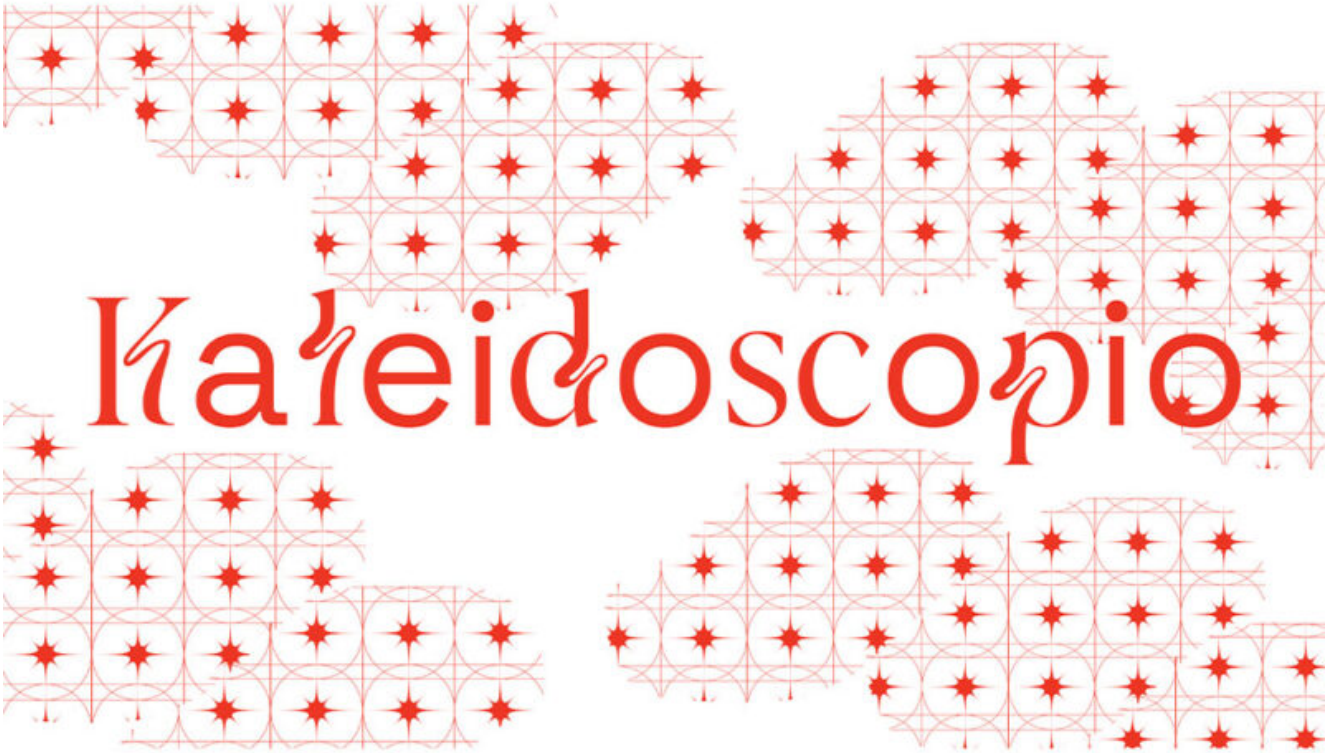
Consigli dagli algoritmi? No, grazie: la campagna di “resistenza” della FNAC

FNAC lancia “la prima campagna anti-personalizzazione che scoppia la bolla di raccomandazioni”. Obiettivo affermarsi come un brand che ci tiene a diffondere la pluralità culturale e fare una denuncia aperta al confinamento che, secondo l’azienda, gli algoritmi provocano nei loro clienti

---

Come viene influenzata la costruzione della nostra identità in rapporto al mondo virtuale?



MATTIA GABELLINI
in dialogo con
CAROLINA CORSATO

Realtà aumentata e realtà virtuale per insegnare le materie letterarie e il latino, “ecco come faccio”. INTERVISTA al professor Del

Carlo

La didattica digitale ormai è una realtà a scuola, in questi anni, anche a causa dell'emergenza pandemica, abbiamo visto un forte incremento di strumenti e piattaforme digitali. Nuovi scenari in questo ambito possono essere rappresentati dall'utilizzo di strumenti innovativi quali la realtà aumentata e virtuale, ne abbiamo parlato con il Professor David Del Carlo, docente di latino e materie letterarie presso il Liceo Statale "C. Lorenzini" di Pescia, formatore ed esperto di didattica multimediale.

Professor Del Carlo, come riesce a conciliare l'utilizzo di tecnologie digitali, penso in particolare alla AR e alla VR, con le materie letterarie e addirittura con il latino?

