# LA TECNOLOGIA NELLA DIDATTICA

**di Morelli Azzurra**

# LA TECNOLOGIA NELLA DIDATTICA

INTRODUZIONE

1. Cultura a portata di click
2. Lezioni in cuffia
3. Accendi la TV
4. Tra artisti e assassini
5. Un confronto

BIBLIOGRAFIA

# *INTRODUZIONE*

Se c'è una cosa che mi ha colpito leggendo i saggi di Sherry Turkle è il sentimento di passione e la simbiosi che spiega nascere tra l'utente e il suo computer. Con il suo stile fresco e colloquiale spiega il rapporto che nasce dall'uso quotidiano di un oggetto inanimato come il computer. "Amo il modo in cui possiede tutta la mia vita"[1], sono le parole di un consulente finanziario, ed effettivamente il nostro portatile oramai fa parte integrante della vita di chiunque. La Turkle spiega questo sentimento di attaccamento con la metafora della seduzione che pone l'accento su quel che sta dentro l'utente, *mette in luce* cioè *il rapporto tra macchina e individuo*[2].

Questo attaccamento, non più relativo solo al computer, mi ha fatto pensare che sfruttando la dipendenza nata nei confronti dei dispositivi elettronici abbiamo più possibilità e occasioni per trasmettere conoscenze sulle più svariate materie.

Ciò che voglio affrontare nel corso della mia relazione è la didattica, spogliata delle sue vesti istituzionali e tradizionali e vestita di nuovo millennio.

Ho preso in esame alcuni modi per fare didattica alternativa, modalità che si adattano a dispositivi differenti e che sono utili per materie e scopi differenti. I discorso è vasto, tutto può diventare educativo, per cui sulla base dei due seminari scelti, rispettivamente quello del dott. Roncaglia e quello del dott. Meschini, ho deciso di trattare l'insegnamento sulla base di quattro dispositivi di fruizione.

Per il pc ho deciso di parlare di un canale youtube, per i dispositivi mobili ho trattato il portale del professor Gaudio, per la televisione il programma Te l'avevo detto, e infine per la nuova generazione di discenti ho preso in considerazione anche le console videoludiche (in particolare l'esempio si basa su un gioco per Playstation, Xbox, Wii U, Microsoft Windows) con un breve cenno ad Assassin's Creed. Ovviamente in base alla modalità d'insegnamento e di fruizione non tutto si adatta a tutto. Ad esempio il portale del professore è ottimo per riprendere o integrare materie letterarie e umanistiche, il programma televisivo è invece congeniale per le materie scientifiche, il videogioco ti consente un'immersione in materie strettamente legate all'arte e all'architettura, ai costumi e alla moda. Leggermente diverso il discorso per il canale youtube preso in esame; ho scelto La scuola del Tubo, nonostante sia oramai un canale chiuso, per il modo di fare video dei ragazzi, perché era fatto da ragazzi e perché si addice al concetto di granularità dell'informazione, di materiale integrativo, magari non per il professore che deve tenere la lezione ma per gli studenti che devono poi studiarla; insomma è un punto di vista diverso, è il punto di vista di chi a lezione ha capito poco e tra una risata e l'altra, tra una battuta e l'altra, ha capito meglio quel concetto che non seguendolo in classe dalla voce dell'insegnante.

---

[1] Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, Milano, Apogeo, 1996, pp. 27
[2] Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, Milano, Apogeo, 1996, pp. 26

Il discorso di Roncaglia nel corso del seminario sui digital textbooks mi ha dato modo di riflettere, una riflessione che è diventata certezza con il seminario di Meschini. Da questa riflessione è nato un dubbio, che si possa fare qualcosa per rendere lo studio piacevole e coinvolgente, slegato dalla routine classica che accompagna la preparazione di un esame o di un compito in classe. Dopo averci pensato, dopo aver analizzato le diverse forme di intrattenimento didattico spiegate di seguito, un altro dubbio si è insinuato, un dubbio che ha sollevato anche Roncaglia nel corso della sua presentazione, ossia se questi possano un giorno essere sostitutivi della didattica tradizionale.

