

Documento 3**Dal sapere lineare alla condivisione digitale**

Addio al vecchio sapere lineare fondato sulla parola scritta e sulla trasmissione di conoscenza maestro-alunno: imparare oggi ha la forma di un suk arabo nell'ora di punta. Tra social network, video-racconti su YouTube, la musica di MySpace, il linguaggio sincopato delle chat e le bufale online, gli studenti di nuova generazione hanno bisogno di una bussola per orientarsi. Ma la scuola non c'è. O meglio, non ce la fa: a studenti 2.0 corrispondono spesso istituti scolastici da secolo scorso.

Chi sono questi famigerati «nativi digitali», nati e cresciuti a rivoluzione internet compiuta? Come ha scritto l'ex direttore del programma Comparative media studies del Mit di Boston, Henry Jenkins, la loro cultura è «partecipativa» e si fonda su «produzione e condivisione di creazioni digitali» e su una «partnership informale» tra insegnanti e alunni, che porta il bambino a sentirsi responsabile del progetto educativo. Il maestro non è più un trasmettitore di conoscenza ma un «facilitatore», che fa da filtro tra il caos della rete e il cervello del piccolo studente. «Frequentano gli schermi interattivi fin dalla nascita», spiega Paolo Ferri, docente di Tecnologie didattiche e teoria e tecnica dei nuovi media all'Università Bicocca di Milano, «e considerano internet il principale strumento di reperimento, condivisione e gestione dell'informazione». È la prima generazione (che oggi ha tra gli 0 e i 12 anni) veramente hitech, che pensa, apprende e conosce in maniera differente dai suoi fratelli maggiori. «Se per noi imparare significava leggere-studiare-ripetere, per i bambini cresciuti con i videogames vuol dire innanzitutto risolvere i problemi in maniera attiva», prosegue Ferri, che studia e promuove da anni il «digital learning». I bambini cresciuti con console e cellulare sono «abituati a vedere la risoluzione di compiti cognitivi come un problema pragmatico», aggiunge.

Lynn Clark direttrice dell'Estlow International Center for Journalism and New Media dell'Università di Denver (Usa) ha condotto un progetto di ricerca su 300 famiglie americane per capire come se la cavano con i media digitali. «Grazie ai videogiochi, il sapere dei bambini si nutre di simboli, sfide e modelli sempre diversi di narrazione», spiega Clark che aggiunge: «quando le modalità di apprendimento scolastico sono simili a quelle di un gioco ci sono maggiori chance che gli alunni apprendano volentieri e in fretta». «Se qualcosa può essere visto, ascoltato, suonato, perché dovrebbe essere raccontato a parole?», si chiede Paolo Ferri.

Nishant Shah, che a 26 anni dirige il Center for Internet and Society di Bangalore in India, lo spiega così via Skype: «La tecnologia dei nostri padri è quella televisiva: un modello analogico che stabilisce ruoli, responsabilità e struttura della produzione, diffusione e consumo di conoscenza. Con l'esplosione del p2p – l'idea di una rete dove non esiste gerarchia e tutto viene condiviso – i ruoli sono messi in discussione dallo studente, che si considera parte attiva nella produzione di sapere e vede i libri come una fonte tra le tante». Se è vero che la frase «l'ha detto internet» ha assunto tra i bambini l'autorevolezza di una sentenza della Cassazione, è innegabile che la Rete sia la patria del vero-simile. «Internet sta ridisegnando i confini della verità – continua Shah – e questo pone grandi sfide per gli educatori del XXI secolo: come si fa a imparare utilizzando fonti che non hanno approvazione istituzionale? Come si può riconoscere un valido provider di conoscenza nel caos online?». Anche il professore della Bicocca ammette che «la cut-and-paste culture e la presunzione di veridicità della Rete» tendono ad abbassare la percezione critica degli utenti: «Internet diventa per i bambini “la fonte”, a prescindere dall'autorevolezza del sito e di chi scrive», dice. Se passa il modello Wikipedia, crolla l'importanza dell'autore. O, come ha scritto l'antropologa Susan D. Blum sul «New York Times»: «se per lo studente non è fondamentale essere unico, va bene usare parole di altri. Dice cose a cui non crede? Allora va bene scrivere testi su argomenti sconosciuti con l'unico scopo di prendere un buon voto: conoscere è diventato un mezzo per ottenere consensi e socialità».

(Adattamento da S. Danna, Nel regno dei nativi digitali, «Il Sole24ore», 2/1/2011)