



Mente e medium si interfacciano sinergicamente, coadiuvandosi nella soluzione del problema; il medium non sottrae energie all'investimento cognitivo, ma anzi ne consente un'amplificazione: si pone in sinergia con la mente per la soluzione del problema.

Ergonomia didattica: elementi minimi

Possiamo allora sostenere che in ogni situazione di apprendimento sostenuta da tecnologie avremmo bisogno di controllare alcune condizioni minime di base, ossia che:

- il problema da risolvere garantisca un buon livello di attività cognitiva e che giustifichi l'impiego del mezzo per la sua risoluzione;
- il rapporto con l'interfaccia non assorba di per sé troppa energia a scapito della soluzione del problema;
- il soggetto non venga indotto a delegare le funzioni cognitive interne allo strumento;
- mente e medium agiscano in sinergia in vista della soluzione del problema;
- il contesto didattico circostante sia adeguatamente orientato, evitando fattori di dispersione interferenti con la soluzione del problema.

Per concludere evidenziamo alcune della attività non pertinenti ed alcuni usi appropriati delle TIC in ambito educativo.

Esempi: le cose più importanti da non fare

- Fare leggere (studiare) lunghi testi sequenziali sul monitor, quando è più comodo il testo stampato.
- Usare una tecnologia sofisticata quando si può usarne una più semplice (per es., fare un disegno al computer quando si può facilmente farlo a mano, usare calcolo automatico quando si può fare a mente ecc...).
- Far impiegare modelli e procedure automatizzate, quando non se ne sia precedentemente compreso il meccanismo interno.
- Confondere tempo dedicato al computer, navigazione ecc.. con apprendimento ed interiorizzazione.

- Ricorrere ad ambienti edulcorati, carichi di multimedialità, al di fuori di una chiara concezione delle finalità didattiche.
- Far acquisire dati da Internet, senza controllo critico e riflessione sull'attendibilità dell'informazione.

Esempi: strade da praticare

- Far usare ambienti di scrittura nell'intento di accrescere quantitativamente la produzione di testi, il piacere dello scrivere e gli spazi per la riflessività (rilettura) sul testo.
- Impiegare la macchina come supporto di calcolo, quando le operazioni basilari di calcolo si siano già comprese, per risolvere problemi complessi (che non potrebbero essere risolti senza una tecnologia adeguata ...).
- Impiegare le tecnologie per favorire atteggiamenti orientati all'organizzazione razionale delle informazioni.
- Usare Internet come ambiente di consultazione integrata con altre fonti, accompagnando tali attività con una riflessione sul grado di affidabilità delle informazioni.
- Impiegare la tecnologia a scopi di ricerca estetica e visiva, una volta che sia acquisita la manualità grafica (trasformazioni estetiche dell'immagine, modellazione tridimensionale ecc...).
- Elaborare percorsi con materiali individualizzati per soggetti in difficoltà.
- Far comunicare allievi via Internet nell'ambito di un quadro mirante a favorire lo sviluppo interculturale.

Per approfondimenti su queste problematiche cfr. A. Calvani, Educazione, Comunicazione e nuovi media. Per una pedagogia del Cyberspazio, Utet, Torino, 2001.