

**LA MULTIMEDIALITA' A SCUOLA:
DA STRUMENTO AD AMBIENTE DI APPRENDIMENTO**

di
Francesco Augello¹

Una domanda che molti insegnanti oggi si pongono è: *cosa significa insegnare nell'epoca della comunicazione multimediale?* La scuola italiana, in un rapporto di scontro-confronto, da alcuni anni è mossa, non priva di esitazioni, ad incoraggiare l'approccio innovativo cui le tecnologie sottintendono; pedagoghi da una parte e scolari dall'altra sono trascinati sempre più verso smisurati e diversificati flussi di comunicazione, da quella tradizionale che si risolve in un *vis a vis*, a quella mediata, in modo alternato e secondo le preferenze dell'utenza e dei bisogni del momento, dal sincronismo² o dall'asincronismo digitale risolvendosi entrambi in quel neologismo di ultimo grido generazionale definito come CMC, ovvero Comunicazione Mediata da Computer, che hanno un forte impatto sui processi pedagogici ed edificanti della personalità dell'educando.

Il nostro modo di abitare e di comunicare all'interno di questo pianeta è stato lentamente modificato ancora una volta dalla rivoluzione tecnologica che vede al suo operarsi continui mutamenti e ridefinizione dei confini entro cui ciascun individuo comunica orientandone e personalizzandone il *modus vivendi*.

A cose fatte, si sa, difficilmente è possibile tornare indietro, tutt'al più ci si può chiedere, in un ottica di puro costruttivismo, in che modo si possano sostenere questi cambiamenti.

In tutte le epoche in cui qualcuno o qualcosa ha riorganizzato la rotta culturale e comunicativa dentro e fuori la scuola³ è stato scrutato dagli

¹ Docente per l'area Informatica ed in tecnologie della didattica e didattica multimediale

² Nei sistemi sincroni (*bit-stream*) si realizza una continua sincronizzazione tra chi trasmette e chi riceve. Al contrario dei sistemi start-stop o asincroni, per stabilire la sincronizzazione vengono usati elementi che hanno una durata pari ad un multiplo intero della durata dell'elemento minimo del segnale.

³ Lo stesso Resnick nel saggio "Imparare dentro e fuori la scuola" giunge a domandarsi in che modo la scuola possa essere osservata come luogo e come tempo speciali per le persone che vi partecipano e quali misure possano o debbano essere prese in esame dal punto di vista organizzativo affinché possa divenire e dirsi finalmente tale.

insegnanti ora con un preoccupazione che ne rende difficile la valorizzazione, ora con un impeto che rischia di apparire smisurato alterando in tal modo i confini stessi pre-disegnati dal mutamento in atto.

L'uno e l'altro modo di porsi negano il formarsi di una cultura collettiva supportata da un pensiero positivo che permetta alla produttività di conquistare e controllare al tempo stesso la realtà in cui siamo immersi, al di là della trasformazione che va di pari passo con il progresso evolutivo dell'uomo, certamente vero sul piano cognitivo e del dimostrare di saper andare oltre.

Il binomio scuola - comunicazione, in un'epoca in cui il ruolo del comunicare sembra essere divenuto servo di quell'essere digitale che imbriglia sempre più grazie a quel suo saper conferire indipendenza dal tempo e dallo spazio, come fosse uno dei più preziosi prodotti che l'informatica possa rendere all'umanità⁴, dovrebbe, partendo da una visione interessata, ma non intangibile, consentirci di ottenere il massimo rendimento dall'esperienza diretta di chi è tutore della formazione e opera quotidianamente con e per gli alunni.

Gran parte della comunicazione, dell'informazione e della diffusione culturale del sapere un tempo trovava la sua dimora al di là di una porta chiusa dietro la quale, unico ambiente di apprendimento vera l'aula, ove all'interno della stessa veniva intessuto un rapporto bidirezionale docente-discente discente-docente, oggi dietro quella porta chiusa troviamo, in aule allestite ad hoc, una finestra aperta sul mondo: Internet o *The Net*, come amano definirla gli americani, divenuta un sistema di amplificazione della cultura e dell'informazione, favorendo un allargamento degli orizzonti culturali e consegnando alla scuola l'opportunità di distaccarsi da quel secolare modello di chiusura e, dunque, di condividere e far veicolare i propri artefatti culturali in un ambiente in grado di accogliere all'interno dei suoi svariati non luoghi, a loro volta operati dall'intelligenza umana, punti di vista altri e remoti.

