

Intervento al convegno WIIDEA

LA LIM OLTRE LA LIM

La lavagna è solo un pretesto?!

di Daniele Barca

Oggi la lavagna...e domani?

Quando nel 2005 si è iniziato a parlare di LIM in Italia, sembrava l'apparizione di un mondo parallelo e lontanissimo dalle nostre aule. Del resto non esistevano neanche i Netbook e un buon portatile multimediale già allora costava più del doppio di questi PC che nel giro di 2 anni hanno raggiunto una notevole diffusione. Non c'era neanche l'idea – che oggi celebriamo – che con un telecomando Wiimote si potessero riprodurre le funzioni della LIM su un muro o su un tavolo.

Di eBook, invece, si iniziava a parlare, ma con riferimento al formato elettronico del testo; cosa che oggi è disposizione ministeriale, mentre in contemporanea, sugli scaffali delle grandi librerie, appaiono più modelli di eBook come lettori di libri digitali con la tecnologia dell'inchiostro elettronico (ancora troppo costosi).

Con il mobile learning (esperienze didattiche con i telefoni cellulari) si iniziava a fare sperimentazioni, mentre oggi gli smartphone sono sempre più miniPC, (permettono la fruizione di contenuti digitali, musica, video e la navigazione anche in tempo reale) e sempre meno apparecchi telefonici. La tecnologia touch screen domina quel mercato, così come appaiono i primi PC touch screen a prezzi accessibili, i banchi interattivi, il computer multitouch Surface; ed è ormai esperienza comune del mondo adulto la rassegna stampa "touch" nelle principali testate telegiornalistiche.

Anche il cinema ha scoperto la tecnologia degli schermi interattivi nelle sue accezioni più sperimentali, al punto che il sempiterno rivoluzionario Peter Greenaway, dopo averla sperimentata dichiara "Il cinema è morto, lunga vita allo schermo". De resto, anche senza LIM, con un PC touch e un proiettore o un televisore a 80 pollici si può riprodurre distinte l'interattività (in piccolo) e la

visualizzazione (in grande). Se poi il proiettore è "pocket", è grande come un cellulare, ha due ore di autonomia e si mette in tasca, proiettando un'immagine di 50 pollici su qualsiasi superficie.

Stessa interattività si ottiene utilizzando la webcam e un software che segue il movimento, come l'italiano Face Mouse, oppure i nuovi mouse wireless, la console Wii Nintendo o il futuro Project Natal di Xbox che sarà sensibile al movimento del giocatore. Anche il wireless è diventato comune nelle case e nelle città. Finanche nelle classi; e addirittura durante gli esami: in Danimarca si sperimenta l'accesso al web durante le prove, in Australia il Presbyterian Ladies College di Sydney permette l'uso dell'ipod per ascoltare file utili da scaricare durante l'esame, mentre in Giappone, entro il 2010, tutti gli studenti saranno dotati non di PC (novità peraltro già anticipata da Messico, Portogallo, Spagna e Catalogna) ma di videogiochi, il Nintendo DS Classroom con cui fare e ricevere compiti wireless.

Il futuro saranno mini ricevitori di informazioni che le ricevono, le inviano e si modificano a vicenda, minischermi digitali della grandezza di 5 cm per lato che interagiscono in audio e in video tra di loro avvicinandoli e facendo interagire simboli e contenuti multimediali in essi contenuti.

Una sorta di scarabeo, o mosaico digitale, chiamato Siftables <http://web.media.mit.edu/~dmerrill/siftables.html> .

Del resto l'essere connessi sempre e ovunque è una delle condizioni che favoriscono l'affermazione della "net generation" e la diffusione dei fenomeni planetari facebook e twitter che mandano in pensione mail e chat contaminandole e potenziandole. E nella rete, per orientarsi, si assiste all'incremento dei motori di ricerca sempre più "umanizzati", visuali o rispondenti (come WolframAlpha) a domande in linguaggio naturale. Non è un caso se grandi colossi dell'informatica sviluppano motori di ricerca sempre più precisi come Microsoft che mette on line in questi giorni Bing. Un'umanizzazione che non esclude i videogiochi per cui i grandi editori multimediali già stanno pensando a dimensioni emozionali.

