



Scuola digitale e progetto di vita. La questione centrale per una nuova scuola democratica

Digital school and life project. The central question for a new democratic school

Alessio Fabiano

Università degli Studi della Basilicata - alessio.fabiano@unibas.it

ABSTRACT

The society in which we live is pervaded by digital innovations that have profoundly changed styles of living, communicating, socializing, working and above all learning. The vision of education in the digital age represents a shared path of cultural, organizational, social and institutional innovation that wants to give new energy democratic processes, new connections, new capacities for the democratic school. In this essay, the author, starting from the deep link between technology, education and teaching, seeks to define a vision of “digital” as an enabling tool and theory to change the school and society, focusing on the role that can have the new digital technologies in the school environment for the creation of a new democratic project. A school 3.0 can play a fundamental role as a laboratory for a new democracy in which more and more the skills of “digital citizenship” are essential to face an increasingly smart society.

La società nella quale viviamo è pervasa dalle innovazioni digitali che ne hanno profondamente cambiato stili di vivere, di comunicare, di socializzare, di lavorare e soprattutto di apprendere. La visione dell’educazione nell’era digitale rappresenta un percorso condiviso di innovazione culturale, organizzativa, sociale e istituzionale che vuole dare nuova energia ai processi democratici, nuove connessioni, nuove possibilità alla scuola democratica. In questo saggio l’autore, partendo dal profondo legame tra tecnologia, educazione e didattica cerca di definire una visione del “digitale” come strumento e teoria fondamentali di cambiamento sia per quanto riguarda la scuola sia per quanto riguarda la società, soffermandosi sul ruolo che possono avere le tecnologie digitali in ambito scolastico per la creazione di un nuovo progetto di vita dei nativi digitali nella scuola democratica. Una scuola 3.0 può e deve avere un ruolo fondamentale come laboratorio per una nuova democrazia in cui sempre di più le competenze di “cittadinanza digitale” sono essenziali per affrontare una società sempre più *smart*.

KEYWORDS

School, Pedagogy, Didactics, Democracy, Digital Citizenship
scuola, pedagogia, didattica, democrazia, cittadinanza digitale

1. Scuola democratica e cultura digitale

La scuola e la società contemporanee stanno cambiando velocemente soprattutto attraverso il ruolo delle nuove tecnologie digitali. Al centro di questa visione, ci sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale, in quanto parlare solo di digitalizzazione, nonostante certi ritardi, non è più adeguato in quanto si rischierebbe di concentrare i nostri sforzi sulla dimensione tecnologica invece che su quella epistemologica e culturale.

L'innovazione digitale non può essere considerata una mera espressione metodologica della tecnologia didattica. Nessun processo educativo può, infatti, prescindere dalla relazione insegnante/alunno e la tecnologia deve considerare quello che sta alla base della relazione educativa: il rapporto umano, come recentemente ha ribadito l'OCSE. (<http://www.oecd.org/education/new-approach-needed-to-deliver-on-technologys-potential-in-schools.htm>)

Questo contributo tenterà di focalizzare una nuova visione del progetto culturale "Educazione" nell'era digitale, attraverso l'analisi di alcune sfide che la società contemporanea affronta nell'interpretare e sostenere l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long learning) e in tutti contesti della vita, formali e non formali (life-wide).

Il cambiamento prima di tutto deve essere culturale, deve cioè partire da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare alcune competenze per la vita.

In questo schema, le tecnologie digitali diventano fondamentali per la scuola per favorire le attività orientate alla formazione e all'apprendimento, ma soprattutto per ricongiungere i diversi spazi della scuola: classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali e spazi informali, con evidenti ricadute positive che si estendono a tutto il territorio.

Gli obiettivi di questo nuovo processo di formazione non cambiano rispetto a quelli del sistema educativo tradizionale: le competenze degli studenti, i loro apprendimenti, i loro risultati, e l'impatto che avranno nella società come cittadini consapevoli e professionisti seri e responsabili. Questi obiettivi si aggiornano nei contenuti e nei modi, per rispondere alle sfide di un "mondo liquido" che cambia rapidamente, che richiede sempre di più agilità mentale, flessibilità e resilienza, unitamente a specifiche competenze trasversali (<http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9009-2018-INIT/it/pdf>).

