

## **Scuola e digital environments: la didattica oltre i confini dell'aula**

---

### **School and Digital Environments: Education - Beyond the Classroom**

*Donatello Smeriglio*

Oggi parlare di scuola vuol dire necessariamente discutere su come essa si rapporti al vertiginoso fluire del tempo tecnologico. I dispositivi digitali, infatti, con la loro apparizione, diffusione e sedimentazione nel tessuto socio-culturale postmoderno, hanno dato luce a un modo nuovo di rapportarsi alla conoscenza, allo studio, alle professioni, all'altro, radicalmente differenti rispetto alle modalità "analogiche" delle generazioni passate. Quello odierno è sempre più un ecosistema mediale che si erge grazie alle innumerevoli interconnessioni digitali che formano l'attuale architettura del nostro spazio di vita. Uno spazio esperienziale, contenente anche quello della scuola, che include il "dentro" e il "fuori" dell'agire educativo, i processi di apprendimento formali e informali, estendendosi all'universo mediale del web. Questa mutazione tecnologica e sociale ha avuto degli effetti sull'idea di sapere, oggi inteso sempre più in termini di processo più che di contenuto, oltre che delle ricadute nelle pratiche didattiche che hanno dovuto riadattarsi alle specifiche caratteristiche dei nuovi media. Attraverso, infatti, il moltiplicarsi di sistemi di produttività individuale e collettiva, di ambienti di simulazione sempre più realistici, di spazi di cloud computing, sviluppatisi con l'evoluzione degli artefatti digitali, si sono rese possibili tutta una serie di pratiche di fruizione, di produzione e di diffusione del sapere che, in un certo senso, danno nuova "verve" all'insegnamento. Inoltre, la possibilità di accedere con un clic alla conoscenza distribuita in rete, offre più spazio alla didattica, sollecitando l'insegnante a pensare a strategie educative maggiormente orientate alla partecipazione, adatte, altresì, a sviluppare negli allievi non solo conoscenze disciplinari ma capacità metacognitive, relazionali e prosociali. Il presente articolo, nel riflettere sui riverberi che tale metamorfosi della società odierna, dovuta ai dispositivi digitali, ha avuto sui modi dell'insegnare e dell'apprendere, intende

Today, talking about school necessarily means seeing it in the context of rapidly changing technological time. In fact, the appearance, diffusion and sedimentation of digital devices into the socio-cultural fabric of postmodern society have changed the ways in which we acquire knowledge, study, work professionally, and relate to each other, in a radically different way from the analogical methods of the past. Increasingly, we find ourselves in a media ecosystem made up of countless digital interconnections which form the architecture of our living space. It is an experiential space, which also includes the school, the "external" and "internal" aspects of educational action, formal and informal learning processes, expanding into the media universe of the web. These technological and social changes have affected the way we think about knowledge, which is more often seen today in terms of process rather than contents, and they have also had repercussions on teaching practices which have had to adapt to the specific characteristics of these new technologies. In fact, thanks to the proliferation of individual and collective productivity systems, of increasingly realistic simulation environments, and of cloud computing spaces, that have been developed thanks to the evolution of digital devices, it has been possible to create a whole series of ways of producing, using and disseminating knowledge which have, in a certain sense, brought renewed verve to teaching. In addition, the ability to access the knowledge distributed on the internet with just one click creates new spaces for education, and gives teachers the opportunity, not simply to teach their discipline, but to create learning and education strategies that are more geared towards participation and to developing the students' metacognitive, relational and pro-social skills. This article not only reflects on the far-reaching effects that these digital devices have had on today's society, but also on how they have changed the ways in which we

*proporre alcune prospettive d'azione che vedrebbero l'esigenza da parte della scuola di "estendersi", in termini didattico-educativi, all'ecosistema mediale, per rispondere in modo coerente alle urgenze espresse dalla società informazionale di oggi.*

*teach and learn. It also proposes some ideas concerning ways in which the school can "expand" its education and teaching strategies towards the media ecosystem, as a coherent response to the demands expressed by today's computer-oriented society.*