Prima del 1871 nessuno poteva immaginare di poter parlare con un uomo a distanza di kilometri, prima del XIX secolo nessuno avrebbe pensato di poter fare grandi tragitti senza il proprio cavallo, e nessuno prima di Edison avrebbe rinunciato alla luce fioca della candela; con il passare del tempo abbiamo anche rinunciato ad andare al cinema, comprare cd e adoperare carta e penna perché il computer è facile, veloce e completo. Tutto questo potrebbe indurre a pensare che un giorno anche la figura dell'insegnante possa essere soppiantata dal nostro schermo rettangolare e luminoso che tutto sa e tutto dice; in realtà la figura dell'insegnante ha un ruolo più complesso di quello che possa sembrare ad un esame superficiale. L'insegnante è catalizzatore di attenzione, anche quella di coloro che la mattina storcono la bocca al pensiero di doversi concentrare sulle parole dell'insegnante. Se la rete fosse l'unica risorsa, come vuole una delle tesi presentate da Roncaglia, la cosa che dovrebbe spingere a sedersi davanti al pc per acquisire informazioni dovrebbe essere la motivazione personale, l'insegnante invece ha la possibilità di aprire la mente anche dei più restii, senza contare l'aiuto umano, professionale e culturale che può dare a chi studierebbe anche se non avesse nessuna guida. Relegare un professore a semplice tutor, ad una figura di sfondo non solo potrebbe comportare l'abbandono allo studio di un altissimo numero di studenti, ma sarebbe anche controproducente per quelli che sono già motivati.

Inoltre, un aspetto da non sottovalutare è che anche gli esempi descritti di seguito, se fossero improntati al solo scopo educativo, perderebbero molto di quel pubblico che oggi rinuncia a un'ora di studio per un'ora di playstation.

Un altro punto da non trascurare è la socializzazione, l'interazione tra gli studenti che come aveva ampiamente spiegato il noto pedagogista statunitense William Heard Kilpatrick è la base della formazione e del pieno sviluppo di ciascun individuo, essenziale per non creare un passivo inserimento del soggetto nell'ingranaggio sociale. Spiega Kilpatrick che solo attraverso situazioni che consentono al soggetto di costruire la propria esperienza confrontandosi e collaborando con gli altri che ha modo di costruire un pensiero scientifico curioso, indagativo, creativamente capace di risolvere problemi ma al contempo aperto alla condivisione democratica di regole, risorse e conoscenze. Annullare completamente lo scambio di opinioni, o relegarla ad una tastiera e uno schermo può essere considerato un altro punto a sfavore nell'adozione di metodi alternativi per la didattica come unica risorsa[3].

[3] Rosa Gallelli, La scuola tra individualizzazione e collaborazione, Roma, University Press, 2007

# CULTURA A PORTATA DI CLICK

Per e-learning si intende originariamente un percorso molto rigido, asettico, fisso. Ma l'approccio è cambiato e il processo di insegnamento si è avvicinato molto al processo di narrativa, di storytelling.

Questo tipo di approccio si adatta a tutte le materie, anche alle materie scientifiche. La matematica o la fisica hanno una storia da raccontare come ce l'ha la letteratura e tutte le altre materie in ambito umanistico.

A partire da metà anni 2000 una piccola rivoluzione ha portato alla nascita dell'open courses, quando la Duke University compra dalla Apple 10.000 iPod per i suoi studenti. La Apple crea così una sottosezione di iTunes denominata "iTunes U", in cui l'università carica le proprie lezioni e le rende fruibili per i suoi studenti.

Oggi su Youtube abbiamo a disposizione numerosi corsi didattici, il problema è il modello. Per catturare l'attenzione degli utenti non bastano i contenuti di alto valore o la possibilità per tutti di accedervi; un esempio pratico è il successo riscosso dalle lezioni del professor Walter Lewin, docente di fisica al MIT. Le sue lezioni coinvolgevano il pubblico, erano veri e propri spettacoli. Per quindici anni è stato punto di riferimento per un numero considerevole di matricole e studenti universitari, su argomenti ostici come la meccanica newtoniana, l'elettricità e il magnetismo, facendo di lui una star del web[4].

Guardando una lezione[5] di Lewin si intuisce subito cosa ha fatto di lui un nome autorevole nell'ambito dell'e-learning. Il suo tono di voce, l'ironia, le dimostrazioni pratiche corredate da tranelli e trabocchetti, è in grado di insegnare e far ridere, si mette in gioco in prima persona e tutto questo entusiasmo è percepito dagli studenti che non solo imparano ma si divertono facendolo.

