

ANIATISSIMA INCONTRI 2017 Camporosso (IM) – 26/ 29 aprile 2017

“ I NUOVI ORIZZONTI DELLA SCUOLA DIGITALE “

Nel dare inizio ai lavori di questa “Aniatissima Incontri 2017”, desidero innanzitutto rivolgere agli intervenuti, a nome dell’ANIAT e mio personale, un **cordiale benvenuto**, nonché un **sentito ringraziamento** per la collaborazione che verrà data da ciascuno di voi per la positiva riuscita di questa importante attività di formazione e ricerca.

Non posso non esprimervi la mia soddisfazione di coordinare gli interventi di valenti studiosi ed esperti in materia di **“SCUOLA DIGITALE”**, una tematica che traccia i contorni di una nuova visione della scuola, introdotta dal *Piano Nazionale per la Scuola Digitale* (**PNSD** – pubblicato dal MIUR nel 2015), connotato nella scuola del 1°Ciclo dalla realizzazione degli **Atelier creativi**, ossia dei **laboratori dove sapere e saper fare si incontrano, dove operatività e creatività danno luogo a prodotti innovativi**.

E’ a tutti noto che la **Scuola Digitale**, ovvero un insieme di **NUOVI ambienti di apprendimento**, rappresenta oggi una **NECESSITA’** che, se non venisse soddisfatta, comprometterebbe gravemente il dialogo educativo nella nostra scuola. Le **intelligenze multiple delle nuove generazioni**, capaci di apprendimenti simultanei, non lineari, in tempi non più sequenziali, hanno bisogno di una **metodologia** (così ben evidenziata dalle Indicazioni nazionali per il primo ciclo) che consenta di stimolare i ragazzi a capire il **DIGITALE** oltre la superficie. A non limitarsi ad essere *“consumatori di digitale”*. A non accontentarsi di utilizzare un sito, una app, un videogioco, ma a **progettarne** uno.

Perché **programmare** non serve soltanto agli informatici. serve a tutti.

La creazione di **Atelier creativi** per le **competenze chiave** persegue l’obiettivo per le scuole del primo ciclo di dotarsi di **spazi innovativi e modulari** dove sviluppare il punto d’incontro tra manualità, artigianato (inteso come progettazione e creazione di oggetti), creatività e **tecnologie digitali**. In questa visione, le **tecnologie** hanno un ruolo abilitante, ma non esclusivo: troveranno la loro sede naturale in questi spazi percorsi **didattici** costruiti attorno a **robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali**.

Il documento del *Piano Nazionale Scuola Digitale* propone di collocare in questo contesto l'introduzione del **pensiero logico e computazionale**, ossia di un **modo di pensare**, di una **modalità di conoscenza** che applica concetti e metodi tipici del mondo dell'informatica per **risolvere qualsiasi genere di problema**.

Chiunque abbia studiato o lavorato seriamente nel settore dell'informatica, sa che esso richiede un **lavoro mentale particolare**:

- *saper analizzare i dati del problema,*
- *valutare le risorse*
- *saper dividere il problema di partenza in sotto-problemi,*
- *saper ricomporre le singole soluzioni per trovare la soluzione finale.*

Pensare in termini computazionali significa assumere una **forma logica** particolare **algoritmica** per **descrivere e risolvere problemi**.

È una **forma** diversa da quella delle lettere e delle arti, ma anche diversa dalla matematica e dalle scienze, prossima a quella delle **ingegneria**, ossia, delle **tecnologie**.

Riteniamo dunque che il pensiero computazionale abbia una sua **valenza formativa originale**, che lo rende interessante come ambito educativo e didattico nella scuola.

Vista la sua importanza, il **pensiero computazionale** viene anche indicato da alcuni autori come **quarta abilità di base** oltre a leggere, scrivere e calcolare, ossia abilità centrale per tutte le discipline.

La proposta del **pensiero computazionale**, in qualche modo ci riporta all'**essenziale**: ossia pensare la **TECNOLOGIA DIGITALE** come parte del nostro mondo e comprendere come ci rappresenti, al di là dell'uso di strumenti e di pratiche.

La penetrazione delle **tecnologie digitali** non concerne più solo il mondo del lavoro e degli adulti, ma è sempre più presente anche nella vita dei giovani, dei ragazzi e dei bambini anche in tenera età. Non sorprende più vedere un bambino che usa il *tablet* per guardare un video su YouTube, che chatta con gli amici o registra la sua serie televisiva preferita.

In questo contesto l'**alfabetizzazione tecnologica** è innanzitutto un'esigenza imprescindibile per i cittadini di oggi e di domani: se cinquant'anni fa non potevamo immaginare partecipazione civica senza sapere leggere e scrivere, oggi non possiamo immaginarla senza un uso base delle **tecnologie digitali**. Ma è anche un **dovere culturale**: il dominio tecnologico è un'immensa leva di potere.

I grandi temi di oggi (dalla finanza, alla famiglia, alla fine della vita, allo sviluppo economico e sociale) sono intrisi di **tecnologia**, come *strumento* e come *mentalità*, e non basta più "fermarsi fuori" per giudicarli senza capirne il funzionamento.

Il pensiero computazionale ha dunque un suo valore culturale: capire le tecnologie permette di non esserne passivamente schiavi.

Potremmo dire che **o si impara a programmare o si verrà programmati.**

Darei pertanto, senza ulteriori indugi, la parola al dott. Cesare Leone, Presidente Nazionale dell'ANIAT