**Parole chiave:** scuola, ambienti digitali, insegnamento.

**Keywords:** School, Digital Environments, Teaching

*Articolo ricevuto: 23 agosto 2016*

*Versione finale: 25 settembre 2016*

## 1. SPAZI EDUCATIVI ANFIBI: ALIMENTARE IL DIBATTITO

Se dovessimo definire gli spazi odierni dell'agire sociale in relazione all'universo tecnologico, potremmo definirli abbastanza ragionevolmente ibridi (Trentin, 2015), e/o "anfibi", in virtù del fatto che essi nell'intersecazione fra dimensione reale, fisica, "terrena" e virtuale, digitale, "liquida", hanno dato forma a nuovi "profili" culturali e, per molti aspetti, a inediti processi comunicativi e relazionali. È, infatti, nell'ecosistema mediale che sfociano, "configgono" e si realizzano molte attività quotidiane degli individui, alimentando, così, il "pulsare del cuore digitale" e trasformando lo spazio esperienziale, connotandolo di elementi nuovi. Questo profondo cambiamento, legato all'affermarsi dei dispositivi digitali, dei *social network*, del *cloud computing*, ecc., ha metamorfizzato, per così dire, anche i processi di apprendimento e, conseguentemente, quelli legati all'insegnamento, entrambi chiamati a "prolungarsi" al di fuori dei confini dell'aula, e ad acquisire e incorporare alcuni tratti specifici degli artefatti tecnologici che li sostengono. Tale condizione ci porta, in termini epistemologici, a riflettere e a reimpostare alcuni assunti didattico-pedagogici di base, partendo proprio dalla presa di coscienza di come il confine tra spazio formale e spazio informale dell'educare sia, da un certo punto di vista, oramai dissolto.

L'apprendimento, così, diventa sempre più "mobile", "ubiquitario", "generativo", "narrativo", impegnando chi ragiona e lavora in ambito educativo a rivedere i propri metodi d'insegnamento, il proprio modo di organizzare e strutturare la lezione, di gestire le routine di classe.

Tuttavia, questo processo di "revisione" e di *coscientizzazione* mostra non poche difficoltà. Esiste, infatti, ancora oggi, una sorta di rifiuto nei confronti dell'uso in ambito scolastico delle nuove tecnologie digitali, altrimenti manifestato dal diverso peso specifico attribuito ad esse per quanto riguarda la dimensione ludico-ricreativa da un lato e quella formativa ed educativa dall'altro. L'opinione generale sui nuovi media, difatti, rimane ancorata a una concezione frivola, che vede nella dimensione ricreativa e goliardica le finalità più strutturalmente legate

alle tecnologie digitali, trascurando, di contro, quelle educative, formative e apprenditive che vengono ritenute marginali, se non assenti.

Inoltre, se per un verso le tecnologie dell'informazione e della comunicazione sono riuscite a sedimentarsi in specifiche realtà socio-culturali, ridefinendone criteri, principi e pratiche di regolamentazione, per quanto riguarda l'universo scuola, sebbene alcuni passi avanti sono stati fatti in merito ai piani di adeguamento delle infrastrutture e di "sensibilizzazione" al digitale (anche se a dire il vero a macchia di leopardo), rimangono forti le resistenze rispetto a tale processo d'integrazione. In tale universo, infatti, vige ancora oggi una sorta di "pensiero sospeso" tra i richiami al nuovo che impetuosamente avanza e il desiderio quasi "ansiolitico" di rimanere ancorati ai modelli, agli strumenti e ai "luoghi" di mediazione educativa tradizionali. Certo, questa condizione, questo "stato emozionale" non per forza deve essere letto come "inadeguato", "inadattante", se esso è dovuto al necessario tempo di riflessione, di comprensione di ciò che significa guardare, in ottica didattico-pedagogica, al digitale. Potrebbe invece rivelarsi "nocivo", se questo stesso "pensiero sospeso" fosse dovuto a pregiudizi, a preconcetti e atteggiamenti di chiusura riguardo l'uso in sé delle tecnologie digitali. Il dato che comunque emerge dalle molteplici esperienze fatte all'interno dei corsi di formazione professionale, dalle indagini conoscitive svolte e dallo studio dello stato dell'arte attuale, delinea proprio una "frattura" abbastanza significativa che ancora oggi, in termini di rilevanza e di credibilità delle attività didattiche messe in atto, divide l'aula intesa tradizionalmente (dentro) dall'aula prodotta dai dispositivi digitali (fuori), ovvero i *virtual environments*. Infatti, se in prima battuta, i pareri espressi da molti degli addetti ai lavori possono sembrare volti a riconoscere la notevole importanza del ruolo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nello sviluppo e nel diffondersi del sapere, così come nel favorire nuove "forme didattiche", ad un livello più profondo si scorge invece una significativa difficoltà da parte del sistema scuola ad "abbracciare" il cambiamento e a riconoscere e cogliere le opportunità educative offerte da tali artefatti digitali. In altre parole, esiste una discrepanza di valore e di giudizio tra insegnanti e allievi circa la portata educativa (o diseducativa) di tali tecnologie, che si somma alla distanza tra l'ampio possesso e utilizzo di congegni digitali da parte della popolazione giovanile fuori dal contesto aula, e quello limitato della scuola, povero, molto spesso, sia in termini infrastrutturali, che didattico-metodologici<sup>234</sup>. Mentre, infatti, le giovani generazioni mostrano una naturale propensione a ritenere la rete il veicolo fondamentale per accedere alla conoscenza e apprendere in modo più piacevo-