Per tutto questo è opportuno che il personale scolastico, non solo i docenti ma anche i dirigenti si mettano in gioco per sviluppare le necessarie prove dell'innovazione: sfide metodologico-didattiche per i docenti e sfide organizzative per i dirigenti scolastici e il personale amministrativo. Gli strumenti per vincere queste sfide e accompagnarne il percorso di cambiamento devono nascere da uno sforzo collettivo che parta dalla consapevolezza della complessità del sapere pedagogico.

Questa nuova alleanza per l'innovazione della scuola digitale si realizza con una scuola più innovativa, orientata al futuro e aderente alle esigenze degli studenti che sempre più sono cittadini del mondo.

C'è necessità di nuove pratiche didattiche, organizzative, di apprendimento e di miglioramento per costruire nella scuola, esperienze importanti e nuove chiavi di lettura del futuro. Ma per pensare una nuova scuola democratica e digitale, è necessario riflettere su tutti gli elementi che la compongono.

Una reale trasformazione deve basarsi su un'idea di scuola (Baldacci, 2014) che tenga conto di tutti gli elementi che la costituiscono, prefigurando una dinamica

del loro sviluppo. In questo senso le nuove tecnologie digitali non solo hanno cambiato la scuola ma anche il lavoro, le interazioni, la comunicazione e la società. Siamo entrati in una società caratterizzata da una nuova economia in cui il motore è diventato la conoscenza e l'elemento caratterizzante della società è la globalizzazione che investe i mercati nelle sue varie dimensioni culturali, sociali e politiche (Levy, 2001).

La conoscenza è diventata il motore della nostra società, in particolar modo nell'epoca della globalizzazione digitale. Stiamo passando dal mondo delle lettere a quello dei bit; ma per vivere in un mondo di bit bisogna essere un *digital literate* (Banzato, 2011), e quindi saper usare le tecnologie per produrre e fruire degli oggetti digitali.

Le tecnologie cambiano in fretta cosicché il *digital literate* deve convivere con l'innovazione tecnologica e deve essere un *life long learner*. Emerge, dunque, un dualismo essenziale dell'identità del *digital literate*: da un lato la capacità di usare la tecnologia, dall'altro la padronanza di un repertorio concettuale che consente di sfruttare le potenzialità disponibili, legate alle caratteristiche degli oggetti digitali.

Le caratteristiche del *digital literate* possono essere così riassunte:

1. **multimedialità**: un oggetto digitale può avere diversi formati a cui corrispondono canali di comunicazione diversi. Un *digital literate* dovrà padroneggiare il mondo dei media strumentalmente e concettualmente, in cui l'aspetto strumentale corrisponde al saper usare le tecnologie, mentre l'aspetto concettuale riguarda le capacità necessarie per muoversi in quell'universo chiamato *media literacy* (Rivoltella, 2005);
2. **l'apertura**: un oggetto digitale può essere legato a qualsiasi altro oggetto digitale quindi il *digital literate* deve essere capace di risolvere problemi che riguardano la ricerca e la valutazione deve essere un *information literate*. Un *digital literate*, come detto, è allo stesso tempo produttore e fruitore;
3. **la computabilità e l'interattività**: gli oggetti digitali rendono disponibili nuovi ambienti di interazione amplificando la possibilità di interazione con l'ambiente biofisico, sociale e individuale.

Sulla base degli oggetti digitali è possibile abbozzare il profilo di un *digital literate*: sa usare le tecnologie a livello adeguato; sa usare e produrre oggetti multimediali è un *media literate* e un *prosumer* (Toffler, 1987). Sa muoversi nel mondo delle informazioni digitali risolvendo problemi e creando nuova informazione: è un *information literate*; partecipa alla vita di comunità virtuali contribuendo alla creazione di nuova conoscenza. È parte attiva della costruzione di un'intelligenza collettiva.

Ma queste nuove competenze digitali possono promuovere e stimolare la nascita di una democrazia 3.0 e, in modo più specifico, di una scuola democratica? La scuola necessariamente deve confrontarsi con la cultura digitale nella sua complessità per proporsi come una nuova scuola-laboratorio di democrazia nella società globale contemporanea.

2. I nativi digitali e l'apprendimento

La società iperconnessa e digitale può essere inclusiva e democratica? La comunicazione digitale non è necessariamente sinonimo di partecipazione. In altre parole, non è detto che ad un aumento delle capacità comunicative, corrisponda un incremento delle opportunità relazionali. Il che ha conseguenze che vanno al di

lità di quanto suggerisce il semplice buon senso: che a una quantità ingente di “amici” su Facebook non corrisponde necessariamente una vita sociale piena. Traslata su un piano più significativo, la non risolta dicotomia fra comunicazione e connessione ha effetti negativi sul rapporto, per esempio, fra cittadini e pubblica amministrazione, o fra diversi gruppi sociali.