Era questo l'obiettivo di una piccola cerchia di studenti, appassionati ognuno di una materia specifica, quando hanno dato vita a uno dei tantissimi canali aperti su Youtube. L'obiettivo dei tre fondatori è quello di creare un ambiente divertente e interattivo dove l'obiettivo finale è quello di insegnare fondendo istruzione e intrattenimento. I temi trattati vagano dalla matematica all'arte, dalla filosofia alle scienze, dal russo alla grafica, dalla psicologia al latino, alla chimica.

La Scuola del Tubo[6], purtroppo è oggi un canale inutilizzato, ma l'idea che c'era alla base e il modello utilizzato poteva portare la pagina a un discreto successo, come spiega Meschini quando pone l'accento sulle modalità di presentazione dei contenuti per fidelizzare gli utenti. Con 1˙989 iscritti, più di 8˙000 visualizzazioni si spegne il sogno di Matemarika, di trasmettere il suo amore per la

[4] https://it.wikipedia.org/wiki/Walter_Lewin (19/12/2015)
[5] https://www.youtube.com/watch?v=4a0FbQdH3dY (19/12/2015)
[6] https://www.youtube.com/user/lascuoladeltubo (19/12/2015)

matematica (da cui il nickname). Proprio lei, in uno dei primi video caricati spiega le regole per instaurare col pubblico un rapporto di crescita reciproca. I video sono standardizzati dai tre ai sei minuti, nulla è dato all'improvvisazione, i temi sono trattati attraverso aneddoti, schemi e scene simpatiche, ogni ragazzo mette un po' di se in ogni mini lezione. Un aneddoto simpatico raccontato sempre da Matemarika è che come ultimo metro di giudizio usa far vedere il video alla nonna, se la nonna lo capisce e si diverte l'obiettivo è raggiunto. In questi video è bandita la divagazione, il punto deve essere immediatamente centrato; la ripetizione, perché il tempo che l'utente è disposto a dedicare è limitato; ma soprattutto è importantissimo evitare di risultare saccenti e pedanti. Gli utenti non hanno bisogno di qualcuno che gli spieghi i concetti in maniera sofisticata, o che si erga dall'alto della sua conoscenza per farli sentire inferiori, un discorso diretto, divertente e educativo avrà molta più presa su un pubblico più vasto.

Il progetto è stato anche presentato al nextup del 2012, senza però riscontrare troppo successo. La pagina viene abbandonata a se stessa (l'ultimo post risale al 2014) perché il tempo da dedicargli per farla crescere era di troppo superiore agli introiti percepiti. Tuttavia il riscontro era positivo, sia da parte degli utenti che dai media, infatti hanno anche avuto la possibilità di apparire in televisione, e alcune aziende italiane hanno avanzato la proposta di una collaborazione, rifiutata dalla fondatrice perché fortemente limitante. A Matemarika è stata proposta la realizzazione di una ventina di video da inserire all'interno di un sito dedicato alla didattica, ma una volta inviato lo script del video i committenti ritenevano di dover tagliare alcune parti a cui la creatrice non era disposta a rinunciare. Secondo i realizzatori dei video, ai tempi della pubblicazione i feedback erano positivi, e ancora oggi qualcuno spende due minuti del suo tempo per far sapere a Matemarika, a Filosofojoe o ad Acchiappamente che guardando i loro video, qualcosa l'hanno imparata o capita un po' meglio.

Oggi di canali dedicati alla didattica, tanto intellettuale quanto pratica, youtube ne è pieno; vi sono canali creati dalle università, da appassionati della materia, da ragazzi come quelli della *scuola del tubo*, da programmi televisivi. Tutti possono insegnare qualcosa, ma ciò che conta maggiormente è che tutti possono imparare qualcosa, basta una connessione a internet, un dispositivo elettronico per la riproduzione dei video e la mente aperta.

## *LEZIONI IN CUFFIA*

Un approccio più scolastico e al tempo stesso tecnologico lo hanno i digital textbooks. Un tipo particolare di risorse di apprendimento è proprio l'evoluzione dei manuali scolastici. in generale il manuale ha come caratteristica principale la distinzione tra contenuti granulari e integrativi (uso di risorse ricavate dalla rete per approfondire un elemento specifico), e contenuti strutturati e curriculari (forniscono un supporto strutturato e complesso per la didattica).

Roncaglia specifica che per "ambiente di apprendimento" non ci si riferisce solo all'ambiente fisico. Attualmente ci sono tre tesi in merito:

- **La rete come risorsa unica**
  Questa tesi considera i testi come qualcosa di sorpassato, affermando che la rete con la sua forte granularità tende a strutturare l'informazione con una bassa complessità verticale, che da vita a un paradigma del nuovo apprendimento.