---

<sup>234</sup> Per certi versi, in molti contesti scolastici, risulta difficile applicare anche il concetto di BYOD (*Bring Your Own Device* - cfr. Alberta Education, 2012). Dunque, la possibilità di utilizzare i dispositivi digitali in possesso degli studenti (quali *smartphone*, *tablet*, ecc.), non viene presa in considerazione, e/o disattesa per una serie di motivi, alcuni dei quali iscrivibili all'interno di quelli menzionati.

le, gli adulti, tra cui gli insegnanti, invece, si avvicinano a questo nuovo mondo in modo intermittente e spesso conflittuale.

Eppure il rapporto che lega i processi educativi e le tecnologie è sempre di tipo dialogico, dialettico, sinergico: tutte le pedagogie vivono necessariamente nelle tecnologie della comunicazione, tanto che la storia della pedagogia è saldamente interconnessa a quella dei media. Sia le opportunità, quindi, che i limiti dei metodi pedagogici sono influenzati dalle tecnologie del tempo. Per tale ragione ogni prospettiva educativa oggi, nell'era dei *bit*, si trova impegnata a confrontarsi con i dispositivi digitali e le molteplici pratiche ad esse collegate (Cousin, 2005). Il proliferare poi di tecnologie *hardware* e di applicazioni *software* sempre più maneggevoli, mobili, multimodali e di facile utilizzo, impone al sistema scuola una "ri-ritaratura" in termini sistemici, nella misura in cui tali dispositivi digitali richiedono abilità e saperi diversi e quindi figure professionali con precisi *expertises*, adatte ad "abitare", adesso e in prospettiva, l'universo mediale. Pensare a una didattica che si affacci oltre i confini dell'aula, che si muova all'interno del *network*, che accolga le differenti istanze didattico-pedagogiche provenienti da uno spazio di mediazione socio-educativa tra reale e virtuale, tra formale e informale, può essere plausibile, a patto che si ricontestualizzino gli stessi principi costitutivi dell'agire educativo. Pertanto, il presupposto fondamentale al quale l'organizzazione didattica deve riferirsi nel momento in cui si propone di predisporre il proprio spazio di mediazione formativo, facendo sì di accogliere le nuove dinamiche che intervengono nella configurazione di routine e relazioni sociali influenzate dai sistemi digitali attuali, dal *Web*, non risponde tanto alla domanda quante e quali tecnologie sono disponibili; piuttosto al come e per quali ragioni usare tali *digital media*. A tal proposito, infatti, è importante ribadire che:

... la diffusione di un uso abituale e metodico delle TIC nella scuola non è solo un fatto di disponibilità tecnologica. Ciò che può spingere o meno tale diffusione non è la quantità o la tipologia di tecnologie usate ma il perché e il come usarle affinché vengano potenziati, migliorati e, perché no, rivoluzionati i processi di insegnamento-apprendimento in ragione dei nuovi modi di comunicare e acquisire conoscenze che le stesse tecnologie hanno indotto nel vivere quotidiano (Trentin, 2015, p. 54).