In effetti, senza un’adeguata opera di alfabetizzazione digitale e una piena integrazione dell’utilizzo dei nuovi strumenti con adeguate competenze digitali, la sovrabbondanza disponibile di informazioni, invece di rendere più simmetrici e meno sbilanciati i rapporti di potere fra i diversi soggetti, rischia di costruire maggiori criticità nei rapporti umani.

Un classico esempio è quello della scuola digitale. Ad una prima adesione entusiasta e acritica all’applicazione di metodologie digitali all’apprendimento, è seguita ed è ancora in corso, una riflessione più matura per un consapevole utilizzo della cultura digitale.

Lo stesso concetto di “nativi digitali”, usato anche in contesti scientifici come uno slogan, è stato sottoposto ad una più attenta critica da riflessioni autorevoli e significative che hanno ulteriormente approfondito un problema centrale per la scuola e la società contemporanea (Ferri, 2013).

In vari paesi, fra cui l’Italia, è in crescita il fenomeno dell’analfabetismo funzionale, ossia l’incapacità di comprendere, valutare, usare e farsi coinvolgere con testi scritti per intervenire attivamente nella società. Colpa del digitale? La questione non è quella di essere pro o contro il digitale, di non cedere alla tentazione del determinismo tecnologico, che spiega e giustifica tutto. Il computer, i tablet e gli smartphone sono strumenti fondamentali, a patto di non delegare soltanto ad essi la formazione. Quello che conta, insomma, non è solo il semplice accesso alle informazioni, ma la creazione di “teste ben fatte” capaci di analisi critica e autocritica.

Per la cosiddetta “generazione digitale”, per chi, quindi, è nato dagli anni Novanta in poi, risulta difficile immaginare che possa essere esistita un’epoca in cui non era possibile contattare una persona in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento attraverso il cellulare o reperire un’informazione in tempo reale attraverso Internet. Nel 2001 Prensky formulò la nota definizione di “Nativi digitali” per descrivere i giovani di oggi, distinguendoli dagli adulti definiti invece “Immigranti digitali”. Il linguaggio digitale è, secondo Prensky, la lingua nativa dei giovani di oggi, essi sono “*native speakers of the digital language of computers*” (Prensky, 2001), mentre per i nati in età pre-digitale il linguaggio digitale sarebbe un lingua seconda. Nelle sue tesi, Prensky si spinge oltre, affermando che la tecnologia digitale, con la sua rapida diffusione e il forte impatto sulla vita quotidiana dei giovani, ha radicalmente modificato la loro struttura di pensiero.

A suo parere, il cervello dei “nativi digitali” funziona in modo diverso da quello degli “immigranti digitali”, secondo una modalità ipertestuale e parallela, anziché sequenziale. Tutto ciò, secondo Prensky, pone notevoli problematicità nei contesti educativi formali, nei quali l’insegnante *digital immigrant* propone un linguaggio e una modalità di apprendimento non in sintonia con il modo di parlare e di pensare dei suoi studenti.

Un’altra definizione significativa al riguardo è quella di “Net Generation” di Tapscott (2011). Egli afferma, con argomentazioni vicine a quelle di Prensky, che i sistemi educativi andrebbero rivoluzionati per colmare il gap generazionale legato proprio all’uso delle tecnologie. Per poter affrontare questa sfida senza precedenti, gli insegnanti, secondo Tapscott, dovrebbero usare nuovi approcci, nuove metodologie e nuovi strumenti più adeguati al nuovo profilo degli studenti.

Nonostante i molti tentativi di ridimensionamento, la definizione di *digital na-*

tives coniata da Prensky ha, nel tempo, conquistato una popolarità internazionale tale che, anche alcune ricerche scientifiche, hanno cominciato ad utilizzare questa etichetta, dando per acquisito che gli studenti di oggi, grazie all'intensiva esposizione mediatica, abbiano subito profonde modificazioni in ambito cognitivo e abbiano sviluppato una diversa modalità di apprendimento caratterizzata da:

- Un accesso alla conoscenza secondo una modalità ipertestuale e parallela anziché sequenziale, generando una speciale propensione al multitasking;
- Ricorso preferenziale alla modalità visiva nella fruizione delle informazioni;
- Ricorso a modalità collaborative per conoscere e apprendere.