- **Insegnanti indispensabili**
  Le risorse granulari non bastano, servono risorse di cornice che possono essere prodotti dall'interazioni di docenti e alunni. I problemi sono due, uno di natura contingente per la paura di essere giudicati dall'esterno; l'altro riguarda la remunerazione di chi partecipa alla creazione di questi contenuti.

- **Risorse strutturate curriculari**
  Secondo questa tesi l'obiettivo deve essere quello di creare strutture rigide coadiuvate dai contenuti granulari e integrativi. La ragione in cui trova fondamento questa tesi è data proprio dalla forte frammentazione delle risorse in rete[7].

Un riuscito esempio di didattica tradizionale affrontata con un approccio tecnologico è il portale del professore Luigi Gaudio[8].

Gaudio è un professore di latino e italiano con una passione smodata per il computer. Gran parte delle sue conoscenze e della sua esperienza didattica è riversata nel sito atuttascuola.it[9], nelle lezioni scolastiche, nelle letture e nei podcast scaricabili da iTunes dal 2006.

---

[7] http://www.labcd.unipi.it/seminari/gino-roncaglia-i-digital-textbooks-dal-punto-di-vista-dellinformatica-umanistica/ (26/12/2015)
[8] http://www.gaudio.org/
[9] http://www.atuttascuola.it/

**1** **Le competenze di un insegnante moderno secondo Gaudio, (http://www.gaudio.org/), 27/12/2015**

Secondo Gaudio la tesi che più si addice alla sua concezione di didattica è quella che vede il materiale granulare come integrativo di una didattica strutturata e curriculare. Alcune delle sue lezioni sono riprese direttamente in classe, e lui stesso usa materiale informatico (video, podcast, letture) durante le sue lezioni frontali. Che il feedback sul sito sia positivo è evidente:

- 30 euro da Giovanni
  Spero che la transazione di 30 euro sia andata a buon fine.
  **È solo un gesto per avere il piacere di offrirti una birra.**
  **Volevo dirti che le tue lezioni mi hanno aiutato molto.**
  **Quest'anno a giugno ho dato l'esame per per l'idoneità alla Terza Liceo Linguistico (Istituto Statale Cassini di Sanremo) e l'ho passato con voti discreti, ora mi sto preparando per l'idoneità alla Quarta Liceo.**
  **In Latino e Italiano ho preso 7.**
  da Giovanni Rendo
  25 dicembre 2009

**2** **Donazione libera al progetto del professor Gaudio, (http://www.gaudio.org/risorse/parlano.htm), 20/12/2015**

- Spero di lasciare qualcosa di me ai miei alunni e di coinvolgerli con lo stesso entusiasmo che ho avuto modo di percepire dall'ascolto di alcuni podcast sul suo portale. Volevo ringraziarla per quello che fa e per come lo fa.
  Salvatore Sarra
- Salve, professor Gaudio, seguo le sue video lezioni da circa un anno e devo dire che, oltre ad essere molto interessanti, sono anche molto esaustive.
  Carlo Mastrodonato
- Insegno in una scuola superiore letteratura e storia.
  Ho ascoltato con grande interesse e attenzione le sue straordinarie lezioni.
  Ieri ad esempio parlavo di Verga usando quanto da lei prodotto per il web ed un mio alunno mi ha detto: "prof. mi sembrava di essere al cinema, l'avrei ascoltata per ore".
  Emiliano Mello
- Le lezioni di Storia Romana sono fantastiche: mi hanno aiutato a superare l'esame all'Università!
  Anna Maria Domenella

**3** **Messaggi di ringraziamento in posta elettronica, (http://www.gaudio.org/risorse/parlano.htm), 20/12/2015**

La tesi del professore tuttavia, è dovuta al riscontro che ha nelle sue classi. Il 99% della classe segue attentamente le lezioni, specie se integrate da video, letture e da poco anche con lezioni

“cantate” e accompagnate dalla chitarra su Dante e sulla storia antica (essendo la musica un’altra sua grande passione). Quel 1% che non presta particolare attenzione durante la lezione si giustifica con la possibilità di riguardare la lezione su youtube.

Una interfaccia grafica poco intuitiva e accattivante raccoglie un numero altissimo di contenuti. Le materie trattate sono le più varie: dall’italiano, alla geografia, al latino; ben diciannove materie generali, sezioni speciali dedicate a Dante e Manzoni, una sezione dedicata al concorso per dirigenti scolastici e una per l’esame di stato.