Un cambiamento di prospettiva che perviene attraverso la presa di coscienza dell'incisività di tali sistemi tecnologici, di tali ambienti di mediazione collettiva, nel dar vita e nuova forma ai processi di fruizione, di acquisizione e di condivisione del sapere. Questo aspetto porta inevitabilmente a considerare la tecnologia non più esclusivamente come il canale per trasferire molto più velocemente l'informazione da un punto a un altro. Può invece considerarsi a ragione un vero e proprio *medium* partecipativo, che dà luce a uno spazio fluido, a un territorio digitale che si ridefinisce costantemente attraverso le molteplici connessioni che in esso si istaurano (Smeriglio, 2014). E, in un certo senso, questo processo di metabolizzazione delle pratiche incorporate all'interno di tali "anfratti" digitali è (o dovrebbe essere) simile

a quello naturale: maggiore, ripetuta e più significativa sarà l'interazione con l'ecosistema digitale, più numerosi potranno essere i cambiamenti; maggiori e più profondi saranno i cambiamenti, più evidenti e rilevanti potranno essere le trasformazioni dell'ambiente in cui siamo immersi. La prospettiva, quindi, attraverso cui guardare i modelli educativi di una scuola proiettata verso il futuro, è quella della "mutua contaminazione", ovvero della opportuna esigenza di far incontrare i differenti mondi dell'educazione formale e di quella informale, in uno spazio teoretico e applicativo che, nel rispetto di entrambi gli "emisferi", possa slanciarsi verso "paesaggi" culturali, pedagogici e tecnologici di nuova concezione. L'approccio riflessivo, allora, deve essere orientato in direzione di una visione olistica e interdipendente del rapporto scuola e tecnologie digitali, capace di definirne le diverse componenti, programmatiche, curriculari, disciplinari, teleologiche, metodologiche e professionali, di un nuovo paradigma epistemologico.

## 2. LA DIDATTICA OLTRE I CONFINI DELL'AULA: UNA QUESTIONE MENTALE E NON SOLO DI ARCHITETTURA

Per "spostare" o "estendere" i processi formativi ed educativi al di fuori dell'aula non basta re-indirizzare e/o trasporre le attività didattiche tradizionali in contesti virtuali; né tantomeno affidarsi, estemporaneamente, alle sole opzioni d'uso di tali accattivanti "marchingegni digitali", col rischio di alimentare nuovi sterili tecnicismi, piuttosto che avvalorarne una ben precisa idea didattico-pedagogica. È necessario, invece, un profondo, più ampio e sistemico ripensamento circa l'impianto educativo che includa e rivaluti in modo profondo l'assetto socio-culturale dell'era digitale. In tal senso, allora, ciò che non possiamo permetterci di ignorare è che digitale e rete non fungono da semplici strumenti, da neutri e dunque banali veicoli di esperienza e di sapere, né che è legittimo e utile trattarli alla stregua di ambienti, luoghi insomma dove soggiornare, anche piacevolmente, ma a tempo, e senza lasciarsene soggiogare. [...] sono infrastrutture, anzi costituiscono l'infrastruttura tecnologica più potente ed estesa su cui poggia oggi il nostro essere ed agire da umani. Non c'è atto, appunto, di esperienza e conoscenza che se ne collochi totalmente al di fuori (Maragliano, 2015, p. 33).

L'onda d'urto del vertiginoso progresso tecnologico ha scosso fortemente le "travi portanti" sulle quali si ergevano i principi e le pratiche socio-culturali in generale, e del sistema scuola in particolare, riconfigurando in modo radicale le nostre idee riguardo alla produzione e alla diffusione della conoscenza, il nostro stesso rapporto con il sapere, le pratiche di appropriazione e di acquisizione della conoscenza medesima. L'agire didattico fuori dai confini dell'aula può essere efficace nella misura in cui riesce a confrontarsi in modo obiettivo e critico con le "ragioni" dell'informale nei suoi gangli costitutivi. Non solo: l'attenta osservazione dei particolari modi in cui si sviluppano e si producono gli apprendimenti nel

