

Bambini e Computer.

(A cura di Carla Viti)

(Hyperlinking e prefazione a cura di Davide Suraci)

(c) 2003, Printed with permission. This article is available for free. Target:Teachers,Education Searchers.

Avvicinarsi ad una nuova tecnologia didattica non significa cambiare radicalmente la "rotta" rispetto ai percorsi adottati fino a quel momento quanto, piuttosto, riuscire ad offrire, senza costringere, dei mezzi di organizzazione e di ricerca per controllare, verificare, riorganizzare, approfondire, sintetizzare, l'informazione anziché limitarsi a riprodurla. In tal senso si affidano agli elaboratori i compiti di catalogazione e di extrapolazione dei dati, in modo da allargare gli spazi di discussione dedicati al tempo della critica costruttiva e all'esercizio rielaborativo per finalità educative concrete..(Prefazione a cura di Davide Suraci)

Pubblicato il 7 Maggio 2003

Bibliografia di Carla Viti

Articolo originale: http://www.territorioscuola.com/saperi/bambini_e_computer.html

Bibliografia&Hyperlinks: http://www.territorioscuola.com/saperi/bambini_e_computer.html#biblio

Premessa

Da cinque anni mi occupo, nella scuola in cui lavoro, dell' introduzione dell'uso del computer nella didattica, con un progetto che da sperimentale si sta trasformando, anno dopo anno, in un tratto caratteristico del POF di istituto (sono insegnante in un istituto comprensivo, in cui il laboratorio informatico viene attuato nelle classi del II ciclo elementare e nella scuola media).

Il grande numero di alunni che ho potuto osservare mi ha dato un panorama vario ed esauriente su quale sia il rapporto che i bambini instaurano con il computer.

Nello stesso tempo, essendo a contatto anche con gli insegnanti delle classi (l'attività si svolge quasi sempre in compresenza), ho avuto anche una esauriente panoramica di quanto invece sia diverso l'approccio dell'adulto a queste nuove tecnologie.

Obiettivi

Il presupposto del progetto, cinque anni fa , era quello di dare a tutti gli alunni i mezzi per decodificare e padroneggiare queste nuove macchine, per evidenziare come il pc non fosse solo uno strumento di gioco, ma un mezzo per sviluppare idee e concetti.

Il rapporto mostrato dai bambini con il computer ha completamente smentito i presupposti di partenza; cioè che gli alunni avessero necessità di decodificare e comprendere l'uso di questi

nuovi strumenti.

In effetti gli alunni, in modo quasi unanime, hanno mostrato di non avere problemi nel rapporto con i nuovi strumenti, anzi, li hanno accolti come una gradita novità nel panorama scolastico, arrivando a padroneggiarla, talvolta meglio degli stessi insegnanti, in tempi brevi e con intuitività notevole.

I bambini hanno subito mostrato di scoprire nelle macchine compagni di gioco, dotati di capacità di interazione, pur rimanendo coscienti che sono solo macchine e che, togliendo loro corrente, si può sempre interrompere l'attività.

A questo riguardo ho trovato interessante la lettura dell'articolo di Sherry Turkle " *Il bambino cyborg ha capito: le macchine sono vive o quasi*", nel quale l'autore sviluppa una panoramica sugli effetti della comparsa dei giochi elettronici tra i giocattoli per bambini.

Piaget aveva osservato come il bambino, indagando sulle cose e osservando il loro funzionamento, arriva a distinguere ciò che è meccanico da ciò che è vivente, tutto questo quando nell'orizzonte dei giochi infantili entravano oggetti meccanici, facilmente riconoscibile come tali.

Un'ulteriore possibilità di rappresentazione della realtà

Oggi, con l'avvento dell'elettronica, i canoni per riconoscere il meccanico rispetto al vivente si sono confusi, e il bambino, elaborando una sua conclusione empirica, arriva ad attribuire al computer ed ai giochi elettronici capacità psichiche quasi autonome (la definizione del robot di una bambina è eloquente : "...è come Pinocchio"), li considera compagni di giochi che possono imbrogliare, aggirare gli ostacoli, competere nelle strategie e vincere nel gioco.

Attribuire capacità di questo tipo ad una macchina ha senza dubbio originato nelle nuove generazioni un rapporto diverso con gli oggetti animati o interattivi, e una diversa percezione della vita, considerata non più in termini di movimento o di azione, ma in termini psicologici e di pensiero.

Riconoscere che una macchina può simulare la vita biologica li ha portati a percepire la vita biologica in termini psicologici anziché fisici, per distinguerla dalla vita artificiale e rapportarvisi.

Muoversi, agire, era sinonimo di vivere, adesso invece non è più accettabile, e i bambini lo hanno percepito prima degli adulti, che restano inconsciamente condizionati da precedenti teorie che non sono più attendibili.

Questo ha fatto la differenza del diverso approccio che hanno i bambini, rispetto agli adulti, nell'avvicinarsi serenamente, e con miglior profitto, alle nuove tecnologie.

Diverso, infatti, è stato l'atteggiamento del mondo adulto, docenti e genitori, verso questa invasione delle macchine che ha coinvolto in modo tanto appassionato le giovani generazioni.

