

SEZIONE 2 CAPITOLO 8 TITOLO: PRINCIPALI RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO MOBILE ATTRAVERSO L'USO DI APPLICAZIONI EDUCATIVE

Abstract

L'evoluzione delle pubblicazioni digitali per la didattica ci ha condotto in 30 anni dai CD ROM degli anni '90 alle App per smartphone e tablet, fino alle attuali soluzioni per device di Realtà aumentata e Virtuale. Dal punto di vista dei contenuti, si può individuare una certa continuità tra le prime opere multimediali didattiche, come le collane Dorling Kindersly o le enciclopedie su CD ROM, e le attuali mobile Apps educative. Rispetto ai testi cartacei, CD ROM, App e soluzioni VR/AR aggiungono contenuti audio e video, navigazione ipertestuale, simulazioni tridimensionali, forme di gamification. Le mobile Apps, sviluppate nell'era post-pc, si distinguono per la portabilità, l'ubiquità, l'interfaccia touch, la condivisione. Mentre le opere didattiche per PC necessitavano di aule dedicate, con i tablet e gli smartphone le App possono essere utilizzate in qualunque momento e spazio della scuola.

Questa situazione sta profondamente cambiando il ciclo della cultura e dell'apprendimento, configurando dinamiche nuove ed addirittura un nuovo tipo di pensiero, un nuovo brainframe (De Kerkchove 1998). E' necessario cercare di comprendere a fondo questa condizione psico-tecnologica, mettendo a fuoco quali dinamiche si stanno attivando e quali esperienze contemporanee accompagnino al meglio tale cambiamento, che riguarda non solo la scuola ma il futuro della stessa conoscenza. In questo senso è possibile individuare modelli esemplari di applicazioni didattiche che sono in grado di essere veicolo dei "contenuti" del sapere e contemporaneamente di configurarsi come "contenitori" in grado di contribuire realmente all'inedita alfabetizzazione culturale del nostro tempo.

Parole chiave: Psicolinguistica, Cultura, Metodi di alfabetizzazione, Scienze sociali, Digitalizzazione

Introduzione



Per contestualizzare correttamente l'analisi che stiamo conducendo, occorre fare un passo indietro teorico e riferirsi alle dinamiche fondamentali dell'apprendimento e al ruolo che esso riveste all'interno della cultura; in particolare è importante riferirsi al rapporto reciproco che intercorre fra gli strumenti tecnologici usati per la produzione e l'archiviazione del sapere e il carattere gnoseologico dello stesso sapere prodotto.

La lezione McLuhaniana della seconda metà del secolo scorso ha magistralmente chiarito come la tecnologia usata per trasmettere la cultura influenzi radicalmente la tipologia di cultura prodotta (De Kerkchove 1998, Levinson 1999), riferendosi in particolare ai mezzi di comunicazione di massa elettrici (radio e televisione) che hanno immediatamente preceduto la rivoluzione digitale. Dobbiamo oggi compiere lo sforzo di capire quanto le tecnologie digitali diffuse in ogni ambito dell'esperienza culturale e mediatica stiano influenzando, insieme agli strumenti di trasmissione del sapere, lo stesso sapere prodotto, trasferendo su di esso, dunque sul pensiero degli stessi soggetti dell'apprendimento (o se si vuole della comunicazione) le proprie caratteristiche strutturali e morfologiche.

Se il mezzo elettrico televisivo ha prodotto in questo senso l'uomo televisivo, indubbiamente il mezzo elettronico informatico sta producendo l'uomo informatico. Le scienze dell'educazione devono tener conto con grande attenzione di questa dinamica, in particolare perché il loro ambito – quello dell'apprendimento – è l'ambito all'interno del quale quelli che McLuhan chiamava gli strumenti del comunicare (McLuhan, 1964) trovano la loro collocazione capitale: il libro infatti, del quale lo strumento informatico rappresenta la derivazione contemporanea, è stato tradizionalmente lo strumento principale usato dalla scuola, intesa come agenzia di formazione della personalità oltre che di trasmissione dei saperi.

Conclusioni

Nella scuola la pervasività dei dispositivi mobili - in moltissimi casi causa di distrazione dalla lezione - ha talvolta paradossalmente portato al divieto dell'uso di smartphone in classe. In questo senso è fondamentale gestire in modo corretto tali device, limitandone l'uso al necessario; ma è altrettanto fondamentale comprendere a fondo il cambiamento epocale in corso, che riguarda la trasformazione della cultura e del pensiero stesso che la produce. Abbiamo visto applicazioni ed



esperienze didattiche che possono essere agevolmente trasferite - metodologicamente e tecnologicamente - nel lavoro degli insegnanti.

Le migliori App mobili didattiche sono pensate per esperienze di apprendimento intense, altamente interattive, e che sfruttino i sensori dei device mobili: touch, accelerometro, bussola, GPS, riconoscimento delle immagini e del parlato. L'uso didattico di App su dispositivi mobili deve sfruttare appieno tali potenzialità interattive e multimediali. Inoltre l'elemento tipico delle applicazioni per device mobili - la portabilità - rende possibile l'utilizzo dei device degli studenti anche fuori dal contesto scolastico, a casa e in condivisione. La possibilità di condividere contenuti può essere utile per lo sviluppo di progetti collaborativi che coinvolgano più studenti, con la costante presenza - reale o virtuale - del docente o di tutor consapevoli e preparati.

