

CONCLUSIONI

La rivoluzione tecnologica degli ultimi decenni, come abbiamo avuto modo di sperimentare, e soprattutto i progressi degli ultimi anni, forniscono un buon numero di strumenti che, se ben utilizzati, possono essere molto utili alla didattica. Internet ha portato, in maniera evidente, alla nascita di nuovi canali di comunicazione, con i quali si moltiplicano le possibilità di diffusione e di accesso ai contenuti educativi. Tutto ciò ha stravolto il modo di fare scuola, si parla di un hybrid learning dove il docente ha il compito di fornire mezzi e competenze per essere cittadini digitali responsabili in grado di dominare gli strumenti tecnologici che fanno parte della loro quotidianità.

Anche il setting d'aula si è modificato con spazi flessibili, che si adattano alle esigenze di un lavoro sempre più collaborativo, alla relazione docente/discente fino ad arrivare alle nuove modalità e tempi di apprendimento/insegnamento oltre che a un nuovo modo di utilizzare le conoscenze e sedimentare nuove competenze che risultano sempre più all'avanguardia. Anche il classico laboratorio di informatica lascerà il posto a laboratori tematici per esperienze immersive a tutto tondo. Ponendoci dalla parte degli allievi, oggi anche un videogioco stimola e favorisce l'acquisizione di competenze e conoscenze (anche trasversali) risvegliando una curiosità che può essere soddisfatta attraverso l'uso di Internet, facilitando per molti versi la comunicazione.

In questo scenario anche il ruolo del docente diventa flessibile, perde la funzione di oratore e assume sempre più il compito di facilitatore del processo di crescita e guida verso lo sviluppo armonioso dell'individuo, del cittadino e futuro professionista. In questo modo le conoscenze verranno costruite in modo collaborativo in un processo che rafforza sempre di più l'aspetto umano più che quello della pura trasmissione di conoscenze. Questo permetterà di individualizzare le lezioni, grazie anche alle nuove metodologie in campo come la flipped classroom, dove gli studenti sono chiamati ad essere protagonisti e ad adattare l'apprendimento ai loro tempi e al loro stile di apprendimento.

La nuova realtà richiede la presenza di personale tecnico specializzato a utilizzare e gestire le attrezzature e docenti che conoscano e sappiano sfruttare le potenzialità delle macchine (siano esse stampanti 3D, scanner, telecamere a 360°, visori, droni ecc.) . Insomma, se è vero che i docenti non finiscono mai di imparare, sono chiamati ora più che mai dalla tecnologia ad allinearsi e a mantenere alta la guardia per essere coach coinvolgenti e in linea con i tempi. La tecnologia supporta il docente per far sì che l'insegnamento possa diventare più motivante e significativo aumentando l'entusiasmo per l'apprendimento (anche attraverso la gamification, esperienza di crescita di gruppo), favorendo il benessere degli studenti, oltre che degli stessi docenti, confluendo in un'esperienza didattica positiva.

Questo lavoro vuole fornire un tassello perché le sperimentazioni già in atto diventino patrimonio generale di tutti. Le attività fin qui svolte sono state un laboratorio consapevole di formazione e innovazione dove abbiamo appurato che si può sperimentare una scuola moderna e migliore sia dal punto di vista della didattica che delle relazioni sociali, governando sempre le tecnologie e evitare che si venga sopraffatti da esse.

Attraverso l'approccio ludico ai contenuti didattici gli studenti possono scoprire nel Metaverso una didattica personalizzata.

E se è vero che il 'nativo digitale' sa utilizzare gli strumenti digitali, non conosce appieno il loro potenziale o sia consapevole dei loro pericoli. Il mondo digitale è una nuova realtà, un nuovo spazio che l'educazione deve contemplare su più livelli per tutte le materie, dalle lingue alla storia e non solo alle discipline steam. Se ben incanalato, questo bagaglio porterà a sviluppare la metacognizione e il pensiero critico.

L'obiettivo rimane sempre lo stesso: la centralità del discente, il suo benessere, le sue esigenze e i suoi tempi di apprendimento.