini dalle scuole, perché non farne un uso appropriato, cioè didattico?

Agostino Giustiniani, Il Manifesto 31.05.07

Nuove immagini della professoressa con il tanga sono emerse nei giorni scorsi su YouTube. Nessuna meraviglia del resto, dato che in quel gigantesco deposito messo in pubblico c'è letteralmente di tutto. Ma l'ultimo episodio, che arriva dopo altri filmati dentro le mura scolastiche, con diversi livelli di volgarità e violenza, ancora contribuisce a demonizzare sia i telefonini cellulari che i siti Internet dove le immagini vengono collocate.

La cattiva cultura giornalistica di molti media, del resto, li porta a considerare «notiziabili» solo le cose pessime. Allo stesso modo l'incultura digitale del ministro dell'Istruzione Giuseppe Fioroni lo spinge a considerare la rete prevalentemente come un pericolo: nelle linee guida emesse dal ministero si parla infatti di «prevenire i fenomeni di dipendenza (droghe, alcool, tabacco, farmaci, doping, internet)», tutto sullo stesso piano.

Ma se, per una volta, si provasse a vedere l'altra faccia della medaglia, quella possibile e positiva? L'idea circola da tempo ed è comparsa anche in una delle migliori liste di discussione, chiamata Condividi3 (che allude alla condivisione della conoscenza e alla quale ci si può iscrivere attraverso il suo gestore remo@t-bizcom.com). Dunque capita che un sensato preside milanese, Giorgio Galanti, abbia incitato a non bandire i telefonini cellulari dalle scuole ma a farne un uso appropriato, cioè didattico e formativo. Di suo l'ex senatore verde Fiorello Cortiana ha aggiunto: «Il mondo adulto non può limitarsi ad azioni di censura e di rimozione che alimenterebbero un mondo parallelo nel quale prendono corpo criteri di valutazione e sguardi sul mondo senza alcuna relazione con le esperienze pedagogiche e didattiche della scuola».

In altre parole: quegli oggetti li hanno tutti, anche gli alunni meno abbienti, e sono dotati di grandi capacità di memorizzazione ed elaborazione di suoni, foto e video e con molti di questi si possono alimentare i propri blog, individuali e collettivi; perché allora non usarli per infinite faccende che con la scuola hanno a che fare? Le immagini scattate possono far parte di una ricerca sul territorio facendosi tutti reporter, tutti Mojo (ovvero Mobile Journalist); una stessa scena di classe girata con diversi apparati, da diverse angolature, può essere riversata in un filmato collettivo, con i facili software di taglia e cuci digitale.

Già ora su YouTube se ne trovano molti di filmati, sovente gite scolastiche, girati e montati con buona tecnica. La Nokia, premiata produttrice di cellulari avanzati e di reti cellulari, da tempo sponsorizza gare di "corti" girati con il cellulare. I software di montaggio sono ormai gratuiti (o quasi) e comunque abbastanza facili da usare.

L'unico limite è la fantasia, ma molti insegnanti ne sono più che dotati e sicuramente tanti di loro già la stanno la stanno scatenando. Il che non significa essere schiavi delle ultime mode, né significa indorare la pillola della faticosa istruzione obbligatoria con qualche gadget allettante: la stessa classe volta per volta e progetto per progetto sceglierà se fare un murale, un giornalino di classe, un sito web, un cortometraggio, una recita teatrale, piegando gli strumenti della comunicazione agli obiettivi da raggiungere. Il vantaggio didattico di sperimentazioni del genere sta soprattutto nell'apprendere un altro linguaggio, quello delle immagini e dei suoni. Poiché vedere e sentire è naturale, diversamente dal leggere e scrivere che richiedono un lungo apprendimento, di solito si dà per scontato che tutto ciò che si vede sia vero, quando al contrario invece quasi tutto ciò che vediamo, almeno attraverso i media, è un "artefatto", ossia un qualcosa prodotto ad arte, frutto di un intervento umano. Se gli studenti si mettono per una volta nella parte di produttori di immagini, oltre a divertirsi, impareranno anche a leggere e decodificare le immagini in cui si imbattono. Questo per esempio è il tipo di attività che viene proposta ai giovanissimi visitatori dello Zeum di San Francisco, museo altamente interattivo dove grazie a interfacce e software facilissimi ogni bimbo o bimba può costruirsi il proprio jingle, i propri filmati, tagliando, cucendo, producendo.