La comodità di ascoltare la lezione sul lettore, mentre svolgiamo le normali attività quotidiane, o mentre facciamo un viaggio, rende il materiale fornito una risorsa preziosa tanto per lo studio della materia quanto per cultura personale.

Professionalità e esperienza nell’insegnamento fanno del portale di Gaudio un ottimo esempio di cultura a portata di mano, e di cuffiette.

# ACCENDI LA TV

Il titolo originale è “You Have Been Warned”, si tratta di un programma televisivo trasmesso da DMAX e dal 2015 da Deejay TV; il motivo per cui un programma televisivo prende posto in un discorso del genere sta nella natura particolare del format. In ogni puntata vengono analizzati venti dei video più strani e divertenti divenuti virali. Tramite la visione di questi video, esperti nel settore scientifico rivelano le motivazioni per cui in ogni video accade ciò che accade, vengono spiegate alcune delle materie più difficili, dalla biologia alle varie branche dell’ingegneria, dalla scienza alla fisica, alla chimica. Dagli uomini che usano sé stessi come cavie, fino alle prodezze più pericolose e talvolta epiche, viene stilata una classifica degli esperimenti più strani di sempre.

Tra i primi prodotti della televisione c’erano molti programmi che si occupavano di letteratura e storia, tra la fine degli anni ’60 e la prima metà degli anni ’70 la televisione didattica si struttura in “scuola educazione” per raccontare il paese tramite arte, storia, storia dell’agricoltura, non più legata alla mera alfabetizzazione[10].

Tutti ricorderanno di aver visto almeno una volta nella vita programmi come quelli di Piero Angela, documentari ipnotici, sicuramente interessanti ma poco divertenti. Un documentario è un po’ la versione video di un libro di testo, “Te l’avevo detto” è come quelle informazioni che casualmente leggi su Topolino, che ti rimangono nella mente, magari perché il modo in cui venivano presentate ti hanno fatto sorridere o magari perché le associ alla storia; fatto sta che non tutti hanno la pazienza di seguire il cammino dei mufloni di montagna, ma tutti possono ridere di un uomo che mangia uno dei piccantissimi peperoncini esistenti in natura. Magari se dopo qualcuno ti spiegasse che non serve bere acqua ma è necessario ingerire latte o yogurt, perché essendo prodotti caseari contengono la caseina, la quale è in grado di legarsi alla capsaicina (uno degli alcaloidi responsabili della maggior parte della "piccantezza" dei peperoncini[11]) e renderla inefficace, e dopo aver visto la reazione della povera cavia di se stesso potremmo fare meno fatica a ricordare anche l’informazione nel dettaglio.

**4** **Alex, titolare del canale youtube AyyOnline, nella prova del peperoncino**

[10] http://www.tesionline.it/v2/appunto-sub.jsp?p=1&id=194 (27/12/2015)
[11] https://it.wikipedia.org/wiki/Capsaicina (27/12/2015)

Questo tipo di programma si adatta solo alla spiegazione di materie prettamente scientifiche, infatti non ci sarebbe modo di spiegare una terzina dantesca ma è ottimo per spiegare la forza di gravità mentre un uomo fa il giro della morte con il triciclo del fratellino di sei anni.

In questo caso la didattica non incontra solo l'informatica (tutti i video presi in esame sono video divenuti virali sul web), ma anche la televisione, uno strumento di comunicazione strabiliante, che riesce a raggiungere milioni di persone nel loro quotidiano.

In questo modo imparare si veste di divertimento puro e a domicilio. Questo tipo di contenuti, o questo tipo di approccio probabilmente sarebbe proficuo anche se adottato in classe; catturare l'attenzione dello studente non con un contenuto aggiuntivo didatticamente strutturato, ma con le pazzie degli utenti nel mondo e spiegando concretamente e visivamente ciò che accadrebbe se venissero applicate certe teorie, potrebbe imprimere meglio nella memoria grazie all'associazione con l'evento comico.

# *TRA ARTISTI E ASSASSINI*

Le console videoludiche sono entrate nella quotidianità di molti ragazzi e non poche ragazze, pomeriggi spesi a mirare personaggi mimetici, saltare funghetti, e trasportare oggetti; in questo panorama videoludico si apre uno spiraglio di storia, di arte. Assassin's Creed è un videogioco della Ubisoft articolato in sette capitoli e ambientato in epoche e luoghi differenti e artisticamente importanti.

