

Il Pedagogista Tecnologo oggi

Diciamolo... concretizzare oggi una nuova figura professionale non è cosa facile. Viviamo ormai in società aperte e multietniche, dove sempre più spesso siamo chiamati a interagire e a lavorare con persone che utilizzano mezzi tecnologici sempre più sofisticati. Comunicare e comprendersi, superando i limiti dei singoli idiomi, diventa ogni giorno un'esigenza sempre più sentita. La società, quindi, sta diventando sempre più multiculturale e globale; le differenze legate alla diversità di razza, cultura, religione ma anche status economico e sociale che, fino a qualche anno fa, erano viste come "svantaggio", diventano ricchezza. Pertanto, anche l'educazione e la formazione devono essere rivolte alla valorizzazione che caratterizza la società post-industriale e cioè l'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione non solo per lo "svago", ma per applicazioni dove la persona attiva effettui quel passaggio dall'essere sapiente all'essere agente, dove le sinergie competenzistiche ed esperienziali si amalgamano per la form/azione di ogni persona. I contesti formativi, oggi, sono più che mai coinvolti nel processo di trasformazione messo in atto dalla introduzione delle nuove tecnologie basate sul computer. Essa, infatti, deve formare gli individui affinché siano in grado di affrontare ciò che la società, in continua evoluzione, offre loro. Sono molti i fattori che influenzano i momenti comunicativi e, di conseguenza, i momenti cognitivi dell'individuo, inserito in un contesto sociale. Questi fattori sono raccolti in un acronimo di cinque lettere, così riassunto: T.A.S.C.A.

T = TERRITORIO: si può intendere la nostra regione, città, quartiere. Ogni territorio presenterà luoghi diversi per l'apprendimento. Infatti, non ci saranno le stesse opportunità, a livello scolastico, tra un paesino di montagna e una città; difficilmente, nel paesino, si troveranno scuole di grado superiore alle primarie mentre in città, più facilmente, si troveranno maggiori istituzioni educative, dagli asili nido alle università

A = AMBIENTE: si intende il luogo che ci circonda, durante l'apprendimento, con tutto l'insieme di apparati. Il luogo dell'apprendimento può essere un'aula o una casa o un'altra stanza qualsiasi, ma ciò di cui bisogna tener conto è che l'insieme delle sue caratteristiche influenza l'apprendimento. L'ambiente può, quindi, essere principalmente informativo, d'interazione, di distribuzione e d'interazione

S = SOCIETÀ: si intende un gruppo di persone che condivide gli stessi interessi. Nel caso dell'apprendimento, si tratta di individui con cui scambiare idee, da cui trarre insegnamenti, a cui dare consigli. Quando queste persone non condividono gli stessi interessi, si crea uno squilibrio che genera la mancanza di attenzione e di voglia nell'apprendimento. A volte, quando si ascolta qualcosa che non è di interesse, si tende a distrarsi interrompendo il momento cognitivo, è importante, invece, che chi sta comunicando sappia catturare l'attenzione

C = CONTESTO: intendiamo la traccia su cui muove l'apprendimento. Infatti, se si vuole che questo raggiunga l'obiettivo prefissato, deve seguire un percorso che non sia dispersivo, ma piuttosto efficace. Quindi, dovrà essere un contesto capace di catturare la nostra attenzione e di mantenerla sempre

attiva, interessandoci. Per esempio, se si sta seguendo una lezione dov'è solo il docente a parlare, l'attenzione tenderà a calare, ma se c'è la possibilità di interagire con i docenti e i compagni e la comunicazione è anche supportata da tecnologie, il livello di attenzione rimarrà alto più a lungo

A = AMBITO: si può pensare allo spazio delimitato in cui il gruppo sta lavorando. Quindi, lo spazio sarà delimitato dalla struttura o dal luogo in cui ci si trova durante l'apprendimento, ma ciò non significa che bisogna limitarsi a quell'ambiente didattico. L'ambiente didattico è anche un luogo in cui si mettono in atto strategie e procedure per assemblare processi dell'apprendimento che ciascun individuo attua, in un'interazione esplorativa e adattiva, elaborando modalità peculiari per le proprie ricerche.

Le nuove metodologie didattiche a 360°. Il docente, come mediatore tra soggetto e realtà che lo circonda, sollecita il funzionamento cognitivo dell'alunno, affinché risolva da solo i problemi che l'attività pone. Attualmente, la scuola deve orientarsi a una pedagogia costruttivista e interattiva, in cui si dà valore al lavoro di gruppo... cambia anche il concetto di apprendimento che oggi diventa, soprattutto, costruzione ed elaborazione di quanto appreso. È in questa ottica di evoluzione che si inseriscono le nuove metodologie didattiche, che permettono di imparare direttamente dall'esperienza e dall'osservazione, attuando il passaggio tra l'essere sapiente all'essere agente, coniugando le proprie competenze alle sue esperienze in azioni a 360°. Le nuove metodologie permettono di imparare anche su una realtà non osservabile... la rete e la sua nuova interazione didattica. Si delinea, allora, come oggi sia necessario formare e formarsi per attuare quell'unione pedagogica che serve nella condivisione delle informazioni e delle conoscenze; il gruppo è "posizionato" sulle abilità di interazione e di organizzazione dei materiali fruibili nella nostra quotidianità. In particolare, la capacità di organizzare e gestire attività collaborative implica, da un lato, la conoscenza delle tecnologie più idonee a supportare l'interazione e la produzione di gruppo, dall'altro la consapevolezza delle dinamiche introdotte dalla comunicazione mediata. Sulla base di questi due elementi chiave, vanno poi considerate una serie di altre competenze che riguardano la capacità di strutturare l'ambiente di comunicazione, funzionale alle attività del gruppo, e l'abilità nel gestire il lavoro collaborativo attraverso le più idonee strategie. La cooperazione è caratterizzata da una stretta interazione e un costante confronto fra i diversi attori che, riferendosi esplicitamente alla cooperazione come strategia di apprendimento, indirizzano l'azione del facilitatore verso una serie di accorgimenti che favoriscano l'interazione degli studenti e ne valorizzino gli interventi, mantenendo l'attenzione sugli obiettivi del lavoro collaborativo e, conseguentemente, sulle conoscenze e sulle abilità che si intendono far raggiungere. Il gruppo funziona come un organismo guidato da una propria mente, una mente collettiva che è qualcosa di più e di diverso rispetto alla somma delle menti individuali, proprio perché il gruppo funziona come amplificatore, in grado di potenziare e integrare le risorse dei suoi membri. Senza arrivare a utilizzare concetti come "identità" e "mente di gruppo", si può utilizzare il termine "clima" per riferirsi alla percezione condivisa che si viene a creare, attraverso l'interazione dei membri del gruppo. Il clima esprime bene la relatività spazio-temporale della

