

## NON BASTA UN CD-ROM

Umberto Tenuta

Non basta un *Cd-Rom* per motivare gli alunni.

Non basta un *Cd-Rom* per far capire.

Non basta un *Cd-Rom* per valorizzare le tecnologie multimediali.

Non basta un *Cd-Rom* per realizzare la scuola dell'autonomia.

Non basta un *Cd-Rom* per cambiare la scuola.

Non basta un *Cd-Rom*..... perché un *Cd-Rom* è un *Cd-Rom*, una pagina bianca che può contenere i testi, le immagini ed i suoni più diversi, quelli utili e quelli inutili, quelli buoni e quelli cattivi, quelli didatticamente validi e quelli “*didatticamente nulli*”<sup>1</sup>.

Pertanto, se è apprezzabile, di per sé, il fervore che sta impegnando i docenti, con la collaborazione più o meno consistente degli alunni, ad approntare i *Cd-Rom*, in quanto testimonia il loro vivo interesse per le nuove tecnologie multimediali, tuttavia non si possono non evidenziare i rischi ai quali si va incontro.

Il primo rischio non è tanto la perdita di tempo e di denaro che la produzione di un *Cd-Rom* comporta, quanto il discredito delle tecnologie multimediali che inesorabilmente consegnerà alla verifica dei risultati didattici inconsistenti che derivano da un impiego non adeguato delle tecnologie multimediali.

Occorre perciò innanzitutto evitare che la naturale diffidenza verso l'innovazione presente in molti docenti trovi conferma negli insuccessi di iniziative che utilizzano in forme didatticamente non valide le tecnologie multimediali.

Non si possono, inoltre, trascurare i rischi che conseguono all'impiego scarsamente produttivo delle risorse personali e soprattutto delle risorse finanziarie, concentrate quasi esclusivamente sulle tecnologie multimediali, come sembra che stia avvenendo oggi nella scuola.

Occorre perciò impegnarsi seriamente ad approfondire la didattica della tecnologie multimediali, individuandone i criteri fondanti, tra i quali quello più significativo è senz'altro la **interattività**.

Appare estremamente riduttivo utilizzare le tecnologie multimediali secondo una impostazione didattica che continua a rimanere di tipo essenzialmente trasmissivo, almeno per due motivi.

La prima ragione riguarda la stessa trasmissione che, anche quando si attua efficacemente, non riesce però ad assicurare un'adeguata comprensione delle conoscenze. Le conoscenze che si acquisiscono risultano significative se vengono comprese e la comprensione comporta un

---

<sup>1</sup> Umberto Eco ha affermato che << l'editoria multimediale produce materiale di tipo ludico, a livello di divulgazione elementare, pieno di immagini bellissime, **didatticamente nullo**... Se nasce il banco a due piazze, gli editori si metteranno a produrre materiale a prima vista gradevole ma **didatticamente insufficiente**... **Non esiste nulla di soddisfacente neanche sul mercato internazionale**>> (Umberto Eco, *I materiali della Commissione dei saggi*, Le Monnier, Roma, 1997, pp.144 e 145).

processo di riscoperta/ricostruzione/reinvenzione; si comprende veramente solo quello che si scopre personalmente e perciò anche quello che viene trasmesso deve essere riscoperto per essere compreso<sup>2</sup>.

Ma la ragione più profonda è che la scuola non può limitarsi a far acquisire conoscenze, sia perché oggi le conoscenze vengono acquisite più agevolmente attraverso la scuola parallela dell'informatica e delle vie telematiche, sia perché, andando incontro a rapida obsolescenza, le conoscenze di oggi non saranno più valide domani.

Ne consegue che l'impegno della scuola deve essere soprattutto formativo: la scuola, soprattutto la scuola per la formazione di base, deve impegnarsi a promuovere in modo adeguato la piena formazione della persona umana, così come richiede anche la Carta costituzionale.

La formazione che i giovani realizzano negli altri contesti educativi corre il rischio di risultare non solo aleatoria, ma anche inadeguata, non rispondente alle esigenze che sono proprie della persona umana oltre che della società.

E, pertanto, la scuola ha soprattutto il compito di promuovere la formazione delle dimensioni costitutive della personalità, cioè le *capacità* e gli *atteggiamenti* relativi alle sue diverse dimensioni, da quelle motorie a quelle affettive, sociali, morali, linguistiche, cognitive, estetiche ecc.

La formazione delle *capacità* e degli *atteggiamenti* si persegue attraverso la loro attivazione e questa si verifica soprattutto quando gli alunni sono impegnati nei processi di riscoperta/ricostruzione/reinvenzione. È per questi motivi che l'impiego didatticamente valido delle tecnologie multimediali non è tanto quello della comunicazione didattica, della trasmissione delle conoscenze, quanto quello in cui gli alunni sono impegnati personalmente a riscoprire i concetti.

In tale impegno essi attivano le loro capacità ed i loro atteggiamenti mentali, linguistici, sociali, affettivi ecc.

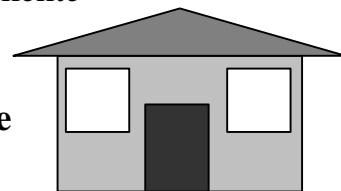
A titolo meramente esemplificativo, anche se ad un livello estremamente basso di interattività, si può fare riferimento al disegno di una casa da effettuare con un comune programma di grafica.

Il disegno, non la riproduzione di un modello, comporta **l'ideazione** (*progettazione*) della casa, con la conseguente attivazione dell'immaginazione, della fantasia, della creatività e, nel contempo, comporta un'attività di **analisi** degli elementi costitutivi (*tetto, pareti, porte, finestre...*).