Devo dire che l'uso di strumenti di tecnologie digitali in fondo prescinde dalle discipline insegnate, nel senso che si tratta di grandi contenitori che gli studenti possono riempire

con i contenuti, con gli approfondimenti, con le ricerche svolte su qualsiasi argomento. Quindi spetta semmai al docente scegliere, di volta in volta, quali parti del curricolo si prestino meglio ad una reinterpretazione in chiave multimediale. Ad esempio lo scorso anno i miei studenti del terzo anno del liceo scientifico hanno realizzato un e-book a fumetti con i personaggi Lego sull'Anfitrione di Plauto, inserendo nel lavoro anche dei brevi video in stop motion. Quindi è chiaro che dietro ad un artefatto digitale di questo tipo, ci sia intanto una lettura molto approfondita del testo, un lavoro di analisi, un lavoro di sintesi e poi, soprattutto, un approccio transmediale che riesce ad attualizzare un testo di oltre 2000 anni fa. Per quanto riguarda nello specifico la realtà aumentata e virtuale, dallo scorso anno ho introdotto, nella classe in cui insegno italiano, le "recensioni al cubo" che uniscono al lavoro di comprensione del testo, che è quello che facciamo comunemente, uno strumento sorprendente quale la realtà aumentata, con un approccio alla letteratura che è insieme rigoroso ma anche ludico.

A maggior chiarimento per i nostri lettori, ci spiega la differenza tra realtà aumentata e realtà virtuale?

Effettivamente sono due paradigmi diversi che spesso anche dal punto di vista giornalistico vengono confusi. Abbiamo la realtà aumentata nel momento in cui noi utilizziamo uno device mobile, vale a dire uno smartphone o un tablet, inquadriamo un elemento reale, quale può essere ad esempio un'immagine, e a quel punto ne scaturisce, ad esempio, un video, un audio oppure un'altra immagine. Quindi, in questo caso, non perdiamo il contatto con la realtà che ci circonda, ma semplicemente abbiamo una visione della realtà, appunto, aumentata da questi contenuti. Invece la realtà virtuale è un altro paradigma, significa immergersi completamente in uno scenario virtuale a 360°, quindi in un ambiente tridimensionale, ed essere lì all'interno di questo spazio. Per fare questo è necessario l'utilizzo di visori per la realtà virtuale.

Spesso l'approccio al digitale rappresenta un ostacolo per molti docenti. Quale formazione è necessaria per un insegnante per riuscire a gestire gli strumenti digitali al meglio, compresi quelli di realtà aumentata e virtuale?

Innanzitutto direi che è necessario liberarsi di alcuni pregiudizi e forse anche di alcuni timori. Gli strumenti digitali sono, appunto, soltanto degli strumenti che ci consentono di motivare e coinvolgere gli studenti. Non è nemmeno necessario diventare esperti di App o Web tool, perché basta conoscerne le funzioni di base, in modo da poterle illustrare agli studenti e poi loro faranno il resto. I ragazzi che ci troviamo di fronte hanno una spiccata predisposizione ad apprendere, anche per prove ed errori, il funzionamento di questi strumenti. Non nascondo che il più delle volte i miei studenti, in pochissimo tempo, diventano molto più bravi di me e riescono a sorprendermi con le loro soluzioni. Per questo mi sento di rassicurare i colleghi e dirgli che dobbiamo considerare la tecnologia come nient'altro che un'altra freccia al nostro arco per poter svolgere la nostra professione con un approccio più accattivante, che nulla toglie al rigore e al dovuto approfondimento delle nostre discipline. Per quanto riguarda in particolare la formazione, ci sono moltissime iniziative e risorse in rete, ad esempio basta dare un'occhiata al portale "scuola futura" del ministero dell'Istruzione e del Merito e lì scegliere fra numerosi percorsi che sono del tutto gratuiti e tenuti da formatori di altissimo livello.

Con l'AR e la VR gli studenti non sono solo soggetti passivi, ma possono essere attori attivi nella progettazione e realizzazione di progetti didattici. Ci spiega come?