Vestendo i panni di un assassino abbiamo la possibilità di vivere luoghi lontani storicamente e fisicamente: nel primo capitolo potremmo visitare la Terra Santa durante la crociata del 1190; nel secondo capitolo potremo visitare la Firenze del 1476; nel terzo capitolo invece avremo la possibilità di visitare Roma a cavallo tra il 400 e il 500; nel quinto capitolo si viaggia per l'America, facendo un salto in Francia e a Lisbona; si salpa per Cuba, Bahamas e Giamaica del 1715 nel sesto capitolo; nel settimo capitolo saremo invece un assassino nato a Versailles nel 1768 e operante al tempo della rivoluzione francese; infine l'ultimo capitolo è ambientato nella Londra del XIX secolo durante l'epoca vittoriana della rivoluzione industriale[12].

Inoltre avremo l'opportunità di incontrare grandi personalità come Leonardo da Vinci, Niccolò Macchiavelli, Cesare e Rodrigo Borgia divenuto papa Alessandro VI, Benjamin Franklin, Bartholomew Roberts noto come Black Bart uno tra i pirati gallesi più conosciuti, George Washington, Caterina Sforza, Lorenzo de Medici, Napoleone Bonaparte, Marco Giunio Bruto e tanti tanti altri[13]. Ma anche personaggi mitologici come Giove, Giunone e Minerva.

**5 Leonardo da Vinci mentre progetta una delle sue scoperte all'interno del videogioco, http://www.myreviews.it/5852_recensione-assassins-creed-ii-assassinio-nel-bel-paese/, (28/12/2015)**

[12] https://it.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_(serie) (28/12/2015)
[13] http://it.assassinscreed.wikia.com/wiki/Categoria:Personaggi_storici (28/12/2015)

È vero che nessuna casa videoludica si è ancora presa la responsabilità di dichiarare storicamente attendibile al 100% il proprio prodotto, ma Assassin's Creed fornisce la possibilità di integrare le cose lette sui libri di scuola con una simulazione di eventi e luoghi. Basti pensare ad esempio alla cupola del duomo di Firenze progettata da Filippo Brunelleschi:

**6 Visione della cupola di Santa Maria Novella nel videogioco, http://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/33897523/0/especial-del-finde-florencia/, (28/12/2015)**

**7 Visione della cupola di Santa Maria Novella nella realtà, http://www.travelstales.it/2013/01/30/visita-duomo-di-firenze-cupola-brunelleschi/, (28/12/2015)**

La particolarità dei dettagli ti fanno osservare da vicino le meraviglie di città incantate e opere d'arte senza tempo.

Se la precisione storica potrebbe lasciare a desiderare quella artistica, se pur con i suoi ragionarveli errori, è assicurata. Nello scorcio sottostante possiamo notare la presenza di un porticato bizantino in rovina; il cortile di Santa Sofia non esiste più, ma è presente nel videogioco, il che lascia intendere quanta cura e quanta verità ci sia nell'architettura di qualcosa considerato esclusivamente come un passatempo.

8 Porticato bizantino ricostruito nel videogioco, http://motherboard.vice.com/it/read/videogiochi-scolastici, (26/12/2015)

Ovviamente questo è solo un esempio di applicazione della didattica all'intrattenimento interattivo; la Nintendo ad esempio ha spesso pubblicato titoli orientati a sviluppare e allenare specifiche aree del cervello come la serie di Brain Training del Dr. Kawashima, o cimentarsi con la logica con la serie del professor Layton. Il potenziale è palese ed è sicuramente più facile che un ragazzo dedichi il suo pomeriggio a svolgere missioni nella Londra del XIX secolo piuttosto che occuparlo leggendo il testo scolastico con le stesse informazioni.

Probabilmente se diventasse eccessivamente didattico il ragazzo perderebbe interesse, ma oramai anche i più restii dovrebbero rivalutare i videogiochi; è vero che i consumatori possono sembrare un po' spenti e abituati più alle realtà virtuali  che a quella reale, ma è anche vero che acquisiscono una discreta proprietà di linguaggio, tengono spesso attiva la mente e inducono a ragionare, senza contare che entrano in contatto con un numero considerevoli di informazioni e oggetti.

Anche questo quindi può a ben vedere essere considerato parte di quel materiale granulare di cui parla Roncaglia, che potrebbe integrare il normale svolgimento della lezione o dare una nuova prospettiva ai compiti a casa.