Il mondo personalizzato e personalizzabile del multimediale, alla cui genesi v'è il calcolatore elettronico, ben si presta a svariate applicazioni didattiche superando quel recente ed ancora presente *modus operandi*, come l'impiego del personal computer deputato ad insegnare unicamente quanto già previsto dai curricula didattici tradizionali.

Superare dunque quel paradigma che pone il computer come oggetto di insegnamento, per quanto continui ad essere definito come soluzione accettabile, significa orientare l'insegnamento stesso verso nuove forme e modalità di apprendimento amplificando la capacità umana, grazie al

L. B. Resnik, "Imparare dentro e fuori la scuola", (pagg. 61-83), in "I contesti sociali dell'apprendimento", a cura di C. Pontecorvo, A.M. Ajello, C. Zucchermaglio, LED, 1995

⁴ Nicholas Negroponte, Prodotti e servizi per le reti informatiche, in *Le scienze*, 279 (1991) pp. 58-71;

multimedia, di dialogare intorno ad un oggetto di apprendimento e di essere in grado di agire cooperativamente in un luogo come la classe, ma anche in un non luogo come Internet all'interno di ambienti di apprendimento ben strutturati in linea con le più moderne valutazioni e indicazioni pedagogiche e che si concretizzano nella nuova agorà multimediale del cooperative learning⁵.

Non è superfluo sottolineare come l'impiego e la corretta conoscenza della multimedialità per l'apprendimento e la produzione di altro sapere, anche ai livelli più bassi, pone in essere le strategie per la ridefinizione del gruppo classe sollecitando quest'ultimo ad acquisire nuove competenze sulla base di una complessità organizzativa fondata sulla numerosità del gruppo, dalla distribuzione spaziale e logistica dell'ambiente fisico, dalla distribuzione, numero e caratteristiche operative e funzionali delle unità calcolatori posti in rete, e naturalmente dalla complessità del lavoro prefissato. Basti pensare alle varie fasi che si articolano come momenti di pre-elaborazione del prodotto multimediale, come la ricerca delle fonti, delle immagini, la costruzione di oggetti animati, la gestione, codifica e normalizzazione del suono, fino alla creazione di una story board, tutti elementi che richiedono interazione basate sullo scambio di competenze, sull'arricchimento reciproco di padronanze e abilità acquisite anche per scoperta, quella scoperta che rievoca quella modalità di apprendimento significativo di Ausubeliana memoria. È necessario tuttavia evitare l'apprendimento diventi di tipo meccanico poiché, come hanno sottolineato le ricerche di Novak, esso non facilita anzi si oppone all'assimilazione delle nuove conoscenze e, nello specifico della multimedialità, ne altererebbe o ne renderebbe incomprensibile le logiche che la governano.

Qualunque sia il lavoro progettato esso svolgerà sul piano pedagogico anche un altro aspetto fondamentale, ovvero l'avvicinamento delle negoziazioni, di conflitti e sinergie in seno al gruppo stesso.

Sarà anche compito del docente riuscire a dare senso e qualità all'apprendimento che, se ancora una volta volessimo far riferimento all'apprendimento significativo per scoperta, dovremmo anche ricordare un concetto principe di tale teoria, ovvero la valorizzazione dell'Assimilatore ove per Ausubel non è l'apprendimento mnemonico e di breve durata delle nuove informazioni, ma unicamente un elemento importantissimo che si pone come

⁵ Il Cooperative Learning costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo", conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.

Cfr. http://www.edscuola.org/archivio/comprendivi/cooperative_learning.htm.

collante tra nuovi dati e dati specifici in fase di accomodamento ed elaborazione, al di sopra della barriera percettiva dell'individuo, che esprime la totalità strutturale, con le informazioni generali integrate nella struttura cognitiva.

Un altro aspetto che rende la multimedialità degna di essere inclusa nella sfera della didattica è il contributo che essa fornisce in termini di "democraticità" della comunità che si forma in rete. Infatti, il sapere individuale diventa, senza censure sull'attività di contributo, un sapere comune, favorendo anche la simultanea presenza in non luoghi differenti e nello stesso tempo per un agire non limitato dalle barriere della mobilità o delle limitazioni corporee, il tutto arricchito, se in difetto di regole preconfezionate, dall'assenza di gerarchia o di imposizioni su temi o argomenti.

CONCLUSIONI

L'inserimento e la diffusione della cultura multimediale a scuola certamente non è carente di problemi culturali e pratici.