contesto educativo informale può aiutare il sistema scuola a capire e a trasferire nel contesto formale ciò che di utile vi è, appunto, nelle pratiche dell'extra-scuola, trasformandolo in opportunità di apprendimento (Rivoltella, 2013). Diventa così uno snodo cruciale quello di mettere in relazione e far dialogare le diverse "anime" dell'universo didattico-pedagogico, includendovi le tecnologie digitali che pervasivamente si sono introdotte e diffuse nel nostro quotidiano vivere. Ipotizzare una didattica oltre i confini dell'aula non è il frutto di un pensare ad essa partendo da un territorio riflessivo, d'indagine e di sperimentazione spiccatamente tecnologico; tutt'altro. Ovviamente, non si può non tenere in considerazione gli effetti che la rivoluzione digitale ha avuto sulla nostra cultura. Internet, il Web, i molteplici dispositivi mobili, le innumerevoli applicazioni ad essi correlate, sono tutte componenti che non possono essere considerate come agenti esterni che intervengono a "scuotere" una realtà socio-culturale che sembra ignara di loro. Essi sono il frutto di quella stessa società che li produce e che li rende disponibili (Bolter, Grusin, 1999). Più che mera applicazione di strategie e tattiche di insegnamento che possono essere integrate in entrambi i contesti, formale e informale, l'ipotesi di una didattica che si spinge fuori dai confini dell'aula vuole sostenere un cambio di mentalità, ovvero il necessario recupero di una dimensione riflessiva che possa essere in grado di rintracciare gli elementi innovativi che provengono dall'ecosistema digitale e di ritrovare, magari in una veste nuova, quei principi pedagogici e didattici del passato che hanno fatto fatica ad "avverarsi" nel contesto scuola e che oggi possono essere più efficacemente applicati. Proiettarsi nell'universo digitale, in Internet, nella rete, non riguarda esclusivamente la dimensione tecnico-strumentale dei dispositivi digitali, ma soprattutto quella mentale e quella culturale: un ripensamento profondo della natura del rapporto tra sistema scuola e sistema tecnologie che necessariamente riassetta la dimensione epistemologica della società contemporanea.

Il passaggio al digitale non è un problema di macchine. Piuttosto è un problema di tutto quanto le macchine portano a galla di noi stessi: un sapere acentrico (ed eccentrico rispetto al passato) che sta modificando il suo tradizionale statuto, e dunque ci invita ad abbandonare l'idea consolatoria di fondamenti e ordinamenti stabili, definibili e definiti una volta per tutte; un apprendimento che ci fa praticare vie diverse da quelle sancite dalla memoria scolastica, e che ci induce a far leva sulle dinamiche della collaborazione e della condivisione; una didattica che ci invita a puntare sulla costruzione, promuovendo l'operatività e la partecipazione (Maragliano, 2015, *ivi*, p. 41).

Estendere la didattica, nel senso di pianificare, progettare e realizzare iter formativi percorribili all'interno di un contesto educativo "anfibo", dovrebbe essere uno dei presupposti fondamentali affinché si possa rispondere in maniera coerente alle richieste di innovazione e sviluppo che il mondo di oggi pone in essere. La didattica deve quindi poter accedere al cyberspazio, alla multimedialità, all'ipermedialità, così come la rete e il digitale devono poter accedere e integrarsi

