

## L'ordinateur en classe: mythe et changements



Les produits multimédias  
sont à la mode.  
Leur usage se répand  
de plus en plus.  
Il faut plutôt  
s'en réjouir  
qu'en prendre  
ombrage.

Vincenzina Autolitano  
Collaborateur Didactique

**H**o iniziato ad occuparmi di multimedialità cinque anni fa. All'inizio avevo la sensazione di affrontare un campo eccessivamente complesso.

Mi sembrava davvero difficile riuscire ad imparare così tante cose tutte insieme, ma la curiosità era fortissima e ho voluto sforzarmi. Poco tempo dopo mi sono resa conto che il mondo che stavo esplorando era in formazione; cartelli intorno a me parlavano chiaro: "Lavori in corso". La storia era appena iniziata e se facevo giusto qualche passo indietro sarei riuscita a comprenderne l'intera evoluzione.

Ho imparato molte cose dapprima attraverso la lettura e la partecipazione a numerosi convegni, poi misurandomi concretamente con il computer e osservando gli altri.

La cosa più importante che ho scoperto è che non bisogna restare da soli davanti alla macchina.

Ho iniziato con un gruppo di colleghi studenti all'università e ho poi proseguito in classe insieme ai miei allievi di quinta a Saint-Pierre.

A loro ho insegnato molto, ma da loro ho ricevuto altrettanto. I bambini apprendono con una velocità incredibile e non si scompongono di fronte a nessun problema.

Quello che per me era un ostacolo non lo era più se lo esplicitavo in loro presenza; cosa che ho sempre fatto senza paura di perdere autorevolezza.

Quando mi sono sentita pronta e discretamente informata, ho voluto condividere queste conoscenze con altre colleghe; se le avessi tenute per me non avrei potuto condividere con nessuno il piacere derivante dall'impiego delle nuove tecnologie nella didattica.

Così ho avviato un primo corso che definirei di alfabetizzazione multimediale.

E' stato molto bello trasmettere fiducia e coraggio alle colleghe che per la prima volta si avvicinavano a questo argomento.

Da loro ho imparato molto perché con le loro richieste d'aiuto ho approfondito aspetti che altrimenti avrei trascurato.

Insieme abbiamo costruito una realtà scolastica che nel giro di poco tempo è cambiata in misura notevole.

Nei due circoli che seguo come collaboratrice didattica, Gignod e Aosta 3, in molte classi sono arrivati computer, stampanti e scanner.

Certo si tratta di strumenti che fanno ancora molta paura perché vissuti come complicati e poco amichevoli.

La realtà è che, come spesso siamo costretti a dire, manca solo il tempo per imparare ad usarli, ma se si è in un gruppo dove le conoscenze si condividono tutto è un po' più semplice.

Bisogna sconfiggere l'egoismo, tipico di chi è abituato ad essere l'unico detentore di un certo sapere, spiegando le cose in maniera semplice e chiara.

I bambini sono immersi in una realtà multimediale sin dalla nascita. Quando entrano nella scuola elementare spesso devono fare i conti con una realtà multimediale dove prevalgono le parole alle immagini, dove bisogna smettere di muoversi per stare attenti senza fare nulla, dove chi riesce a capire cose difficili è ben visto da tutti, e quindi bisogna prendere parte a questo genere di competizioni facendosi onore. Spesso prevale un pensiero astratto a scapito del bisogno di una cognizione immersiva, anche se non dovrebbe essere così, vista l'età del bambino.

Ecco perché quando un insegnante decide di utilizzare strumenti multimediali, come il computer, i bambini sono felici.

Grazie a CD ROM e a software di vario genere esplorano un mondo pieno di informazioni, seguendo le loro associazioni mentali, rispondendo alle proprie domande. Interagiscono immergendosi senza fatica in un mondo che è loro congeniale.

Anche chi normalmente aveva delle difficoltà sente d'essere bravo, di sa-



per fare delle cose, a volte meglio di chi a scuola è sempre stato trattato come il "genio della classe".

Noi così abituati a un regime basato sulla monomedialità facciamo fatica a distrarci nella multimedialità, viviamo con pregiudizi alienanti questo nuovo regime semiotico.

I bambini no, anche con i videogiocchi più complicati, ma così altamente formativi (fino a qualche tempo fa ero di parere contrario), loro non hanno alcun problema.

E' appurato scientificamente che l'uso di questi strumenti produce maggiore motivazione, tempi superiori di attenzione, processi di autoregolazione e di apprendimento mai sperimentati precedentemente. Basta solo sapere come usarli, quali usare e quando usarli.

Anche per questo manca il solito ingrediente: il tempo.

Bisogna trovarlo, magari all'interno di corsi di formazione che prendono in considerazione i livelli di conoscenza di ognuno.

La cosa importante è sapere, però, che in questo settore non possono esistere conoscenze acquisite per sempre: tutti hanno da imparare qualcosa.

La velocità che contraddistingue l'e-

voluzione del software fa in modo che anche l'insegnante più esperto prima o poi lasci la cattedra per seguire corsi di aggiornamento o per fare autoformazione.

Confucio diceva "Non importa quanto tu sia lento, basta che cammini".

I bambini vivono con gran piacere questo nostro cammino e rafforzano la propria autostima e la fiducia in se stessi quando sentono di poterci essere d'aiuto.