Come sempre si è assistito alla "demonizzazione" della novità, e questo non è un fatto nuovo nel panorama delle teorie della formazione.

Era già accaduto, fin dall'antichità, con tutte quelle innovazioni che hanno investito i processi di formazione in modo drastico e radicale (ad esempio l'uso della scrittura, poi della stampa, e per finire dei media televisivi).

Roberto Maragliano, nel suo articolo "*Dovete smetterla cari adulti, di voler "addomesticare" la bestia*", parla appunto di questo aspetto del problema: la paura che le generazioni adulte hanno nei confronti del rapporto tra giovani e nuove tecnologie.

L'autore osserva come il sentimento di preoccupazione dell'adulto, nei riguardi delle macchine tecnologiche, si basi su osservazioni di tipo contenutistico (videogiochi troppo violenti, superficialità o pericolosità dell'informazione digitale ecc.), e non consideri invece la validità dell'ambiente di formazione e di apprendimento che questi mezzi hanno portato alla luce.

In effetti, come fa notare Maragliano, l'insidia che senza accorgersi molti adulti avvertono è quella del rapporto che il giovane ha con le tecnologie: il ragazzo non tenta di "leggere" i media, ma li vive, li abita, li fa suoi, riuscendo quindi a padroneggiarli meglio e senza timori.

L'adulto invece, condizionato dalla sua formazione tradizionale, tenta di decodificare il mezzo con strumenti che non gli permettono una adeguata comprensione, e in questo si disorienta, poiché non trova conferma dei canoni di "giusto e buono" a cui ogni oggetto formativo "dovrebbe" rispondere.

E la scuola come si rapporta?

Anche nella scuola, presentando le nuove tecnologie, si è cercato di darne una "lettura" attingendo ai canoni tradizionali del processo di apprendimento; scindendo i contenuti dalla forma, e aumentando ancora di più, in questo modo, la diversità tra rappresentazione infantile e adulta del mezzo tecnologico.

L'aspetto da analizzare con più attenzione, sempre secondo Maragliano, è il fatto che la multimedialità creata per l'infanzia esce dai canoni delle altre produzioni dedicate ai bambini, essa infatti si differenzia da tutte le produzioni rivolte all'infanzia e ai giovani.

Il libro per ragazzi è di solito un testo che contiene concetti noti agli adulti, ma semplificati ad uso e consumo delle capacità dei destinatari, mentre nei prodotti multimediali migliori, quelli che più coinvolgono i bambini, non c'è una tale semplificazione, ma semplicemente l'uso di canali e percorsi diversi dalla parola, per giungere ad abilità complesse.

La scrittura e i codici verbali non sono i soli canali utilizzabili, ad essi fanno grande concorrenza il suono e l'immagine, con cui il bambino può interagire senza la mediazione della parola.

Da questo deriva che il successo dei giochi multimediali può suggerire nuove strategie di apprendimento, che andrebbero studiate e attuate all'interno del sistema formativo.

L'apparente mancanza di schemi ordinati, nell'azione multimediale, fa intravedere che i meccanismi non legati strettamente alla scrittura stimolano altri canali di apprendimento, quali la percezione e rielaborazione psicologica di suoni e immagini, e su questi l'adulto deve operare, uscendo dai condizionamenti della cultura libresco, rimettendosi un po' nei panni del bambino.

Si dovrà quindi recuperare quella capacità infantile (intelligenza operativa di Piaget) che ci

permette di apprendere per prove ed errori, per associazioni, tessendo il concetto durante l'apprendimento e non schematizzandolo in teorie fisse e inamovibili.

Rimettersi in discussione

Rimettere in discussione i propri schemi non è sicuramente una delle capacità fino ad oggi richieste ad un docente, e forse in questo sta la difficoltà mostrata da tanti insegnanti nell'approccio alle nuove tecnologie.

Ma adesso è necessario attuare un cambiamento in questo senso, per non perdere il contatto con la realtà e svolgere ancora la funzione di guida che la scuola ha sempre avuto nei contesti sociali.

La Proposta di Seymour Papert, che dà il titolo ad un articolo, "*Bambini ed adulti a scuola con il computer*" può suggerire strategie adatte a risolvere il problema.

In esso si valuta l'aspetto conservatore e statico del sistema scolastico, obiettando ad esempio che è ormai una forzatura mantenere nel percorso di apprendimento la rigida divisione per fasce di età, come è stato fino ad oggi.

Tale divisione valeva quando il sapere veniva trasmesso semplificato e selezionato, un poco alla volta, e il mondo esterno assecondava questa suddivisione.

Oggi, con l'avvento dei nuovi mezzi di comunicazione, il sapere è più accessibile, anche fuori dal contesto educativo, e non viene suddiviso per fasce di età ma secondo gli interessi individuali: ciascuno può apprendere ciò che gli interessa quando lo desidera, cercando tra le molteplici opportunità e scegliendo secondo criteri di importanza personali.

