

Nuove frontiere dell'informatica per le scuole

Prof a lezione di programmazione con strumenti innovativi come "Second Life"

CESENA. Un'alleanza tra l'Università e le scuole cesenati per fare un salto di qualità nel processo di informatizzazione dell'istruzione fin dall'adolescenza. Gli istituti superiori del territorio locale da anni si sono attrezzati con laboratori muniti di computer. Ma non può bastare. La vera sfida è quella di insegnare ai docenti i segreti della programmazione informatica.

E' questa la filosofia di fondo di un corso di alta formazione denominato "Informatica: dalla conoscenza alla competenza". Si tiene presso il corso di laurea in Scienze dell'informazione, nella sede di via Sacchi. E' giunto alla seconda edizione. Quella che si è tenuta nel 2007 ha visto 18 insegnanti iscritti: 15 sono arrivati in fondo. Quest'anno il numero di adesioni è un po' calato: si sono fatti avanti 11 professori, a fronte di una disponibilità di 20 posti. Il dato confortante è che i partecipanti, per una metà circa, sono quelli "reduci" dalla prima edizione. Segno che l'esperienza è stata ritenuta utile.

Giorgio Casadei, professore universitario che è un po' il "guru" dell'iniziativa, sostenuta da Serinar e dalla Fondazione della Cassa di Risparmio di Cesena, spiega gli obiettivi del corso. «L'informatica è una disciplina che sta invadendo ogni campo,

ma nel mondo della scuola non è ancora arrivata dal punto di vista culturale-scientifico e concettuale. Si è diffusa solo sotto il profilo applicativo. Ma per capire davvero la miriade di applicazioni possibili l'unica strada da percorrere è lo svolgimento di esperienze di programmazione. Sono attività impegnative ma possono trasformarsi in uno strumento preziosissimo per i docenti di ogni disciplina impegnati nelle scuole di ogni ordine e grado. La programmazione non serve solo per materie come la fisica o la matematica ma per qualsiasi disciplina basata sul metodo deduttivo: dall'analisi logica alle traduzioni linguistiche, fino alla biologia. Sono pochissimi i campi che restano fuori da questo discorso: uno dei pochi esempi che mi vengono in mente può essere la valutazione di un'opera d'arte.

Tra le grandi novità di quest'anno ci sono alcune ore dedicate alla discussione sulle potenzialità didattiche di nuovi strumenti accattivanti come "Second Life". Si tratta di un mondo virtuale tridimensionale multi-utente online, che è stato inventato nel 2003 da una società americana. Questo sistema fornisce ai suoi utenti, che ven-

gono definiti "residenti" come se fossero cittadini di un vero e proprio mondo, gli strumenti per aggiungere e creare nuovi contenuti grafici. Possono essere oggetti, fondali, fisionomie dei personaggi, contenuti audiovisivi: gli utenti che li creano hanno il diritto di usufruire dei diritti d'autore e di commercializzarli con soldi virtuali (che però sono convertibili anche in dollari reali). Cosa

può centrare tutto questo con le lezioni in una scuola superiore? Per capirlo basta fare un salto in un laboratorio in cui ricercatori e laureandi di Scienze d'informazione lavorano proprio su "Second Life". Stanno riproducendo su computer la sede universitaria di via Sacchi, popolandola con gli avatar (immagini che si scelgono per rappresentarsi all'interno della comunità virtuale) dei frequentatori del corso che entrano in questa comunità. La cosa più incredibile sono le soluzioni innovative che riescono ad ideare a livello di programmazione per dare una risposta alle esigenze che si presentano per rendere funzionale questa vita virtuale. Le potenzialità di

uno strumento come questo sono immense e c'è chi le sta già esplorando anche alle superiori, per esempio nell'Istituto professionale Versari. Ovviamente - avverte il professore Casadei - «serve tempo, perché abbiamo impiegato duemila anni per imparare come si scrive un manuale didattico. Anche per capire come applicare al meglio l'informatica alla didattica bisogna avere pazienza. Fare studiare agli insegnanti le tecniche di programmazione accelera questo processo, anche attraverso l'errore: cercare dove si è sbagliato ha un alto valore cognitivo».

Gian Paolo Castagnoli