L'esperienza maturata da alcune scuole dimostra come le attività di collaborazione e partenariato tra le varie scuole che si attivano per promuovere progetti educativi come attività extracurricolari per finalità di ricerca, per produrre ipermedia o semplicemente ipertesti, riescono a dare a docenti e studenti meritate gratificazioni. Siamo certamente ancora distanti da poter definire l'odierno corpo scolastico come improntato e plasmato dalla multimedialità, anche perché quest'ultima spesso viene vista come attività ludica che per quanto istruttiva in molte realtà scolastiche nulla aggiunge e nulla sottrae agli apprendimenti di base.

In virtù di questa carenza ed omogeneità di pensiero da parte dei pedagoghi, alcuni, concordi sul fatto che debbano essere soprattutto gli insegnanti a dover imparare come utilizzare gli strumenti multimediali, si pongono l'interrogativo sulle modalità di accesso alle tecnologie: il patrimonio di conoscenze tecnologiche devono far parte dell'insegnamento ancor prima di utilizzare lo strumento mediatico o è bastevole il semplice uso? Ed ancora, il semplice uso nello studio delle lingue, della matematica, delle scienze, della grammatica e nello scrivere aiuta ad apprendere meglio le stesse abilità che si perseguono secondo il modello didattico tradizionale o tutto ciò consente di far sviluppare abilità altre che diversamente rimarrebbero precluse alla conoscenza? E se è così, le abilità tradizionali ne vengono penalizzate? Le risposte potrebbero essere contrastanti, poiché la bussola didattica deve comunque rimanere orientata verso la promozione di quel nord culturale, dell'apprendimento e dell'insegnamento indipendentemente dal contesto analogico o virtuale, proprio per tale non utopica implicazione, è necessario ancor prima di risolvere questi ed altri interrogativi, che la bussola intellettuale, in mano ai docenti, venga privata da quella "declinazione

magnetica” che come nelle bussole per la determinazione dei punti cardinali, separa il nord magnetico da quello terrestre, alla stregua di quella distanza angolare che separa la cultura digitale osannata dai progressisti dalla cultura analogica custodita dai conservatori, entrambi oggetto di mutazioni continue dettate dai luoghi e dal tempo.

BIBLIOGRAFIA

- [1] R. Baeza-Yates, B. Ribeiro-Neto. *Modern Information Retrieval*, Addison Wesley, 1999.
- [2] Alfieri M.C., Spolini N. (1998) *Come entrare nel mondo della multimedialità*. Franco Angeli Milano
- Bataille, G. (2000) *Il limite dell'utile*, Adelphi,. Milano
- [3] Codignola, *Prospettive storiche e problemi attuali dell'educazione*, ed La Nuova Italia, Firenze 1961
- [4] G.Bianca. *Storia della Pedagogia*, ed. D'Anna, Messina 1971
- [5] Gerardo de Vecchi, *Aiutare ad apprendere*, LA NUOVA ITALIA
- [6] I.Vergnano, *Il problema della società educativa*, ed. Paravia, Torino 1975
- [7] Paolo orefice (*La formazione di specie. Per la liberazione del potenziale di conoscenza del sentire e del pensare*, Ed. Guerini e Associati, 2003
- [8] L. B. Resnik, "Imparare dentro e fuori la scuola", (pagg. 61-83), in "I contesti sociali dell'apprendimento", a cura di C. Pontecorvo, A.M. Ajello, C. Zucchermaglio, LED, 1995
- [9] Zucchermaglio (a cura di), *I contesti sociali dell'apprendimento*. Milano: LED, 1995.
- [10] Menicucci ,M. (2001) *L'educativo creativo* , Edizioni Scuola: Milano
- Negroponete, N. (1999) *Essere digitali*. Sperling Paper Back Milano
- [11] AA.VV., (1987) *Le nuove tecnologie nei processi formativi, informatica e telematica*, in "Studi e documenti degli Annali della pubblica istruzione",Le Monnier, Firenze
- [12] Bruner G.S., (1970) *Verso una teoria dell'istruzione*, Armando, Roma 1970.
- [13] Fragnito R., (1989) *Educazione e comunicazione nella società multimediale*, Morano, Napoli

[14] Varisco B.M., Mason L., (1989) *Media, computer, società e scuola. Orientamenti per la didattica in prospettiva multimediale e cognitivista*, SEI, Torino.

Publicato su rivista scientifica:

Augello F, “La multimedialità a scuola: da strumento ad ambiente di apprendimento” in *Tiflogia per l’integrazione – Rivista pedagogica e didattica per l’educazione dei minorati della vista – Trimestrale ed. Biblioteca Italiana per i Ciechi “Regina Margherita” Onlus – Roma, I trim. 2010-2011 – ISSN:1825-1374*