

A scuola coi dinosauri

La ricerca didattica a cura di Gennaro Tedesco, promossa dall'IRRE-Lombardia, "Romanzo, storia e tecnologia", da cui è scaturito il testo "Tra passato e presente: romanzo, storia e tecnologia ? Sulle orme di Jurassic Park", conclusasi nel dicembre 2003, si è rivolta prevalentemente, anche se non esclusivamente, ai docenti del biennio delle superiori. Il romanzo di Michael Crichton, Jurassic Park, è divenuto testo, pretesto e contesto per una coinvolgente pratica interdisciplinare laboratoriale e operativa nella prospettiva delle nuove tecnologie e di Internet. Tentando di andare al di là del romanzo stesso, si è dato spazio non solo alla sua dimensione letteraria, fantascientifica e d'avventura, cinematografica e televisiva, ma anche alle implicazioni matematiche, tecnologiche, biotecnologiche, "frattaliche" e genetiche. Si è formulata una serie di percorsi didattici innovativi. Alla luce delle indagini di Mandelbrot e di Morin, sono stati evidenziati tutti quei nodi e quelle trame sottili e recondite che attraversano le differenti discipline alla scoperta di nuclei epistemologici e didattici utili a chiarire e definire concetti e pratiche interdisciplinari. In questa complessa operazione di "illuminazione" pedagogica i percorsi didattici suggeriti sono stati consolidati dal ricorso non secondario ai riflettori del laboratorio d'apprendimento operativo e interattivo.

Le discipline coinvolte hanno contribuito, intrecciandosi e interagendo reciprocamente, a contaminarsi e a ridefinire i loro assetti specifici, sollecitando notevolmente ed efficacemente la riformulazione e la rimodulazione del materiale didattico in questione.

In una logica di laboratorio didattico si sono sperimentate metodologie operative e interdisciplinari in funzione della essenzialità, problematicità, storicità e progressività delle competenze, privilegiando un approccio olistico e informatico.

Questa sperimentale operazione didattica ha fornito l'opportunità, entro certi limiti, di scandagliare il nuovo immaginario studentesco e la sua capacità di influire su rinnovate modalità d'apprendimento interattivo.

Il Responsabile del Progetto

Gennaro Tedesco