Questo invita a rivedere i percorsi di apprendimento e le strategie adottate nella scuola: non più elargizione di saperi da parte del docente, spodestato in questo compito dalla realtà in cui il bambino vive, più fluida ed accessibile nei suoi contenuti di formazione anche al di fuori della scuola; e contenuti nuovi, dato che, secondo l'autore, gran parte di ciò che si insegna non ha più grande rilevanza nel processo di formazione dell'individuo.

Importante è invece il saper apprendere, fare proprie strategie di apprendimento dinamiche, che si adattino alle necessità contingenti, e che aiutino a precorrere per tutta la vita un percorso formativo efficace.

Il docente deve quindi mettersi in gioco insieme agli allievi, per sviluppare un modo di apprendere dinamico, e non concentrare la propria azione sui contenuti ma sulle strategie.

Il ruolo degli insegnanti, secondo Papert, deve cambiare radicalmente: l'insegnante deve insegnare ad apprendere, mostrando praticamente le sue stesse strategie di apprendimento e affrontando i percorsi con gli alunni.

Quanto poi ai contenuti, sia dei videogiochi che di Internet l'autore fa un'osservazione che condivido pienamente: può essere pericoloso anche un libro, un'automobile; qualsiasi oggetto progettato dall'uomo può essere pericoloso, se usato nel modo sbagliato.

Il controllo di tutto questo non sta nel togliere di mezzo o ignorare gli oggetti, ma sta nel creare tra il giovane inesperto e l'adulto esperto un rapporto di fiducia, che spinga il primo ad ascoltare e riflettere sui suggerimenti del secondo.

Molto spesso basta creare un buon rapporto tra il bambino e l'adulto, per ovviare ai pericoli di contenuti devianti di qualsiasi mezzo di comunicazione.

Il disagio comunicativo è veramente provocato dai nuovi mezzi?

Anche la famiglia è protagonista di questa "crisi di rapporti", come illustra Alberto Abruzzese in un suo testo dal titolo "*La multimedialità in casa... sì, ma non è lo Spirito Santo*", nel quale fa un'analisi che mi è sembrata cruda ma piuttosto eloquente, della trasformazione che ha subito negli ultimi anni il rapporto tra vecchie e nuove generazioni.

Molte teorie affermano che tale rapporto è in crisi a causa dei nuovi mezzi comunicativi ed espressivi (e in particolare videogiochi e computer), che hanno in qualche modo "deviato" l'attenzione dei giovani, allontanandoli dalla guida principale della loro crescita, e cioè la famiglia e la scuola.

Ma il vero fondamento della crisi, secondo l'autore, sta nel disagio comunicativo che da tempo si è instaurato tra generazioni diverse.

I valori sociali del mondo adulto hanno perso in gran parte la loro credibilità, rimanendo sterili proclami, ideali mai realizzati agli occhi dei giovani, e sempre più spesso la generalizzazione di casi clamorosi, ma particolari, tende a configurare il mondo giovanile come privo di valore e di profondità intellettuale.

E i giovani usano le tecnologie come rifugio, compenetrandole e cercando in esse sicurezze che sono necessarie alla loro maturazione come individui.

Cercando di controllare i nuovi media gli adulti li hanno spesso svalutati, criticati o demonizzati, senza andare a fondo del perché tali mezzi hanno assorbito gli spazi vuoti che i giovani avvertivano dentro di sé.

Dove il rapporto tra adulti e giovani è produttivo e positivo non c'è stato spazio per "deviazioni" di tipo telematico od elettronico, o di altro genere; mentre nelle situazioni in cui (come mostrano i fatti di cronaca) nell'incontro tra giovani e tecnologia, c'è stato un danno reale e permanente, si è sempre riscontrato un rapporto difficile, falsato da formalismi e schemi inadeguati, tra adulti e nuove generazioni; un vuoto, quindi, che i ragazzi hanno cercato di colmare con la presenza "quasi viva" delle macchine tecnologiche.

Computer o no, i giovani hanno bisogno di avere fiducia negli adulti, e solo con un colloquio continuo ed attento tale fiducia può svilupparsi e far sentire i suoi benefici effetti, anche se a mediarla è un computer.

Mettere anche qui in discussione, come ho detto sopra riguardo agli insegnanti, i propri schemi di comportamento, analizzare ciò che funziona e non funziona, valutare la validità dei saperi degli adulti come di quelli dei giovani, può essere un primo passo per ricostruire un rapporto che va oltre i mezzi di comunicazione, che li controlla e li utilizza in modo produttivo.

In fondo il pericolo non sta nella tecnologia, ma nella poca comprensione che dei suoi sviluppi e delle sue implicazioni sociali ha avuto chi ne è stato il creatore.

BIBLIOGRAFIA:

Sherry Turkle – [Il bambino cyborg ha capito: le macchine sono vive o quasi](#) - *Telèma* - 2001

Roberto Maragliano – [Dovete smetterla, cari adulti, di voler "addomesticare la bestia"](#) - *Telèma* - 2001

Seymour Papert – [Bambini e adulti a scuola con il computer](#) – *Mediamente* – *Biblioteca digitale 1997*

Alberto Abruzzese – [La multimedialità in casa....si, ma non è lo Spirito Santo](#) – *Telèma* - 2001

Carla Viti