

Dal mondo piatto a una nuova dimensione

Non è raro imbattersi in classi dove gli studenti, a causa di diversi fattori, trovano l'esperienza scolastica assolutamente inutile e quindi senza stimoli. L'abbandono della scuola dell'obbligo, e non solo, è una piaga che ha bisogno di un processo di autocritica del sistema scolastico che rimetta al centro del quadro prospettico la scuola, le sue prassi didattiche, i processi di insegnamento e apprendimento. Siamo noi a imparare come i ragazzi apprendono.

Prendiamo spunto da una serie di progetti finanziati dalla Regione Sardegna POR 2000-2006 e finalizzati a combattere la dispersione scolastica attraverso l'innovazione didattica. Diverse esperienze diversificate nel territorio, con il coinvolgimento di reti di scuole e della stessa Università, hanno avuto (e hanno ancora) come denominatore comune un ambiente tecnologico in rete denominato Mondi Attivi®, un luogo virtuale, creato ad hoc in ogni progetto, al cui interno i ragazzi, assieme a docenti e tutor hanno svolto delle attività, vivendo secondo diversi criteri quei luoghi, per alcuni versi ludici per altri versi di apprendimento.

Queste esperienze, con le relative differenze determinate dal comportamento dei docenti, degli studenti e dell'organizzazione scolastica, possono stimolarci ad alcune riflessioni sui fattori abilitanti un "ambiente di apprendimento".

I Mondi Virtuali, in questo caso i Mondi Attivi (ma analogamente ci sono esperienze con Second Life o OpenSim) sono ambienti web 3D immersivi, capaci di far interagire gli utenti (rappresentati da un alter ego denominato avatar) via web su spazi tridimensionali, attraverso la voce e via chat. Gli oggetti e gli spazi, come anche eventuali soggetti programmati (i cosiddetti BOT) possono essere oggetto di azioni e di comportamenti definiti da chi gestisce l'ambiente.

I Mondi Attivi, all'osservatore distratto possono apparire come una sorta di videogioco, capace di attivare un comportamento ludico e magari farci semplicemente "navigare" in uno spazio tridimensionale. Già questa prima impressione ci spinge invece a leggere questo dato come un'occasione per valutare con attenzione quanto è di "interesse" dei ragazzi. È infatti un trampolino per poter svolgere delle attività condivise, basate su processi percettivi, esplorazioni, scoperte, simili (sempre a prima vista) con il mondo reale fatto di luoghi, spazi, spostamenti, movimenti, ma allo stesso modo diverso, con corrispondenze tutte da scoprire e da esplicitare su mondi possibili, e su metafore visive. Soprattutto chi sta all'ultimo banco, perché non accettato a ragione o a torto dalla collettività, perché apatico o perché diversamente orientato a vivere e percepire il mondo secondo i canoni tradizionali, ha sentito sovente questa situazione come un'opportunità per mettere in gioco se stesso, spesso sentendosi non più fuori dal quadro, ma dentro.

Ma l'aspetto che probabilmente mette in risalto come i ragazzi rispondono a questo tipo di sollecitazione, (come fossero la sorpresa con sotto la molla che salta dalla scatola), si ha quando sono messi nelle condizioni di "costruire" qualcosa, sia esso un oggetto, uno spazio o un collegamento. Lì appunto scatta la molla del fare, dell'ipotizzare qualcosa che li fa esprimere e che permette loro di mettersi in gioco. In questo contesto ecco che appare ed emerge chiaro un primo fattore che ci fa capire cos'è un ambiente di apprendimento: qualcosa che dà valore all'azione del cosiddetto discente, che dà senso alla sua azione "costruttivista". Perché dietro ogni oggetto, azione con gli altri utenti c'è un'idea di interazione, di costruzione, di interpretazione su quanto accade. Un misto di cognizioni ed emozioni che sostiene un pur piccolo progetto: quello di intraprendere qualcosa sapendo e volendo affrontare e risolvere i problemi che si incontrano in mezzo. Appunto quello che normalmente c'è in un ambiente di apprendimento.

Carlo Crespellani Porcella