

**PROGETTO INTERDISCIPLINARE: “L’era digitale: umanità che cambia”**  
**PROFESSORESSA OLGA FORTINO**

Il progetto “L’era digitale: umanità che cambia” nasce, nell’ottica di una cittadinanza attiva, con l’intento di promuovere negli alunni un uso consapevole e responsabile degli strumenti multimediali sia in ambito educativo sia fuori dal contesto scolastico.

L’utilizzo di nuovi, sempre più efficienti sistemi di comunicazione e le opportunità offerte da Internet hanno di fatto creato una nuova condizione sociale, con cui la scuola deve e può confrontarsi, forgiando tutte le abilità richieste per un utilizzo consapevole della tecnologia, abilità che, pur non emergendo spontaneamente, saranno utili ad affrontare le condizioni e le sfide del futuro ed a impiegare le tecnologie quali estensioni di tipo cognitivo e meta-cognitivo da utilizzare quotidianamente.

I “nativi digitali” sono, infatti, un fenomeno assai complesso e sfuggente, le cui caratteristiche, seppure controverse, si vanno delineando attraverso abilità spontanee: trovare, scaricare dalla rete, produrre e condividere contenuti di loro interesse; relazionarsi e mantenersi connessi attraverso la tecnologia; comunicare in modo estremamente sintetico, sebbene questo tipo di comunicazione denoti spesso una certa povertà linguistica ed espressiva. Fuori dalle mura scolastiche la situazione non è meno complessa: ad una diffusione molto più capillare e massiccia corrispondono usi estremamente variegati.

Un metodo efficace di sfruttare pedagogicamente “i difetti” di internet e trasformarli in una opportunità potrebbe essere, a mio parere, quello di esercitare gli studenti nell’arte della discriminazione, guidandoli nella complessa operazione di selezione delle informazioni e delle fonti relative ad un argomento e nella ricerca di una serie di trattazioni inattendibili a disposizione su internet, spiegando loro il perché della loro inattendibilità. Una ricerca che richiede capacità critica e abilità nel confrontare fonti diverse e che offre una visione costruttiva dei media, non soltanto nei processi di apprendimento, ma anche nell’uso quotidiano di questi strumenti. Passando implicitamente dal costrutto teorico di “verificabilità” di una teoria a quello di “falsicabilità”, viene, sostanzialmente, modificato il processo euristico e di approccio alla “verità” e alla conoscenza, correggendo negli allievi metodo e processo nell’utilizzo di tali strumenti.

Il tema affrontato dal presente progetto è, dunque, la “cultura digitale” nelle sue possibili implicazioni culturali, sociali, cognitive ed educative, al fine di promuovere una visione educativa e critica degli strumenti di comunicazione e delle tecnologie in genere.

Il prodotto multimediale realizzato segue la struttura del testo argomentativo (tesi, confutazione della tesi, conclusione e riflessione) e analizza, attraverso gli strumenti dell'intervista e della drammatizzazione, vantaggi e svantaggi della tecnologia, delineando sia gli aspetti positivi di un massiccio uso della stessa sia gli aspetti fortemente critici. Il percorso ha dato voce alle opinioni personali degli alunni sull'argomento, offrendo spunti di riflessione sull'uso di una tecnologia sempre più avanzata, ma, al contempo, pervasiva.

Pur se nella scelta della tematica e nelle proposte di riflessione le finalità educative, elemento trasversale di tutto il percorso, si possono leggere in controluce, dare uno spazio specifico all'educazione alla convivenza civile, ha offerto, anche dal punto di vista strettamente disciplinare, stimoli e spunti di discussione per coinvolgere l'alunno intellettualmente ed emotivamente, inducendolo a costruire, con se stesso e con gli altri, rapporti fondati sul rispetto dei punti di vista diversi, sulla disponibilità al confronto e al dialogo, sull'osservanza di regole di convivenza civile. L'intero percorso ha costruito momenti di confronto fra pari e adulti su un tema quanto mai attuale, attraverso punti di vista espressi al di fuori delle modalità convenzionali; una verifica delle proprie convinzioni a partire da un contesto non costrittivo, ma ricreativo e ludico, quale strumento per costruire un approccio interdisciplinare fondato su esperienze concrete e tangibili.

**Dello, 12/04/2019**

**Professoressa**

Olga Fortino