Questa premessa per dire che cosa c'è nel panorama delle tecnologie di eduntainment (quando divertimento, apprendimento, conoscenza non sono considerati compartimenti stagni) oltre la LIM; che cosa c'è oggi (n.d.a, luglio 2009); che non c'era l'anno scorso fino ad un lustro fa; con qualche proiezione su che cosa ci sarà l'anno prossimo.

Per guardarci intorno e buttare un occhio fuori dalla scuola; per vedere dove va il digitale "amichevole", quotidiano. Non con la pretesa di pensare che tutte queste innovazioni debbano o possano entrare a scuola (anche se il recente progetto del MIUR Classi 2.0 si fonda su una prospettiva di sperimentazione del genere), ma con l'esigenza di capire che l'introduzione della LIM in classe è un pretesto, un'occasione per pensare alla scuola del domani.

Non un cavallo di Troia, metafora che si fonderebbe su contrapposizioni stile "apocalittici vs integrati", ma piuttosto un pretesto per parlare di scuola e del futuro. Che per i ragazzi è già oggi. Basti pensare all'aneddoto del docente che parlando di nuovi media a scuola si è visto rispondere da un dodicenne che quelli non erano affatto nuovi per lui. Anzi.

Che cosa resterà della LIM dopo la LIM?

In quest'ottica di riflessioni più ampie su insegnamenti e apprendimenti, nonché di introduzione di sempre nuovi "terminali" di saperi e informazioni, è evidente che la prospettiva oggi non può risiedere solo imparare ad utilizzare la LIM o il software di presentazione proprietario delle varie LIM.

Un quesito che apra anche ad eventuali altre innovazioni invece è: che cosa vuol dire effettivamente formare all'uso della LIM in classe?

Un evidente rischio è che per "metonimia formativa" si identifichi la formazione all'uso della LIM con l'impiego del software proprietario di presentazione. Un'accezione che può rilevare i suoi limiti ma che ha anche dei pregi di immediatezza e concretezza. Il software proprietario è il veicolo - e non è trascurabile - per parlare di software e di risorse digitali, intese sempre più come tasselli digitali, asset (immagini, video, animazioni) con cui costruire percorsi

didattici. Il software avvicina all'idea di ipermedia, accumula materiali, catalizza l'attenzione, spinge alla costruzione. Può essere la via semplice (nella maggiorparte dei casi occorrono competenze come quelle della posta elettronica e della scrittura su foglio elettronico) al digitale. Può ancorare la formazione ad un aspetto pratico, operativo, che può essere più gradito rispetto ad approcci didatticisti. Sommando molteplici funzioni in un unico atelier di allestimento materiale, infine, non rende obbligatoria la conoscenza dei software di annotazione, di cattura schermo, di disegno e grafica più o meno vettoriale che distintamente potrebbero riprodurre i vari comandi.

Questo per dire che non vanno demonizzati i pregi del software proprietario; ma si tratta di considerazioni che, tutto sommato, riguardano le scelte della formazione senza rispondere alla nostra domanda stimolo: che cosa vuol dire formare all'uso della LIM in classe?

Due gli aspetti coinvolti.

Il primo consiste - indipendentemente dalle tipologie dei prodotti e dal software di presentazione - nelle peculiarità della LIM, vale a dire il vedere, leggere e navigare nel web in grande, l'interagire con una superficie (con il conseguente coinvolgimento degli studenti alla lavagna), il costruire contenuti mentre si illustrano (per cui tutto quanto appare a schermo, suono, video, immagine, è oggetto, rigenerando il ruolo della scuola come luogo di indirizzo e selezione dei contenuti e dei saperi e delle relazioni tra loro), il salvare tutto quello che è collocato sullo schermo. Tutte connotazioni significative confermate dagli studi ed evidenti a chi usa la LIM.

Il secondo aspetto, quasi un corollario, prospetta in realtà quello che resterà finito l'effetto LIM: l'introduzione del digitale come forma di mediazione didattica compiuta attraverso - questo non è secondario perchè dà forza all'introduzione quotidiana e nelle classi - un doppio catalizzatore: il PC e la LIM che giocano un ruolo importante di accesso a risorse, materiali, strumenti, secondo la natura tipica degli hardware che vanno affermandosi.

E' come se – sul filo della metafora teatrale già introdotta da PierCesare Rivoltella - il PC fungesse da "registratore interno", agisse al tempo stesso come cabina di regia e macchina di scena, conservando lo "storico" del processo, mentre la LIM svolgesse il ruolo di "registratore esterno", spazio dove raccogliere partecipandole le idee della classe in tempo "attuale".