## *UN CONFRONTO*

Non esiste una definizione standardizzata che stabilisca i parametri per valutare l'e-learning, gli studi danno conto di una serie di ricerche che pongono punti di vista differenti in merito alla valutazione qualitativa dell'esperienza. Secondo gli standard ISO per i prodotti software la qualità è "l'insieme di caratteristiche di un'entità che conferiscono ad essa la capacità di soddisfare esigenze espresse ed implicite"; Nigel Bevan impronta l'analisi dei contenuti nell'approccio "user-centered" come principale base metodologica per ottenere una buona qualità, esito di un processo che consegue allo stesso tempo il risultato dell'usabilità e quello della sua utilità e pertinenza per gli obiettivi e i fini dell'utente; mentre secondo l'informatico danese Jacob Nielsen, considerato un guru in materia di usabilità, definisce gli standard di accettabilità integrando il concetto di facilità d'uso con quello di utilità per l'utente.

Gli studi più recenti stanno introducendo il concetto di Learner-Oriented e-Learning Quality, cioè qualità dell'e-learning orientata all'utente finale, l'individuo in apprendimento.

Per ottenere una quantità e una qualità di dati interessanti sarebbe opportuno condurre una ricerca approfondita sul capo e valutare il progetto *ex-ante* (verifica della coerenza rispetto all'insieme delle condizioni che possono garantire il raggiungimento degli obiettivi), *in itinere* (monitoraggio vero e proprio che prevede il controllo delle strategie di attuazione e delle azioni sviluppate nelle varie fasi del progetto) ed *ex-post* (rilevamento dei risultati in termini formativi, di impatto organizzativo relativo a costi e benefici).

Non avendo a disposizione i mezzi per condurre un'analisi completa mi limiterò ad analizzare (adattando al contesto i parametri usati per la valutazione dei portali dedicati alla didattica) gli strumenti da me sopra descritti sulla base dei punti chiave dell'analisi *in itinere*. In questa fase si procede alla verifica dell'efficienza e dell'efficacia del sistema adottato. Rispetto alle funzionalità dei sistemi organizzativi, gestionali e logistici devono essere valutati[14]:

- gli ambienti didattici;
- i sistemi di registrazione/iscrizione;
- la completezza e la facilità di gestione del sistema di tracciamento;
- servizi di help desk;
- livelli di comunicazione e scambio di informazioni;
- l'accessibilità;

[14] http://www2.cnipa.gov.it/site/_files/6cap_quad_32.pdf (29/12/2015)

| | Ambienti didattici | Registrazione/ iscrizione | Tracciamento | Help Desk | Comunicazione | Accessibilità |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **La scuola del tubo** | Il sito youtube su cui è stato aperto il canale | Iscrizione al canale | Nessuno | Spiegazioni e link all'interno della didascalia relativa al video | Favorita l'interazione tra gli utenti sotto lo stesso video e attraverso pagine social dedicate | La maggior parte degli studenti posseggono un personal computer quindi agevolata |
| **Gaudio.org** | Il portale del professor Gaudio | Nessuna | Nessuno | Nessuno | Presente solo la possibilità di contattare il gestore del sito | Molte più persone posseggono uno Smartphone quindi anche in questo ampiamente agevolata |
| **Te l'avevo detto** | La televisione (ma anche i siti streaming) | Nessuna | Nessuno | Nessuno | Nessuna | La televisione è un oggetto di uso comune, in molte case ve ne sono più di una |
| **Assassin's Creed** | Una delle console video-ludiche per cui è disponibile il gioco | Nessuna per il gioco vero e proprio, ma bisogna possedere un account sul proprio dispositivo | Nessuno | Nessuno a livello didattico | Consentita tramite messaggi ma solo fuori dal gioco | Limitata a coloro che posseggono una console videoludica, per cui l'accessibilità in questo caso è limitata |

Ciò che si evince dalla tabella sovrastante è la mancanza di alcune delle caratteristiche principali che un contenuto multimediale di stampo didattico deve necessariamente avere. Tuttavia questa caratteristica è dovuta al fatto che alcuni dei contenuti presentati non sono stati pensati per fare didattica.

