

I social network e la scuola

Inedite alleanze

Non serve far loro la guerra, combatterle, allontanarle, chiuderle in soffitta o in cantina, mettere lucchetti, blocchi, filtri o staccare la spina. Le nuove tecnologie sono una realtà dei nostri tempi, nuova, da scoprire, per conoscerne rischi e potenzialità, ma restano un dato fattuale. Tentare di relegarle in un angolo nascosto del nostro universo culturale è una battaglia persa. Oltreché poco utile. Piuttosto è necessario imparare ad usarle bene e per il bene, giacché di "applicazioni" positive se ne scoprono continuamente. Le ultime, di quelle vere, per cellulari, riguardano il mondo della scuola e servono a favorire le comunicazioni tra insegnanti, famiglia e alunni: già diffuse negli Stati Uniti, in Italia muovono i primi passi: "Social Classroom" permette agli insegnanti di pubblicare lezioni e discuterne coi loro alunni; "ClassDojo" consente ai genitori di avere un *feedback* costante sul rendimento dei figli.

In generale, si tratta di "strumenti" che introducono un metodo di insegnamento basato sulle nuove tecnologie, e che permettono all'insegnante di creare lezioni interattive dove l'alunno partecipa alla costruzione dell'apprendimento. Il prof. crea sull'app una classe virtuale, con schema dei banchi e faccine degli alunni, carica la lezione sulla piattaforma e la invia ai ragazzi per lavorarci insieme. Un sistema di domande permette il riscontro immediato di quanto appreso e offre al prof. un *feedback* sulla bontà della lezione e sul grado di comprensione degli alunni. I ragazzi possono rivedere a casa le lezioni e caricare documenti o discutere con i compagni. Per ogni alunno è possibile creare una scheda con dati su rendimento, presenza, giorni di malattia. C'è poi "Edmodo", un social network che permette di tenere in rete gruppi di classi diverse, docenti e genitori, di postare lezioni, creare una bacheca per gli avvisi, un calendario con le date di consegna dei compiti e una biblioteca virtuale. In attesa che la riforma della scuola prenda corpo, "dal basso" arrivano innovazioni interessanti. ■



VIDEOGIOCHI

Imparare giocando

«I videogiochi incitano i ragazzi alla violenza, la prevaricazione, l'uso delle armi e della forza fisica, e danno dell'aggressività un'immagine premiante». Di più, «favoriscono la dipendenza dal web e sottraggono tempo a studio e rapporti interpersonali». Quando si parla di videogiochi, sono questi i commenti che più frequentemente si ascolta. Non a torto, purtroppo. Ma invero anche i giochi virtuali possono avere un valore formativo e di promozione sociale. Lo ha ben chiaro il governo statunitense che nelle scorse settimane, a Washington, ha promosso una maratona di 48 ore per spingere gli sviluppatori a creare giochi educativi. Alla "game jam", in un ufficio a pochi passi dalla Sala Ovale, hanno preso parte oltre 100 sviluppatori impegnati a creare prototipi di videogiochi per diverse materie scolastiche, dalla storia alla matematica, dalla scienza alla geografia: tra le nuove creature "President of the Galaxy", sul sistema elettorale americano. In Italia intanto nasce il primo corso di laurea triennale in videogiochi, grazie alla collaborazione tra Link Campus University e VIGAMUS Academy: che sia l'occasione - anche da noi - per applicare il concetto di "edutainment", che coniuga educazione e intrattenimento, all'universo dei giochi virtuali?

GIORNALISMO D'IMPATTO

Una giornata per "sottolineare il positivo"

Il 20 settembre è stato l'"Impact Journalism Day", una giornata internazionale in cui la stampa mondiale ha inteso dare risalto non tanto ai problemi e ai conflitti, come di solito accade, quanto piuttosto alle soluzioni e ad esempi virtuosi: progetti, invenzioni, servizi che esistono già o che potrebbero diventare reali. All'iniziativa, promossa dall'associazione francese Sparknews, hanno aderito quest'anno 40 testate fra cui *Le Monde*, il *Daily Nation*, il *Times of India*, e, in Italia, il quotidiano *La Stampa*.