L'esecuzione del progetto impegna poi in un'attività di **sintesi** (*composizione degli elementi nella figura*), nella continua **verifica** della corrispondenza del disegno al progetto mentale ed in una sua continua messa a punto/aggiustamento.

Se il lavoro viene effettuato in gruppo, si attivano altre capacità ed altri atteggiamenti. Innanzitutto il **dialogo** e quindi l'arricchimento del lessico e della struttura sintattica, il controllo delle emozioni e degli stati affettivi, la relazionalità...

A differenza del disegno sulla carta, il disegno sul monitor offre le stesse possibilità che sono presenti nella manipolazione dei materiali concreti —dalla quale evidentemente è opportuno muovere— e che peraltro il mezzo informatico accresce, perché consente di modificare i singoli elementi costitutivi o addirittura di costruirli ex novo (l'alunno può utilizzare lo strumento *rettangolo* per costruire una porta, variando a suo piacimento le dimensioni, ma può utilizzare



---

<sup>2</sup> <<L'elemento più squisitamente personale di ciò che l'uomo conosce è rappresentato da quanto egli scopre da sé>> (Bruner J.S., *Dopo Dewey, Armando, Roma, 1970, p. 136*). M. Laeng aggiunge che <<ciò che viene insegnato per essere compreso deve poi venire di volta in volta riscoperto>>.

anche lo strumento *linee* per costruire il rettangolo, facendo ricorso alle operazioni del *ruotare*, del *riflettere...*).

Allo stesso modo, si pensi alla scrittura, non sotto dettatura, né di completamento di frasi, ma di ideazione (i cosiddetti “*pensierini*”).

Il bambino può partire da un’espressione elementare (olofrase) e procedere poi a successivi ampliamenti, arricchimenti:

*Io*

*Io mangio*

*Io mangio il gelato*

### **Io mangio il gelato alla fragola**

*Io mangio il gelato alla fragola nella gelateria*

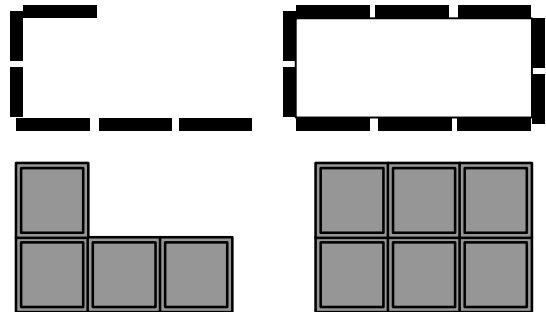
*Io mangio il gelato alla fragola nella gelateria del Corso*

*Io mangio il gelato alla fragola nella gelateria del Corso, assieme a mio padre*

.....

Analogamente, si può procedere per la riscoperta di regole, come, ad esempio, quelle per il calcolo del perimetro e delle aree, utilizzando procedimenti costruttivi.

Le esemplificazioni offerte, di facilissima realizzazione anche con i software presenti su ogni PC ed accessibili a tutti, si propongono di evidenziare quelle che dovrebbero essere le modalità interattive di utilizzazione delle tecnologie multimediali, in particolare del PC.



Da queste occorrerebbe muovere anche nelle attività di aggiornamento dei docenti, in quanto ciò che importa non sono tanto le specifiche abilità (*salva, apri, taglia, incolla...*) quanto l’impiego didattico che se ne può fare.

Tuttavia, muovendo su questa strada, che è quella dell’apprendimento attraverso le strategie della riscoperta/ricostruzione/reinvenzione, si dovrebbe pervenire all’utilizzazione di software più adeguati, del tipo *Tool Book, Visual Basic*. Si potrebbe cominciare da programmi più semplici, quali il *Logo*, soprattutto nella più recente versione Windows di *Micromondi*.

Ma, nella consapevolezza che questi software non potranno mai essere alla portata di tutti i docenti, sarebbe opportuno muovere —come peraltro è opportuno fare per ogni altra competenza didattica— nella prospettiva, non solo delle *funzioni-obiettivo*, ma anche di una più ampia rete di *docenti esperti*, alle quali tutti gli altri docenti possano fare ricorso.

Si ha bisogno del **bibliofilo** (non del bibliotecario), al quale tutti i docenti dovrebbero potersi rivolgere per conoscere quali sono le pubblicazioni più adatte ai diversi livelli di età e per le specifiche attività didattiche (quali sono i più idonei libri scientifici, storici, geografici... per gli alunni di terza, quinta classe?).

E si ha parimenti bisogno del docente che ha la passione e la competenza informatica, al quale potersi rivolgere per avere suggerimenti, orientamenti, aiuti nella progettazione e nella costruzione dei percorsi didattici multimediali.

Se si punta a portare tutti i docenti a livelli avanzati di competenza in tutti i campi della didattica e non si offre ai docenti che ne hanno le propensioni la possibilità di acquisire competenze avanzate, si sprecano tempi e risorse.

E il *Cd-Rom*?

Con il consiglio del docente “*informatico*”, vediamo di acquistare i *Cd-Rom* più validi messi a disposizione dall’editoria.

Se poi, il docente “*informatico*” vuole documentare le attività didattiche svolte dalle singole classi —le normali, ordinarie, comuni attività didattiche, quelle relative all’apprendimento del leggere e dello scrivere in prima classe; quelle della riflessione linguistica in quarta classe...—, consegniamogli i materiali prodotti effettivamente dagli alunni ed egli provvederà ad assemblarli su un *Cd-Rom*.

Ma evitiamo, se è possibile, di approntare *CD-Rom* che siano il frutto del prezioso lavoro del docente “*informatico*”.

(Da **SPAZIO DIDATTICA**, N. 5)