

ITALIA  ESPAÑA
RELAZIONI ECONOMICHE



N° 2

CAMERA DI COMMERCIO E INDUSTRIA ITALIANA PER LA SPAGNA APRILE 1995

INFORMATICA EDUCATIVA

di Alessandro Dell'Aira, Presidente del Liceo Italiano

Da molti mesi la Scuola Italiana di Madrid, grazie anche al sostegno di alcune imprese italiane, ha il suo laboratorio di informatica, con venti postazioni di lavoro più una per il docente. L'aula funziona 35 ore alla settimana e accoglie centinaia di studenti, dalla quarta elementare fino all'ultimo anno del Liceo.

L'informatica educativa è un ambito di studi, non una disciplina. Il ricorso alle nuove tecnologie non è infatti fine a se stesso. Non si tratta del passaggio dalla società della candela a quella della lampadina: l'informatica ha accelerato il modo di imparare e nello stesso tempo lo ha alterato. A volte l'uso del computer rischia anche di produrre l'effetto contrario, e cioè una dispersione dell'apprendimento come risorsa, soprattutto quando non sono chiari i traguardi da raggiungere.

Si parla molto di apprendimento assistito dal computer e un po' meno di insegnamento integrato dal computer. Ma la seconda dimensione non è meno importante. Per tale ragione all'inizio di quest'anno i tre Istituti della Scuola Italiana di Madrid -Scuola Primaria, Scuola Media, Liceo Scientifico-, che amministrano insieme il laboratorio di informatica, hanno organizzato tre cicli di aggiornamento per gli insegnanti.

Si è trattato di prendere confidenza con la configurazione delle macchine, con la struttura del laboratorio, con il software di sistema e con quello didattico. Per la Scuola Primaria, ad esempio, si è installato anche un ipertesto destinato all'apprendimento della lingua italiana da parte di bambini ispanoparlanti, prodotto dall'Istituto Regionale per la Ricerca, la Sperimentazione e l'Aggiornamento Educativi della Toscana in collaborazione con la Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze. Il programma,

destinato prevalentemente all'utenza latinoamericana, può essere usato con profitto anche a Madrid.

La Scuola Media sta sviluppando negli studenti l'abilità di elaborazione dei testi e le capacità di programmazione elementare attraverso l'uso del "Logo", che si ispira alle teorie pedagogiche del Piaget. Nel Liceo l'avvio del primo anno, in tutte le classi e dopo la somministrazione di un test per accertare i livelli di conoscenza già acquisiti, è avvenuto sotto la guida e la responsabilità dei docenti di matematica. L'attività si è finora limitata al sistema operativo MS DOS e alla programmazione in Pascal; ma ha talvolta riguardato altre materie e altri programmi, come nel caso dei pacchetti integrati sul tipo di "Works".

Un ruolo molto importante, nell'organizzazione delle attività di informatica, è quello del tecnico di laboratorio. La Scuola Italiana è stata fortunata: attraverso una Società esterna ha potuto assicurarsi i servizi di un giovane specialista del settore, che è diventato molto popolare tra gli studenti e che, con la sua presenza, garantisce la continuità del corso di studi, e certo non solo perché ogni giorno vede alternarsi alle macchine alunni di ogni età.

Sempre riguardo all'informatica, il Liceo Scientifico avvierà l'anno prossimo una sperimentazione strutturale a partire dalle classi prime. Il progetto, già approvato in sede romana, prevede come novità il ricorso graduale alle nuove tecnologie, nonché lo studio dell'inglese come seconda lingua straniera nel corso di studi ufficiali. Per il resto i programmi del quadriennio sono stati adeguati ai cosiddetti "Programmi Brocca", che ispirano la più recente sperimentazione italiana nella scuola secondaria di se-

condo grado. Si studierà più matematica, ma ciò non vuol dire che il corso di studi diventerà "più difficile": in questo momento occorre una buona disposizione al cambiamento, perché la società, e quindi le vicende culturali, evolvono con una rapidità impressionante. Se riflettiamo su ciò che è facile e ciò che è difficile, possiamo anche scoprire che ciò che non siamo abituati a fare è "difficile", e ancora di più lo diventa se aumenta la distanza tra ciò che davvero sappiamo e ciò che dovremmo sapere.

Per dare un'idea dei progressi e delle possibili applicazioni delle nuove tecnologie allo studio e alla ricerca, il Liceo Scientifico, in collaborazione con l'Istituto Italiano di Cultura, ha organizzato nel mese di febbraio scorso una serie di incontri pomeridiani riservati agli studenti. Si è parlato di educazione a distanza e di videoconferenze, di professionalità specifiche, di digitalizzazione dei grandi archivi, della cosiddetta realtà virtuale, dei nuovi stili di fare scuola e di fare cultura. Sulla locandina del corso si è riprodotta una curiosa illustrazione: un falso frammento di vaso greco attico a figure rosse con una figura seduta davanti a un computer. È un'immagine diffusa in occasione dell'edizione 1993 di "Media Save Art", un convegno organizzato a Roma dall'ICCROM. Ci è servita per indurre il messaggio dell'informatica come proiezione, e non come ribaltamento del sapere antico; e in ogni caso ci è sembrata piacevole e d'effetto.

Ma Informatica educativa è molto di più. A fine anno faremo il bilancio di quanto abbiamo realizzato finora; e il di più ce lo riserviamo per il prossimo futuro, quando potremo contare su una maggiore esperienza.