situazione di come e dove l'uomo interagisce, prendendo in considerazione le dinamiche che l'interazione genera e che condizionano la propria vita. Il termine "tecnologia" si riferisce a ogni arte pratica che utilizza conoscenze specifiche, e non necessariamente alle macchine come molti pensano, mentre la parola "tecnica" si può definire come arte, in quanto esercizio d'applicazione: l'insieme di questi due termini possono riferirsi a una macchina ma anche al sistema scolastico. In questo ambito si può parlare allora di tecnologia dell'educazione come metodologia, chiarendo che la scienza, in senso proprio e moderno, si costituisce come una scienza tecnica con una sua rilevanza epistemologica. Una nuova impostazione tecnologica implica, anzitutto, la messa in opera di strategie d'approccio al sistema scolastico che utilizzano competenze ma, soprattutto, esperienze condivise attraverso i mezzi tecnologici odierni. Ma non è solo una questione di lingua o di mezzi tecnologici a ostacolare un dialogo corretto, sereno e costruttivo fra e con persone che vivono nella nostra T.A.S.C.A.

Oggi, la figura del Pedagogista Tecnologo, può davvero fungere da ponte e da raccordo tra una vecchia e nuova Pedagogia, dove con il termine vecchio si intende la base per poter appoggiare tutte quelle strategie formative pedagogiche che oggi servono ai nuovi attori per fruire del sapere di oggi, fornendo interventi integrativi, consapevoli e partecipi al processo verso una nuova realtà educativa. Dunque, Internet è di supporto alla comunicazione ed è finalizzato alla creazione di relazioni interpersonali all'interno di una organizzazione sociale, utili per il trasferimento della "conoscenza tacita", ossia l'insieme di informazioni che non sono facilmente codificabili attraverso documenti, ma che devono necessariamente essere trasferite da persona a persona. È la soluzione ideale per chi ricerca la sensazione di una presenza reale e immediata, perciò Internet assume un valore didattico, nel momento stesso in cui suggerisce a ogni utente atteggiamenti critici, implicando strategie personali di scelta: il solo navigare attraverso il World Wide Web rappresenta di per sé un'esperienza educativa. Perché l'uso di Internet possa configurarsi come una personale condivisione di esperienza, è necessario che gli utenti "sappiano navigare", elaborare direttamente le informazioni e dialogare tra loro, utilizzando tutta la gamma degli strumenti di cui si può disporre in rete. L'e-learning, ovvero l'insieme dei sistemi di educazione a distanza, viene posto come il "domani" dell'aggregazione umana, come il rimodellamento dell'intero sistema sociale, confermandosi lo strumento più adatto a veicolare diversi tipi di media e capace di supportare tutte le forme di comunicazione. L'e-learning sposta, in misura sostanziale, la responsabilità del processo di formazione sia del singolo sia del gruppo, provocando una risposta assai differenziata da parte di ogni singolo individuo, a fronte di una maggior omogeneità di comportamento in un gruppo, evidenziando e valorizzando l'identità di ognuno. Ci domandiamo allora se, attraverso il computer, non abbiamo a disposizione un nuovo modo di comunicare, in grado di rispondere, in modo più efficace, a tutte queste esigenze. Già con l'invenzione del cinematografo abbiamo assistito alla nascita di un nuovo potente linguaggio espressivo in cui molti codici sono confluiti e si sono fusi insieme. Tuttavia, attraverso il computer, abbiamo a disposizione un supporto ancora più potente; siamo di fronte a un'innovazione tecnologica che ci permette di recuperare anche la parola scritta e di fonderla insieme agli altri media in un linguaggio globale. Per ora, questa

strada è soltanto potenziale, considerando che il linguaggio globale permette infatti, non solo di generare una nuova forma di arte e di letteratura, ma anche di avere a disposizione un nuovo potente e completo strumento di comprensione, di comunicazione delle nostre conoscenze, diffondendo la conoscenza della propria storia, promuovendo la valorizzazione dei beni ambientali e culturali del territorio, ampliando a dismisura la ricerca delle radici e dell'identità personale.

Per approfondire:

- Il [sito web](#) dell'autore
- La scheda del libro "[Tecnologica-mentis. Pedagogia e tecnologie nella T.A.S.C.A.](#)" sul sito dell'editore
- Leonardo Flamminio per la rivista [L'educatore](#)
- [European Pedagogical ICT Licence](#)

Leonardo Flamminio