

1985 UN ESPERIMENTO: UN PC A SCUOLA

L'anno scolastico sta ormai per terminare: siamo già alla fine del mese di maggio 1985. Con alcuni appassionati, tecnici e insegnanti ci troviamo al di fuori degli orari scolastici per iniziare a conoscere questo nuovo strumento, capirne il funzionamento e soprattutto comprenderne le potenzialità per l'insegnamento. Siamo veramente agli inizi dell'era informatica. Già da tempo molti ragazzi si ritrovavano per giocare con aggeggi nuovi. Un piccolo strumento, poco più di una tastiera, collegata con un televisore, permetteva di attivare interessanti programmi di gioco. Già i nomi suonano come parole della preistoria: Sinclair, Commodore 64, Atari. Porto a scuola un computer Apple usato comperato in offerta tramite amici. Con questo esperimento volevo provare a verificare alcuni obiettivi intervenendo in modo casuale e tenendo sempre tutta la classe unita, senza la possibilità di costituire gruppi di lavoro.

- Il computer è di per sé motivante?
- Può essere usato come strumento senza preparazione alcuna?
- Come si rapporta il bambino col computer?
- È possibile lavorare con tutta la classe?

© arivalamachina.com

Seguo un approccio casuale e non motivato, improvviso ed impreparato, una sorpresa. Voglio verificare quale idea abbiano i bambini di uno strumento tanto di moda e tanto reclamizzato dai mass-media. In quei tempi solo alcuni professionisti e pochi uffici lo utilizzavano.

Nella classe, su 18 alunni, almeno 6, vale a dire 1/3, possiedono un personal computer. Chiedendo l'uso che ne fanno, tutti confessano di usarlo esclusivamente come videogioco. Alcuni sanno che può essere usato per formulare dei programmi. Solo una bambina ha il padre che lo usa per lavoro.

È ormai mezzogiorno di un venerdì prefestivo.

L'attenzione dei ragazzi è veramente scarsa anche se lo strumento fa sorgere

immediatamente curiosità. Spiego sommariamente come è fatta la macchina: tastiera per comunicare, monitor per sapere e vedere le risposte, interno per la memoria.

Spiego inoltre che il linguaggio è il mezzo col quale comunicare col computer e quindi poter dialogare con lui.

Il maestro, tutta la classe curiosa ammassata attorno alla macchina, inizia ponendo la domanda:

-Cosa facciamo ora?

-Facciamogli delle domande e vediamo se sa rispondere!

-Chiedigli se domani pioverà o se ci sarà il sole.

-Va bene! - concordano tutti.

-Scrivi: DOMANI PIOVERÁ?



Un bambino si siede alla tastiera e inizia a scrivere; il maestro chiede di fare attenzione a che la scrittura sia senza errori. Tutti seguono con molta attenzione sul monitor, scandendo quanto man mano compare.

-Ho finito di scrivere ma non risponde!

-Bisogna schiacciare RETURN! - fa notare un bambino. -Quando io gioco faccio sempre così!

Compare la risposta: I DON'T KNOW HOW TO DOMANI

-Che cosa significa?

-Io non so che cosa sia domani- traduce il maestro.

Vi è una risata generale. Prima smitizzazione dello strumento.

In fin dei conti non avviene proprio come alla TV. Primo calo di attenzione e di interesse, fino ad ora buono da parte di tutti. Alcuni si allontanano dalla macchina.

Constatazione: non prevede il futuro, non è poi così potente.

Diversi bambini suggeriscono di porre altre domande riguardanti il presente e il futuro o altro. Suggeriscono:

-Che tempo fa oggi?

-Fammi un disegno!

-....

Fra le tante proposte viene scelta una domanda scolastica:

-QUANDO É NATO CRISTOFORO COLOMBO?

-I DON'T KNOW HOW TO QUANDO Io non so cosa sia quando.

Vi è un misto di risate, commenti, prese di posizione varie.



Constatazione: Non sa nemmeno le cose di scuola. Non mi serve nemmeno per studiare.

Vi è un calo ulteriore di interesse e la smitizzazione completa dello strumento. Altri bambini si allontanano.

Il maestro richiama tutti e pone la domanda:

-Forse non interveniamo nel modo giusto per dialogare con lui. Occorre dare ordini precisi.

-Hai ragione maestro, ci sono delle regole da seguire!-
interviene un bambino spalleggiato da altri.

Il maestro digita, senza dire nulla, ST, e appare 'Tarta'. Segni di meraviglia da parte di diversi e nuova attenzione da parte della maggioranza.

-Questa è 'Tarta' e si muove come vogliamo noi sullo schermo e intanto disegna lasciando una traccia- spiega il maestro. Tarta è rappresentata da un piccolo triangolo.

Si susseguono diverse proposte con interventi dei più interessati. Naturalmente il maestro eseguiva tutto quanto dicevano i bambini. Vi era una notevole confusione. Non era



possibile lavorare in un modo proficuo con tanti bambini ammassati davanti ad una macchina. Lentamente, con la guida dell'insegnante si è arrivati a far muovere nel modo esatto 'Tarta'.

Ormai nel gruppo solo alcuni si ponevano seriamente le domande sul come far comparire sullo schermo qualche cosa di interessante. Per tutti comunque non era un lavoro ma un gioco e certamente nemmeno, per molti, dei più interessanti.

Gli errori metodologici e didattici di un simile modo di porsi e di porre il computer sono evidenti e fatti volutamente. Ho però potuto trarre diverse considerazioni:

Il computer non aveva convinto perché di per sé non è e non può essere sufficientemente motivante.

Il computer è una macchina che va usata nei dovuti modi e con la dovuta preparazione e con una precisa motivazione.

Il bambino mostra un immediato interesse per la macchina, vuole immediatamente vederla fare, vuole stupirsi, così come è abituato dalla televisione.

Immediatamente per il bambino il computer è una macchina che sa risolvere tutti i problemi, che sa tutto, che sa prevedere il futuro come nelle previsioni del tempo, che conosce il passato e soprattutto le cose di scuola che anche lui, scolaro più o meno diligente, conosce o almeno dovrebbe.

Il bambino smitizza subito il mezzo attraverso domande allo strumento.

Il computer nella scuola è uno strumento importante che può portare un grande contributo, ma va usato nel giusto modo, con una precisa metodologia. Se nella didattica è da bandire ogni tipo di improvvisazione, per un eventuale uso di un computer è basilare procedere con attenzione e cautela.

Una precisazione: "Tarta", abbreviazione di Tartaruga, era un interessantissimo linguaggio di programmazione, il LOGO, sviluppato appositamente per la didattica.

A partire da questa isolata esperienza negli anni successivi, attraverso contributi ministeriali, sono riusciti a costruire un'aula apposita per l'informatica. È stato l'inizio di una bella ed importante avventura didattica.

Corrado

