

## EDITORIALE

Carla Xodo

*Professoressa emerita UniPD, già ordinaria di Pedagogia Generale e Sociale, Università di Padova*  
*carla.xodo@unipd.it*

Intorno agli anni '60 del secolo scorso, veniva istituito all'Università di Padova l'insegnamento di *Metodologia e didattica degli Audiovisivi*, del quale, nel 1975, fu costituita la prima cattedra: coperta, va ricordato per il ruolo rivestito nell'università patavina, da Giuseppe Flores d'Arcais, la cui decisione di lasciare la sua vecchia cattedra di pedagogia era una scelta dalla precisa finalità. In questo modo egli voleva imprimere una svolta agli studi pedagogici. Sfidando la modernità sul proprio terreno, essi dovevano, – sono parole sue – misurarsi con “la complessa trama dei problemi della comunicazione, fondamentale per una educazione inserita organicamente nella società”. Sono anni in cui si mettono le basi per un cambio di paradigma socio-pedagogico-culturale a livello planetario. Compaiono in Italia le traduzioni delle opere del pedagogista inglese William Kenneth Richmond che segnalano il crescente divario tra la scuola e la vita, mentre in Sudafrica Seymour Papert – pedagogista, ma anche matematico e informatico – affronta un tema assolutamente inedito: come i bambini possano utilizzare il computer.

Sono passati più di 50 anni da allora, ma solo oggi il problema dell'uso didattico delle tecnologie e soprattutto della competenza digitale degli studenti in società informatizzate sembra aver sbaragliato il campo dai nostalgici del tempo andato. La spallata decisiva è venuta dall'Europa che, tra le competenze chiave del 2018, rimodulate su quelle del 2006, ha inserito quella digitale principalmente per due ragioni: ovviamente, sul piano didattico, per usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI), ma anche, su un più ampio spettro sociale, in virtù del possesso di abilità nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Già nel 2014, la riforma de “La buona scuola” del governo Renzi raccomandava:

- “stimolare i ragazzi a capire il digitale oltre la superficie”;
- superare lo stadio di meri “consumatori di digitale”;
- progettare in proprio siti, app, videogiochi ecc., quindi andando oltre la fase del mero utilizzo di prodotti già in commercio, sul presupposto davvero in-



novativo che “programmare non serve solo agli informatici. Serve a tutti, e serve al nostro Paese per tornare a crescere, aiutando i nostri giovani a trovare lavoro e a crearlo per sé e per gli altri”.

Questo lo scenario da cui è stata ideata la call sulla quale si sono cimentati gli studiosi il cui contributo figura in questo numero della rivista “Pampaedia”. A partire dall’impatto che la tecnologia sta provocando sui processi di apprendimento, il filo rosso che lega i saggi qui raccolti è la messa a fuoco della portata della “rivoluzione tecnologica” in atto. Particolare attenzione, *ça va sans dire*, è rivolta alla scuola, della quale sono analizzati ed approfonditi i cambiamenti nelle strategie educative, nella progettazione di ambienti formativi, nella formazione degli insegnanti in vista della promozione, presso le giovani generazioni, di una competenza digitale eticamente e criticamente fondata. Il destino di una rivoluzione è racchiuso nel suo nome. Per essere tale essa è un grande cantiere aperto, ricco di prospettive sul cui sviluppo i saggi inseriti su questo numero della rivista offrono stimoli e materia su cui riflettere.