al contesto scuola, alle routine della classe. Aprirsi dunque a una nuova *cultura dell'insegnamento e dell'apprendimento* che sappia trasformare e combinare in opportunità educative le innumerevoli informazioni che "fluttuano" in Internet e le nuove forme di partecipazione, di condivisione e di collaborazione sviluppatasi con l'avvento dei social media, risulta di cruciale importanza, per una serie di motivi: a) i vecchi modi di apprendere sono inadatti rispetto alle dinamiche di cambiamento del mondo odierno; b) le caratteristiche dei nuovi media, in termini strutturali e funzionali, stanno rendendo sempre più facili ed efficienti metodologie di apprendimento fra pari; c) l'apprendimento tra pari è semplificato grazie alle caratteristiche proprie dei nuovi strumenti digitali altamente interattivi, che promuovono forme partecipative di costruzione e di condivisione della conoscenza (Thomas, Brown, 2011). Nascono così nuove pratiche sociali, nuovi modelli di comunicazione, inedite forme identitarie e immaginari collettivi, nuovi spazi di mediazione educativa, frutto delle caratteristiche proprie dell'ecosistema digitale. Quest'ultimo si alimenta delle innumerevoli interazioni e degli scambi comunicativi di chi lo abita, della moltitudine di informazioni che lo "rimpinzano" come un *blob* informe, e allo stesso tempo l'uomo si nutre degli elementi di cui è composto il sistema digitale e delle stesse pratiche che in esso attiva, in un moto dialogico e ricorsivo che ne riqualifica i tratti di entrambi. I media digitali sono dei potentissimi amplificatori dei fenomeni di mediazione e intermediazione tra l'individuo e la conoscenza, tra l'individuo e gli altri, tra l'individuo e se stesso, e per tale ragione s'iscrivono prepotentemente nel nucleo e nei gangli costitutivi dell'universo didattico-pedagogico che per sua natura vive di tali fenomeni di mediazione/intermediazione (Maragliano R., 2008). Le tecnologie digitali hanno sicuramente stravolto le concezioni tradizionali legati al sapere, al mantenere e al diffondere la conoscenza, allo stare insieme, per mezzo delle caratteristiche intrinsecamente legate ad esse, quali l'alta interattività, l'ipermedialità, la multimedialità. Tuttavia, l'ecosistema digitale, oltre ad aprire nuovi orizzonti didattico-pedagogici, nuovi spazi di mediazione, ha rinvigorito i principi da sempre presenti nelle teorie della scuola attiva, nelle sue molteplici diramazioni concettuali e metodologiche. Aspetti quali la condivisione, la partecipazione, la collaborazione, la cooperazione sono tutti presupposti educativi rintracciabili all'interno di impianti didattico-pedagogici già presenti nel secolo scorso, ma che oggi acquisiscono forme e modalità diverse di attivazione e di realizzazione. Queste ultime sono da riferirsi proprio alle caratteristiche fluide dei *digital environments* che, nella compressione/dilatazione spaziale e temporale dei propri "perimetri d'azione", hanno "elevato a potenza" le interazioni sociali. È compito del sistema educativo, allora, quello di saper cogliere le opportunità di apprendimento, e di comporre il complesso "mosaico di tessere" che, nello spazio "anfibia" di esperienza socio-culturale prodotto dalle tecnologie digitali, si moltiplicano costantemente. L'analisi dell'universo mediale, pertanto, deve realizzarsi attraverso lo sguardo didattico-pedagogico che permetta di far emergere e di promuovere non

solo strategie didattiche orientate alla partecipazione, al confronto, alla collaborazione, ma altresì di ridefinire il concetto stesso di persona che nella società informazionale contemporanea assume nuove dimensioni, inediti, per certi versi, contorni esistenziali, livelli di autonomia e gradi di responsabilità (Rossi, 2011). Guardare oltre i confini dell'aula richiede, pertanto, una visione olistica degli effetti e degli interventi che in termini educativi si sono generati, e possono generarsi in seno ai contesti educativi informali e formali, reali e virtuali, abbandonando le prospettive riduzioniste di un approccio didattico strettamente ancorato all'uso strumentale delle tecnologie. Oggi, i modi e i canali attraverso i quali le nuove generazioni tessono i loro legami relazionali, sviluppano i propri bagagli esperienziali, costruiscono le proprie identità individuali e collettive, sono radicalmente cambiati e per tale ragione anche l'universo didattico-pedagogico deve cambiare, proiettandosi verso una visione di scuola che tenga conto della metamorfosi apportata all'intero tessuto socio-culturale dalle tecnologie digitali. Cambia lo spazio di mediazione educativa, cambia la didattica e naturalmente si modifica il ruolo dell'insegnante che oggi più di ieri assume compiti di facilitazione e di sostegno degli apprendimenti, piuttosto che di elargizione di conoscenza. La digitalizzazione delle informazioni, la miniaturizzazione e la disseminazione del sapere nel Web, e l'immediata disponibilità dello stesso, quest'ultimo a portata di *click*, rende possibile un diverso modo di organizzare e mettere in atto le routine della classe. In tal senso, un esempio può essere quello della "didattica capovolta" (*flipped classroom*) che prevede di invertire i momenti legati alla spiegazione, all'esposizione dei contenuti, e quelli legati allo studio individuale. L'insegnante risponde alla fase di lezione tradizionale attraverso la strutturazione, la scelta, la progettazione di risorse digitali (video-lezioni, *slide* commentate, tabelle, testi, ecc.), che metterà a disposizione degli allievi in uno spazio facilmente accessibile e fruibile al di fuori del tempo scuola. In tal senso però, più che una vera e propria esposizione dei contenuti, l'insegnante propone agli allievi delle "situazioni problema", tentando di trasporre gli argomenti della disciplina da un modello di presentazione enunciativo a uno dubitativo e ipotetico, esortando così gli allievi a ideare, scegliere, valutare e proporre delle soluzioni (Cecchinato, Papa, 2016).