Mi preme dire che la centralità dello studente è sicuramente alla base di qualsiasi approccio che si voglia definire innovativo. Io cerco di realizzarla a vari livelli. Intanto nella fase di progettazione dell'attività ci si può giovare del contributo delle idee degli studenti in quello che

potrebbe essere definito come una specie di brain storming collettivo. Nella fase di realizzazione, invece, nella quale il ruolo del docente è quello di un tutor, di un mentore, di un regista, accolgo sempre volentieri i suggerimenti dei ragazzi per migliorare l'idea di partenza. Da questo punto di vista bisogna essere molto flessibili. Va poi evidenziato che durante la realizzazione del compito autentico, all'interno del gruppo di lavoro, emergono l'individualità e le risorse personali mediante le quali ogni studente contribuisce al successo del proprio gruppo di lavoro. Questa, dal mio punto di vista, potrebbe tranquillamente essere identificata come quella che l'Unione Europea definisce competenza imprenditoriale, intendendo l'espressione della propria creatività e del pensiero divergente. Infine nell'ultima parte dell'attività, rappresentata dalla restituzione finale del lavoro o del debriefing, ogni studente è protagonista perché spetta a lui illustrare al docente e ai propri compagni il lavoro svolto.

Lei alterna varie metodologie didattiche, come l'apprendimento cooperativo o la classe capovolta, con l'uso di strumenti innovativi quali i visori digitali che permettono una didattica immersiva, in pratica quella che vien chiamata la blended education. Ci aiuta a capire come realizzare queste attività?

A mio avviso l'importante è la cornice di ordine pedagogico e metodologico in cui noi vogliamo inscrivere l'attività. In altre parole non si può pensare che siano sufficienti gli strumenti per innovare la didattica. Fra l'altro, in questo periodo, le scuole di tutta Italia sono chiamate a elaborare la progettazione di aule e di laboratori innovativi per il piano scuola 4.0. Alla base di questa progettazione ci deve essere un'idea ben definita del nostro fare scuola che vada ad identificare gli approcci metodologici che si vogliono adottare, il tipo di didattica che si vuole introdurre e il contributo che ogni disciplina può offrire per realizzare il

cambiamento. Soltanto dopo aver chiarito questi aspetti si potranno progettare degli spazi e immaginare gli strumenti più idonei. Ad esempio se vogliamo adottare il cooperative learning o il jigsaw dovremo avere a disposizione dei banchi modulari, invece per la didattica immersiva avremo bisogno di visori per la realtà virtuale, per la registrazione di podcast e di video, poi, saranno necessari una videocamera e dei microfoni professionali, e magari un telo verde per sfruttare la tecnica del chroma key, e così via. Non dimenticherei di includere in questo pacchetto anche l'abbonamento a delle web app che sono molto utili per la didattica ma che hanno un costo di cui, a mio avviso, devono farsi carico le scuole e non i singoli docenti, perché sono, al pari di dizionari e cartine geografiche, gli strumenti di lavoro del nuovo millennio.

Un'ultima domanda, il mondo del digitale è un mondo in continua evoluzione che offre continui spunti per realizzare nuovi approcci metodologici, ci dice quali sono i suoi prossimi obiettivi?

La prossima sfida è il metaverso, in modo particolare immaginarlo come un eduverso, ovvero uno spazio educativo virtuale che possa ospitare non soltanto le realizzazioni degli studenti, come ad esempio mostre ed eventi di vario tipo, ma che arrivi a configurarsi come un luogo d'incontro fra studenti di qualsiasi parte del mondo, ma direi anche tra docenti. È vero che siamo soltanto agli inizi, però quello che si sta prospettando a me sembra molto promettente.

Un'ultima battuta, si parla molto di ambienti di apprendimento, ma oggi l'ambiente di apprendimento è anche quello virtuale. È giusto?

Certamente, infatti il metaverso lo intenderei proprio in questi termini. Non è un luogo dove chiunque possa entrare, è un eduverso, cioè un luogo in cui gli studenti possono entrare e realizzare dei prodotti da mostrare, successivamente, a

studenti di tutto il mondo. È un’idea che va oltre il metaverso attuale, anche se in realtà il metaverso è soltanto agli inizi. Questa visione è qualcosa di veramente nuovo ma credo che la prospettiva sia davvero molto allettante.

Tragedia pronosticabile. Tutti i campanelli d’allarme che abbiamo (scientemente) ignorato sulla crisi climatica

«Chi avrebbe potuto prevedere questa emergenza?», ha detto Macron pochi giorni prima della pubblicazione di uno studio passato sottotraccia: una delle più importanti compagnie petrolifere al mondo sapeva del riscaldamento globale già negli anni Settanta. Ripercorriamo, allora, tutti i segnali che l’uomo ha trascurato, dalla fine dell’Ottocento ai giorni nostri

---

I 18 più clamorosi casi di greenwashing del 2022

18 importanti brand sono stati coinvolti in operazioni di

greenwashing nel 2022, ovvero per aver fatto affermazioni di dubbia sostenibilità, cosa che ha creato loro problemi legali