Già nel 1983 Ithiel de Sola Pool ("Tecnologie di libertà") affermava che

"un singolo strumento fisico...può offrire servizi che in passato erano resi da mezzi separati. Al contrario, un servizio che era dato da un unico mezzo...oggi può provenire da mezzi diversi. In questo modo si sta erodendo il rapporto uno a uno che esisteva tra uno strumento e il suo uso".

E' quella funzione che Henry Jenkins chiama di "black box", il destino delle decine di tecnologie che ci circondano quotidianamente, scatola nera che nel flusso on line di contenuti li intercetti, li accumuli, li renda usabili e riusabili e permetta l'accesso ad altri strumenti e media: software, audio, video, testi, tv, radio, video.

Non è un caso se i PC diventano mini e si fanno netbook, i telefoni cellulari sono mini netbook, le console dei videogiochi si fanno sempre più ipermediali; le tv integrano varie ipod ed mp3 hanno funzionalità sempre più vicine al netbook. E' il mondo dei device, black box connesse alla rete che permettono l'interazione con il multimediale. Un mondo che è nelle case, nelle tasche, nelle stanze, negli zaini di tutti e dei nostri studenti. Di cui la LIM rappresenta la forma-classe e il parente più prossimo (oggi) nell'aula.

Eredità della LIM

Ecco perchè la prima delle possibili eredità della LIM può essere imparare ad integrare, in tutti i suoi aspetti: metodi e modelli didattici, fonti, media, formati.

La seconda può essere ben sintetizzata dallo slogan "Bentornate immagini".

La didattica con la LIM, infatti, segna il passaggio dall'uso dell'immagine statica...

- ...all'immagine in movimento
- ...all'immagine in movimento sulla superficie
- ...all'immagine manipolabile

- ...all'immagine ibridabile
- ...all'immagine seriale
- ...al movimento intorno alle immagini rilasciate sulla lavagna
- ...al movimento dal web alla LIM e ancora al WEB

con tutto il portato pedagogico di questa introduzione nella dinamica della lezione.

Infatti, non va dimenticato che, da un punto di vista cognitivo, il ricorso ai parametri IMMAGINE e MOVIMENTO coinvolge una pedagogia dell'immagine che "muove" e "commuove":

"La progettualità formativa è sollecitata dall'invenzione di immagini frutto delle tecnologie multimediali sia a esercitare una continua vis critica sia a sperimentare il potenziamento della fantasia e della creatività...la realtà dell'immagine è un caleidoscopio di sensazioni, vissuti, rappresentazioni simboliche che si colloca di diritto nell'universo dell'immaginario e del desiderio"

(Pierluigi Malavasi, Pedagogia, culture dell'immagine, mediazione educativa)

La terza eredità può essere costituita da alcune categorie figlie del web: ragionare per reticolo, ipermedia, contaminazioni, navigazioni, crossmedialità

La quarta eredità è offerta dalla rivalutazione della restituzione (il compito, l'interrogazione, l'esposizione, ecc.) come rappresentazione e non come ripetizione.

La quinta è sicuramente quella che Brevini chiama "La nuova domanda di affabulazione", il bisogno di imparare attraverso il racconto, la narrazione, così tipico del mondo che ci circonda.

Maneggiare con cura

Don Tapscott nel suo ultimo saggio (Grown up digital) su come la net generation sta cambiando il nostro mondo, riporta un'osservazione della figlia sul suo rapporto con il cellulare, condivisibile oggi da molti. Il telefono è descritto come un'estensione di ciò che si è, una sorta di display della personalità. Ecco, chi si avvicina alla LIM, che sia proprietaria o che sia Wiidea, deve tener presente questo rischio, che la superficie metta in luce più che le competenze tecnologiche, la propria personalità docente, la capacità di cambiare registri, di dialogare, di

adottare soluzioni, di avvicinare ai saperi, la conoscenza del mondo che ci circonda. Insomma, se la prima preoccupazione sarà la conoscenza dei comandi e il reperimento delle risorse, ci si accorgerà che a contare è soprattutto la sceneggiatura della lezione, quel che rimarrà dopo la LIM.

Grazie per l'attenzione
daniele.barca@alice.it