Partendo dallo studio dell'impatto delle nuove tecnologie nei processi educativi, è indispensabile soffermarsi sull'importanza dell'acquisizione da parte degli studenti della scuola contemporanea di competenze digitali orientate alla crescita formativa, sociale e culturale del soggetto in apprendimento (Gee, 2013). Il dibattito sui nativi digitali e sull'impatto delle nuove tecnologie sui processi di apprendimento è diventato uno dei temi cruciali della didattica contemporanea.

L'approccio a questo problema è di natura multidisciplinare e per definirne i contorni teorici bisogna confrontarsi con le analisi neurologiche, linguistiche, cognitive, comportamentali che lo caratterizzano. Da anni gli studiosi si stanno occupando dell'analisi dei processi e dei fenomeni della *ict literacy*, che hanno trasformato il linguaggio, la socialità e i processi di formazione dei cosiddetti e già molto noti "nativi digitali".

3. Il progetto di vita di ogni alunno per una nuova scuola democratica digitale

La scuola contemporanea ha ancora bisogno della pedagogia intesa come un sapere complesso che, partendo dall'ibridazione feconda con altre scienze, può ancora elaborare e promuovere soluzioni adeguate alle difficoltà educative del nostro tempo (Spadafora, 2015).

L'idea su cui si basa la scuola italiana emerge dalla sua storia. Baldacci sostiene che il modello contemporaneo di scuola è una struttura chiusa e selettiva, capace di separare la formazione delle classi dirigenti da quelle delle classi subalterne; questa scuola così come è stata pensata potrebbe risultare non adeguatamente adatta alla nostra società, alla società digitale (Baldacci, 2014).

In questa ottica Amartya Sen propone un modello di sviluppo sociale e democratico che può fornire le basi per una scuola nuova digitale in cui al centro della sua teoria c'è "l'individuo caratterizzato nel suo agire da un insieme di modi di essere (*beings*) e da un insieme di azioni che può fare (*doings*)" (Sen, 2014).

Amartya Sen chiama *functionings* questa combinazione di essere (*beings*) e fare (*doings*) che dà luogo all'operare nella vita. "Il modo in cui viviamo, in questa ottica è visto come un insieme di *functionings*. Se abbiamo la libertà di scegliere il set di *functionings* che realizza il modello di vita che auspichiamo abbiamo le *capabilities*. Questo approccio fornisce la base per un modello di scuola nuova. "Il punto di partenza è l'individuo con i suoi modi di essere (*beings*), non astrazione ma bensì qualcosa di reale. La scuola dovrebbe prevedere un nucleo comune e una possibilità di scelta che aumenta con l'aumentare dell'età" (Sen, 2014).

Ma un ruolo centrale è svolto dagli insegnanti ed, in particolare, dai docenti pionieri che hanno svolto e svolgono un ruolo chiave nell'innovazione della scuola. La scuola della società digitale e della conoscenza è una scuola diversa centrata sugli studenti e sulla *digital literacy*.

È una scuola “liquida”, come direbbe Bauman, in grado di adattarsi alle dinamiche della società e anche, in un certo senso, di determinarle. In altri termini, la scuola digitale costituisce, di per se stessa, una costruzione fluida tra la pedagogia e la didattica, il curriculum e i contenuti, l’organizzazione, le tecnologie, lo sviluppo professionale, l’innovazione.

La sostanziale differenza fra i mezzi tradizionali e gli orizzonti aperti dalle nuove tecnologie digitali non sta nei linguaggi digitali o virtuali, ma nell’interattività, intesa come interazione fra persona e macchina e come interazione fra persona e persona. Internet consente di comunicare, acquisire informazioni e giocare e, quindi, di apprendere in modo diverso. Quando si entra in Internet tramite il proprio computer si possono ricevere testi, immagini, video e musica, accedendo anche a programmi educativi, reperendo informazioni per ricerche per la scuola o per il lavoro, fare acquisti e comunicare con persone in tutto il mondo. La forte espansione della mobilità nell’uso di Internet e del web ci consente di prevedere come sarà l’accesso alle informazioni in futuro: grande mobilità e possibilità di mantenere l’ubiquità della *web presence* grazie ai dispositivi mobili come cellulari, ipad, smartphone, consolle, ma anche a oggetti più personali come orologi, e a breve occhiali e capi d’abbigliamento.

