

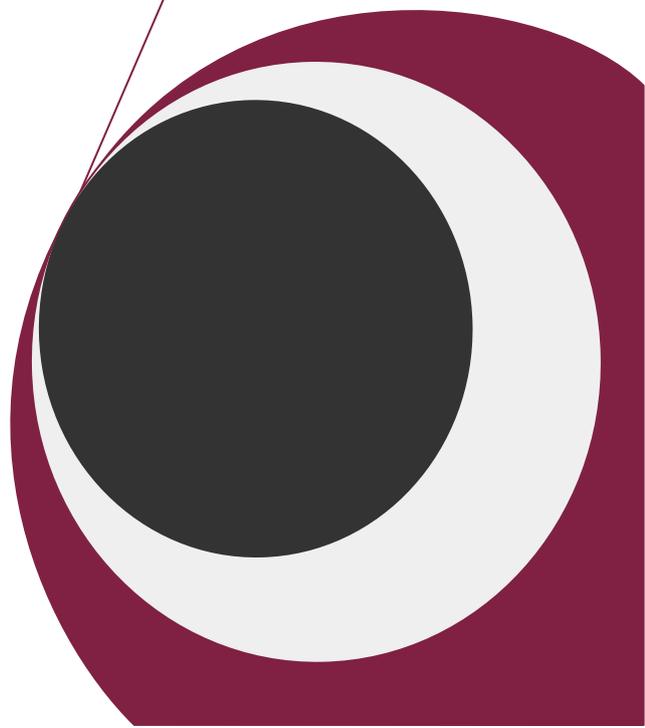
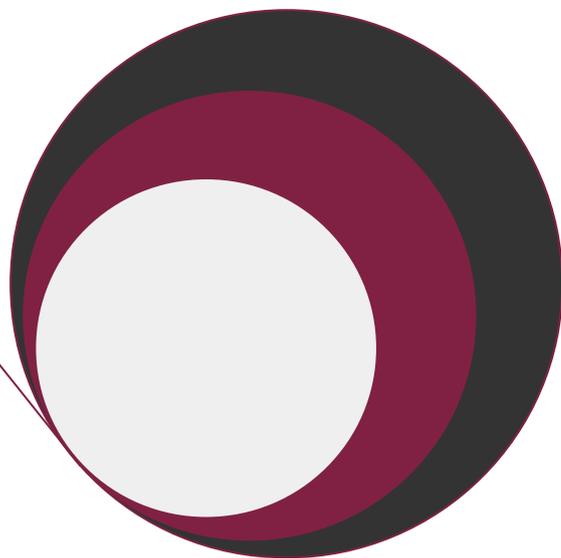


PEGASO

Università Telematica

“DUE CULTURE DIVERSE”

PROF. GIUSEPPE COSIMO DE SIMONE



Indice

1	IPODS ED EVERYWHERE ANYTIME-----	3
2	PERCHÉ ADOTTARE I DISPOSITIVI MOBILI ? -----	4
3	UN MODELLO CULTURALE DI EDUCAZIONE-----	6
	BIBLIOGRAFIA -----	8



Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

André Caron e Letizia Caronia hanno affrontato il mobile learning da un punto di vista “culturale”, che evidenzia cioè il ruolo attivo delle persone e la loro appropriazione delle tecnologie nella vita quotidiana. I due autori hanno individuato, alla base dell’adozione dei dispositivi mobili in contesto didattico, un modello culturale di educazione che si fonda su due idee: il modello della continuità e il socio-costruttivismo. È importante però indagare se tale modello sia condiviso anche dagli studenti.

1 iPods ed everywhere anytime

In un articolo del 2008, André Caron e Letizia Caronia affrontano il mobile learning da un punto di vista “culturale”.

Le tecnologie mobili, secondo gli autori, hanno modificato le nostre relazioni sociali e interpersonali creando una “cultura mobile”, che le istituzioni scolastiche, per vari motivi, hanno spesso pensato di integrare nelle attività di insegnamento. Uno dei prodotti più in voga — ricordiamo che l’articolo era del 2008 — è il podcast, spesso associato a un lettore mp3, di cui l’iPod Apple è il rappresentante più celebre.

La discussione sull’adozione di queste nuove tecnologie in classe ha però seguito principalmente un approccio che gli autori definiscono “amministrativo” e non “culturale”. Per valutare meglio l’impatto dei podcast in attività didattiche, sarebbe invece più utile il secondo approccio, che evidenzia il ruolo attivo delle persone e la loro capacità di interpretare le situazioni della vita quotidiana. Se parliamo di tecnologie, questo si traduce nel lasciare un margine di indeterminatezza per quanto riguarda i modi in cui le persone si appropriano dei nuovi dispositivi.

Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d’autore (L. 22.04.1941/n. 633)

2 Perché adottare i dispositivi mobili ?

Le ragioni per l'adozione dei dispositivi mobili in ambito educativo, come abbiamo già accennato, sono diverse e variano da motivazioni di carattere economico, ovvero le nuove tecnologie comporterebbero costi inferiori, a valutazioni di tipo politico, permetterebbero di apprendere cioè anche a ragazzi di aree rurali, lavoratori e in genere a chi non può essere fisicamente presente in classe e contribuirebbero così a una diffusione democratica dell'istruzione.

C'è un terzo tipo di ragioni a sostegno, di carattere pedagogico, che sembra essere ancora più persuasivo delle prime due. Secondo chi porta avanti argomentazioni basate sulla pedagogia, l'apprendimento e l'insegnamento "mobile" sarebbero di per sé preziosi. Nella cosiddetta "società della conoscenza", la conoscenza è percepita come una quantità diffusa di informazioni distribuite dappertutto. A causa di una tale presenza pervasiva, le tradizionali distinzioni tra educazione formale e informale, educazione e socializzazione, educazione intenzionale e non-intenzionale, vengono a cadere. I confini tradizionali risultano così più allargati e consentirebbero a studenti e docenti, se equipaggiati con gli strumenti che diano loro accesso all'immensa mole di informazione, di apprendere e insegnare anytime e anywhere (dovunque e in qualsiasi momento). Liberare l'apprendimento da limitazioni temporali e spaziali renderebbe possibile trasformare ogni momento e luogo in un'occasione di apprendimento: gli studenti potrebbero fruire dei contenuti, creati dai docenti, sempre e ovunque e allo stesso tempo cercarne di nuovi per proprio conto, valutarne la rilevanza, scaricarli sui loro lettori mp3 e portarli in classe per condividerli con i compagni.

Il leitmotiv nei discorsi di chi promuove l'integrazione di queste tecnologie a scuola sta nel "cambiamento dei tempi" e nei "contenuti adattabili". L'idea alla base è quella secondo cui l'apprendimento realizzerà le sue massime potenzialità quando gli studenti potranno apprendere al ritmo che riterranno più opportuno, dove e quando vorranno e controllando il loro processo di

Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

apprendimento. Il successo di questa idea sarebbe anche garantito, secondo i suoi sostenitori, dalla sua coerenza con la “cultura mobile” dei giovani, i quali vivono in un ambiente mediato dalla tecnologia e sono consumatori e produttori di cultura mobile e di reti sociali mobili.

Detto altrimenti: poiché i ragazzi utilizzano in maniera diffusa i lettori mp3 e altri dispositivi mobili nella vita quotidiana, nelle loro attività e contatti sociali, essi saranno pronti ad usare le medesime tecnologie in altri contesti, nello specifico in quello educativo.



3 Un modello culturale di educazione

La fiducia pedagogica verso i dispositivi mobili per l'insegnamento e l'apprendimento e la loro adozione in contesti scolastici ed educativi si basa su due idee: il modello della continuità e il socio-costruttivismo.

1) Secondo il modello della continuità, più un'attività educativa è in grado di connettersi con il mondo sociale e culturale specifico degli studenti, più sarà efficiente. Le pratiche educative devono quindi sintonizzarsi con gli studenti e integrare le più importanti caratteristiche e gli strumenti della loro vita quotidiana. Poiché i giovani vivono in una "cultura mobile", il trasferimento dei lettori mp3, come gli iPods, dalla loro cultura alla cultura scolastica è utile.

2) Il socio-costruttivismo invece riguarda la definizione stessa di cosa sia l'educazione, con una particolare attenzione sulla costruzione collaborativa della conoscenza, un apprendimento attivo e l'importanza della scoperta.

I due approcci teorici all'educazione hanno costruito quello che può essere considerato un modello culturale di educazione, vale a dire una definizione, condivisa da persone appartenenti a una stessa comunità, di cosa sia l'educazione e cosa dovrebbe essere. Tale modello culturale è ampiamente condiviso dai membri della comunità scientifica ed ha anche favorito un'opinione comune e delle comuni pratiche educative condivise da persone coinvolte nel processo educativo: professionisti, amministratori, docenti e studenti. Però, la domanda è: tutte queste persone appartengono alla stessa comunità di pratica? Condividono davvero le stesse idee?

La risposta è cruciale, dal momento che è proprio sulla base del sociocostruttivismo e del modello di continuità che i dispositivi mobili sono spesso adottati o fortemente raccomandati nelle scuole e nelle università. Nella successiva lezione esamineremo in maniera più approfondita questi

Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

temi, cercando di delineare meglio la visione che docenti da una parte e studenti dall'altra hanno dell'uso delle nuove tecnologie e dell'apprendimento in generale.



Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

Bibliografia

- Caron, A. H., Caronia, L. (2008), The cultural dimensions of the adoption of “IPods” in higher education, *IADIS International Journal*, Vol. 6, No. 2, pp. 73-89.

