



Maria Grazia Celentano
Salvatore Colazzo
L'apprendimento digitale
Carocci Editore, Roma, 2008,
pp. 142.

E-learning 2.0, apprendimento informale, Web 2.0, sono le tematiche principali intorno alle quali i due autori, Maria Grazia Celentano e Salvatore Colazzo, inquadrano i nuovi modelli dell'e-learning, presentando strumenti e metodi che possono supportare l'apprendimento cooperativo in rete.

Dal punto di vista della pedagogia, l'apprendimento online sembra modulare aspetti paradigmatici che non sono affatto nuovi, ma gli ultimi sviluppi del web, ovvero la sua più recente evoluzione, il web 2.0, ha riportato al centro dell'interesse generale degli studiosi le teorie di Vygotskij.

Secondo Vygotskij lo sviluppo della psiche è influenzato dal contesto sociale, ponendo alla base della strutturazione della psiche e dello sviluppo umano la sequenza stimolo-risposta di matrice pavloviana, che successivamente ha dato vita a tutto un paradigma teorico e clinico della psicologia: il comportamentismo.

Vygotskij aggiunge però un ulteriore elemento alla sequenza, elemento che ha la funzione di riorganizzare la sequenza in modo tale da produrre processi psichici superiori: pensiero, linguaggio, intelligenza e quant'altro. A questo elemento Vygotskij assegna la definizione di stimolo-mezzo.

Il web e gli strumenti a disposizione per la navigazione e la costruzione di contenuti diventano lo stimolo-mezzo con il quale modificare, ampliare e ristrutturare i processi psichici superiori, ponendo l'accento sulle componenti sociali dello sviluppo psichico. Il costrutto dell'apprendimento è così rimodulato sul piano della cooperazione tra individui, diventando un processo di tipo cooperativo e sociale, nel quale gli strumenti che facilitano la cooperazione accelerano e facilitano l'apprendimento di intere strutture organizzate di informazioni, ovvero di competenze. In tutto questo, la condivisione e la rielaborazione "orizzontale" dei contenuti tipica del web 2.0 permette un apprendimento di tipo



conversazionale, implicito, dove il cyberspazio diventa luogo di incontro, ambiente di costruzione condivisa degli oggetti e dei materiali dell'apprendimento, attualizzando e rendendo concreto ed esplicito il costrutto teorico di Vygotskij.

Gli stessi allievi, diventano fruitori attivi, ossia creano l'oggetto del proprio apprendimento nel momento stesso in cui fruiscono la rete, alla ricerca di nuove informazioni e producendo nuove strutture di informazioni attraverso il loro muoversi nella cybersfera, habitat orizzontale della nuova generazione di discenti che deve però essere formata all'uso consapevole dei mezzi tecnologici a disposizione.

Le possibilità didattiche si spostano quindi sul piano dell'apprendimento informale, che acquista così un'importanza cruciale, lontano dalle dinamiche che fino ad oggi lo avevano visto relegato all'interno delle comunità di pratica, e che invece il web permette di espandere oltre i confini di gruppi più o meno racchiusi all'interno di codici che ne determinano l'esistenza.

Gli autori evidenziano anche come il tribalismo che la rete propone nelle sue sfaccettature più variegata permetta di sottrarsi al rischio di un'egemonizzazione culturale, retaggio di antiche pratiche didattiche.

Wiki, blog, podcast, filesharing, videosharing, intere suite online di strumenti per l'office automation, sono strumenti che, secondo gli autori, permettono superare il concetto di piattaforma e-learning come contenitore chiuso del processo di apprendimento ed applicano invece il principio dell'apprendimento learning-centered, in cui l'insegnamento è processo facilitatore dell'apprendimento, nel quale è lo studente ad avere il controllo.

Il social bookmarking, il feed Rss ed i supporti e le tecnologie per una fruizione improntata alla mobilità, permettono il reperimento di informazioni secondo schemi e griglie organizzative, in cui qualunque definizione prioritaria da parte del docente costituirebbe solo un limite alle possibilità che le nuove tecnologie invece consentono, in termini di supporto per l'apprendimento.

Il concetto di artefatto cognitivo è così l'elemento fondante della costruzione di objects-learning facilitatori e modulatori di un apprendimento che diventa ristrutturazione cognitiva costante, necessaria per un sempre più adeguato adattamento all'ambiente. Il docente non è più il semplice certificatore della quantità di informazioni reperite, ma è lo specchio rispetto al quale confrontare le competenze raggiunte ed assimilate dai discenti, senza porre limiti e vincoli se non quello dell'indicare un uso consapevole della rete.

Il web 2.0, diventa il paradigma all'interno del quale l'e-learning diventa anch'esso 2.0, dando un senso costruttivista all'apprendimento a distanza e diventando, citando direttamente il retro di copertina del libro, "la nuova formazione a distanza delle generazioni digitali."

Il libro è ricco di indicazioni per tutti coloro che si avvicinano per la prima volta alle tematiche delle tecnologie educative multimediali, ma è anche importante strumento di riflessione per coloro che utilizzano il web a fini formativi e vogliono affrontare le tematiche offerte dalle prospettive tecnologiche e pedagogiche dell'e-learning. Il tutto senza perdere mai di vista, fattibilità, sostenibilità e dispendio energetico, inteso sia in senso economico sia di risorse umane ed intellettuali a disposizione, quando si progetta ed attua un percorso formativo su piattaforme elearning.

La valutazione dell'efficacia delle soluzioni attualmente presenti sul mercato della formazione a distanza, assume un ruolo importante nell'impianto dell'opera, costituendo uno dei nodi cruciali su cui basare il progetto di un intervento formativo. La lettura del libro, scorrevole e scevra dai formalismi tipici degli strumenti nati per illustrare e definire artefatti tecnologici, costituisce quindi non una fredda rassegna di oggetti tecnologici e delle pratiche ad esse destinate, ma una guida utile per docenti e discenti per muoversi nel mondo sofisticato ed articolato delle tecnologie pedagogiche supportate, in alcuni casi interamente create, dall'evoluzione del Web.

Vito Francesco De Giuseppe