In modo inverso, il momento dello studio individuale da parte dell'allievo, viene spostato in aula, in modo tale da attivare tutta una serie di processi e strategie didattiche legate al dibattito (*Debate*)<sup>235</sup>, al confronto, alla discussione, al lavoro di gruppo, ecc. Il raggiungimento delle finalità scolastiche, in termini formativi, così, passerebbe attraverso pratiche di apprendimento attivo e partecipativo, fortemente cooperative, guidate dall'insegnante, seguendo un'ottica non esclusivamente focalizzata sulla disciplina, ma sulle implicazioni e sulle strategie meta-

---

<sup>235</sup> Per approfondimenti si veda: Granelli A., Trupia F. (2014), *Retorica e business. Intuire, ragionare, sedurre nell'era del digitale*, Egea, Milano.

[http://www.agranelli.net/DIR\\_rassegna/RetBusiness\\_AE\\_debate.pdf](http://www.agranelli.net/DIR_rassegna/RetBusiness_AE_debate.pdf)



cognitive che gli allievi mettono in atto nel momento in cui vengono chiamati a rispondere a un compito formativo. La classe così diventa luogo di lavoro, di confronto e di discussione, nel quale si realizzano forme di apprendimento e di significazione condivisa attraverso il confronto tra insegnante e allievo e quello tra pari (Ferri, 2013).

C'è da ribadire, tuttavia, che, a prescindere dalle strategie didattiche che possono implementarsi grazie al supporto dei nuovi media, e ai molteplici vantaggi offerti dai *cloud environments*, l'idea di un'estensione della didattica al di fuori dei confini dell'aula richiama a un cambiamento di mentalità, piuttosto che a una mera "occupazione" di plurimi ambienti virtuali. Il futuro del sistema educativo, allora, si giocherà proprio sul versante del dialogo tra universo mediale e universo didattico-pedagogico, e sul necessario superamento della visione dicotomica tra il "dentro" e il "fuori" della scuola.

## REFERENCES

BOLTER J.D., GRUSIN R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 1999.

CECCHINATO G., PAPA R., *Flipped classroom. Un nuovo modo di insegnare e apprendere*, Utet Università, Torino 2016.

COUSIN G., *Learning from cyberspace*, in Land R., Bayne S. (eds.), *Education in Cyberspace*, Routledge Falmer, Oxford, 2005, pp. 117-118.

FERRI P., *Come sarà la scuola dei veri nativi digitali? Il futuro nella flipped classroom*, in [http://www.agendadigitale.eu/egov/372\\_come-sara-la-scuola-dei-veri-nativi-digitali-il-futuro-nella-flipped-classroom.htm](http://www.agendadigitale.eu/egov/372_come-sara-la-scuola-dei-veri-nativi-digitali-il-futuro-nella-flipped-classroom.htm), 2013

GRANELLI A., TRUPIA F., *Retorica e business. Intuire, ragionare, sedurre nell'era del digitale*, Egea, Milano 2014.

MARAGLIANO R., *Passaggio al digitale. Non solo macchina*, in Midoro V. (a cura di), *La scuola ai tempi del digitale. Istruzioni per costruire una scuola nuova*, FrancoAngeli, Milano 2015.

MARAGLIANO R., *Parlare le immagini*, Apogeo, Milano 2008.

RIVOLTELLA P.C., *Fare didattica con gli EAS. Episodi di apprendimento situati*, La Scuola, Brescia 2013.

ROSSI P.G., *Didattica enattiva. Complessità, teorie dell'azione, professionalità docente*, FrancoAngeli, Milano 2011.

SMERIGLIO D., *Il mondo in tasca. Apprendere nell'era digitale*, Aracne, Roma 2014.

THOMAS D., BROWN J. S., *A new culture of learning. Cultivating the imagination for a world of constant change*, CreateSpace Independent Publishing Platform 2011.

TRENTIN G., *Always-on Education e spazi ibridi di apprendimento*, in Midoro V. (a cura di), *La scuola ai tempi del digitale. Istruzioni per costruire una scuola nuova*, FrancoAngeli, Milano 2015.