Il portale di Gaudio nasce per essere di ausilio alla didattica, ma non è evidentemente utilizzabile come materiale a sé stante, nessuna iscrizione, nessun tracciamento dei progressi, nessuna verifica e nessun tipo di aiuto. Il suo materiale infatti nasce per aiutare i suoi alunni, coloro i quali prima di connettersi a internet, si "connettono" in classe.
Il canale youtube ha molte pecche a causa dello scarso impegno profuso nel progetto, tuttavia con alcune modifiche del sistema, magari spostando le mini lezioni su un sito dedicato e strutturando in modo più omogeneo i contenuti l'esperienza educativa ne uscirebbe migliorata, senza tuttavia essere sufficiente a supportare un percorso didattico concreto.
La precisione artistica di Assassin's Creed è solo un valore aggiunto all'esperienza di gioco, gli sviluppatori grafici dei vari capitoli non volevano insegnare nulla, volevano coccolare il videogiocatore con panorami mozzafiato, elementi d'arte riprodotti in maniera impeccabile, mode e costumi dei vari tempi. In conclusione un elemento del genere potrebbe essere utilizzato per raccontare ad esempio l'urbanistica della Parigi di fine '700, non a caso il fotografo francese Damien Hypolite ha dimostrato quanto la città che viviamo comodamente sulla nostra poltrona sia fedele a quella reale, ma almeno per il momento pecca di molte delle caratteristiche che deve possedere un contenuto granulare d'ausilio alla didattica.

**Le fotografie di Damien Hypolite, (https://twitter.com/damienhypolite/media)**[15]

Il punto forte di un programma come Te l'avevo detto, oltre ad essere la sua straordinaria comicità, è l'accessibilità da parte degli utenti, di tutte le età. La televisione è spesso accesa, anche se nessuno vi è particolarmente interessato, ma il più delle volte l'offerta è limitata e limitante, trash e marketing la fanno da padroni; programmi come questo potrebbero unire l'utile al dilettevole e usate sapientemente nel contesto educativo potrebbero davvero catalizzare l'attenzione degli studenti, anche se difficilmente può migliorare il suo aspetto educativo

[15] La data è assente perché le foto sono state scaricate tempo fa.

migliorando la comunicazione o offrendo feedback; si tratta di uno strumento troppo impersonale per non essere considerato altro che un mero espediente.

Sarebbe interessante condurre un'indagine statistica perché, come sosteneva Édouard Claparède psicologo e pedagogista svizzero, gli educatori devono acquisire uno spirito scientifico e devono cercare le risposte ai propri quesiti attraverso l'osservazione metodica e la sperimentazione. Selezionare un campione di ragazzi e ragazze frequentanti scuole medie, superiori e università, a cui assegnare come materiale di studio o materiale integrativo della lezione, contenuti multimediali tratti dalla rete o una semplice partita ad un videogioco, in modo da constatare se effettivamente l'uso di contenuti esterni possa o meno aiutare a comprendere meglio i concetti spiegati in classe.

In sostanza quello che emerge da questo confronto è che considerare la rete, o in ogni caso la tecnologia, la televisione e quant'altro, come materiale integrativo può solo comportare benefici, perché obiettivamente se facendo qualcosa ti diverti tutto è molto più semplice; e forse un giorno potremo fare tutto da soli ma forse non è un passo che vale la pena fare.

# *BIBLIOGRAFIA*

Considerando il tema, e il tentativo di rendere originale qualcosa di tradizionale, la bibliografia potrebbe risultare scarsa; tuttavia in un ottica in cui tutto viaggia veloce e la distanza è ridotta a zero, ho cercato di ottenere alcune delle informazioni necessarie dai diretti interessati, per cui la maggior parte dei contenuti presenti nei capitoli riguardanti il professor Gaudio e il canale youtube La scuola del tubo, sono tratte da conversazioni personali. Per quanto riguarda Assassin's Creed, il primo metro di giudizio è stata l'esperienza personale dopo aver giocato alcuni tra i titoli della saga.

In ogni caso la fonte primaria da cui ho attinto le informazioni sono i siti dei casi specifici.


Sherry Turkle, La vita sullo schermo, Milano, Apogeo, 1996

Rosa Gallelli, La scuola tra individualizzazione e collaborazione, Roma, University Press, 2007

www.wikipedia.org

(https://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale)

www.gaudio.org

(http://www.gaudio.org/)

www.atuttascuola.it

(http://www.atuttascuola.it/)

www.wikia.com

(http://www.wikia.com/Wikia)

www.archivio.cnipa.org.it

(http://archivio.cnipa.gov.it/site/it-IT/)

GINO RONCAGLIA- I digital textbooks dal punto di vista dell'informatica umanistica

FEDERICO MESCHINI – l'educazione ai tempi di youtube