Quello che manca infatti alla scuola di oggi è un riferimento pedagogico per migliorare l’apprendimento dei “nativi digitali” con questo nuovo modo di intendere e praticare la scuola.

Nella scuola dell’obbligo, spesso, questi presupposti trovano spazio solo come parte integrante alle discipline tradizionali, o nell’attuazione di qualche progetto sporadico, ma sarebbe davvero utile trovare le modalità per farli rientrare in un programma sistematico di educazione ai media trasversale ed interdisciplinare in tutte le scuole di ogni ordine e grado.

Negli ultimi anni l’Unione Europea ha più volte richiamato l’attenzione sulla necessità di promuovere l’educazione ai media negli Stati membri e di favorire attraverso specifiche azioni a livello nazionale ed europeo lo scambio e la condivisione di buone pratiche. La competenza mediale, intesa come capacità di avvalersi dei media in modo critico, consapevole e creativo, viene infatti rappresentata nelle dichiarazioni e comunicazioni dell’Unione Europea come un requisito indispensabile per l’esercizio di una cittadinanza attiva.

Conclusioni

La sfida dell’educazione nell’era digitale parte dalla definizione delle competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno: e una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell’uso critico della Rete, o nell’informatica. Dobbiamo affrontarla partendo da un’idea di competenze allineata al ventunesimo secolo: fatta di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali da sviluppare.

In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all’interno dell’universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo e essenziale lavorare sull’alfabetizzazione informativa e digitale (*information literacy* e *digital literacy*), che mettono al centro il ruolo dell’informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l’informazione. E in questo contesto che occorre guardare all’apertura al territorio, al rapporto fra pubblico e privato, al rapporto tra creatività digitale e artigianato, e tra imprenditorialità digitale, manifattura, lavoro e industria 4.0.

In conclusione, la scuola digitale può essere un punto di partenza per comprendere la definizione di un laboratorio di una nuova scuola democratica che si definisca come una scuola del progetto di vita di ogni studente, di un progetto più ampio e più significativo della personalizzazione dell'apprendimento, votato a costruire un pensiero critico attraverso l'uso delle tecnologie digitali per permettere lo sviluppo della creatività di apprendimento dei "nativi digitali". La scuola digitale deve essere considerata come una opportunità per costruire una scuola di qualità per tutti e per ciascuno, una scuola che orienti attraverso le competenze digitali ogni studente a trovare un senso al suo apprendimento scolastico legato al suo ambiente di vita. Per orientare lo studente ad una cittadinanza consapevole, è opportuno che la cultura digitale entri nella didattica, nei contenuti, nella formazione dei docenti e dei dirigenti come un patrimonio di idee e di valori fondamentali per costruire una migliore democrazia nella scuola e nella società.

Riferimenti bibliografici

- Baldacci, M. (2014). *Per un'idea di scuola*, Milano: Franco Angeli.
- Banzato, M. (2011). *Digital Literacy. Cultura ed educazione per la società della conoscenza*, Milano: Mondadori.
- P. Ferri, *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano, 2011; R. Casati, *Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere*, Laterza, Roma, 2013.
- Gee, J.P. (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Milano: Cortina.
- Levy, P. (2001). *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Roma: Feltrinelli.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*, in "On the Horizon", vol. 9, n. 5.
- Rivoltella, P.C. (2005). *Media Education*. Brescia: La Scuola.
- Sen Amartya, K. (2010). *Sull'ingiustizia*, Trento: Erickson.
- Spadafora, G. (2015b). *L'educazione per la democrazia, Studi su John Dewey*. Roma: Anicia.
- Id. *Processi didattici per una nuova scuola democratica*, Anicia, Roma, 2018
- Tapscott, D. (1998). *Growing up Digital: the Rise of the Net Generation*, New York: McGraw Hill.
- Toffler, A. (1987). *La terza ondata. Il tramonto dell'era industriale e la nascita di una nuova civiltà*, Milano: Sperling&Kupfer.
- <http://www.oecd.org/education/new-approach-needed-to-deliver-on-technologys-potential-in-schools.htm> (Consultato il 23 novembre 2018)
- Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9009-2018-INIT/it/pdf> (Consultato il 29 novembre 2018)

