

Pedagogia del digitale?

di Pier Cesare Rivoltella



La questione se il digitale esiga una nuova pedagogia è ricorrente nel dibattito sull'uso delle tecnologie a scuola. E spesso l'idea che sta alla base del modo in cui viene risolta è che il digitale cambierebbe tutto, nel bene e nel male. Vorrei provare ad affrontare il tema per dimostrare che il problema non è il digitale. Lo faccio richiamando tre idee che probabilmente conviene considerare.

Brainframe

La prima è quella del *brainframe*. La sostiene Derrick de Kerckhove, allievo e successore di MacLuhan al MacLuhan Project dell'Università di Toronto, in un libro del 1991.

Qual è la sua idea? L'ipotesi è che tutte le tecnologie di comunicazione (come per prima la scrittura) siano psicotecnologie, ovvero abbiano la capacità di imporre una cornice alla nostra mente.

In Occidente è successo con la scrittura alfabetica completa. Essa, proprio per il fatto che l'atto della lettura richiede il riconoscimento analitico dei singoli grafemi e la loro correlazione secondo il prima e il poi, ha prodotto un pensiero basato sul principio di causalità, l'organizzazione sequenziale e narrativa, il procedere argomentativo.

Quando parliamo di pensiero analogico (spesso con la paura che il digitale ne produca in qualche modo la perdita) facciamo riferimento a questo brainframe: il brainframe alfabetico.

Cervello alto, cervello basso

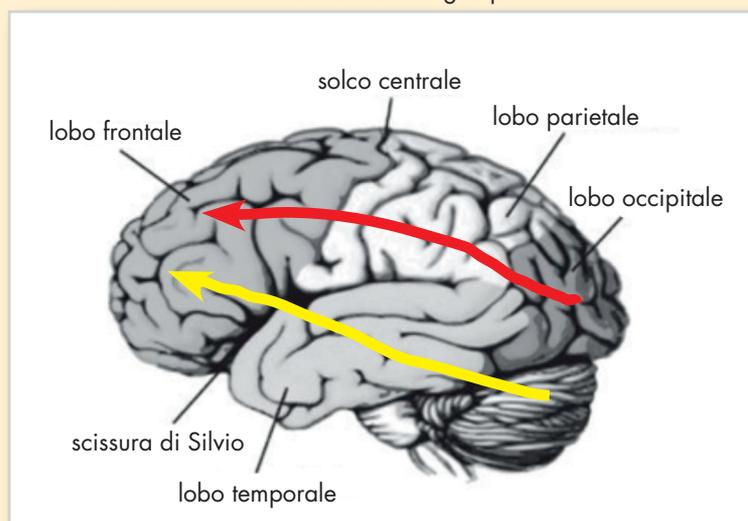
La seconda idea è quella che porta a correggere la vecchia neuromitologia del cervello destro e sinistro con la nuova idea di un cervello alto e di un cervello basso (Kesslyn & Miller, 2013).

Il cervello basso (linea gialla in figura) organizza gli input sensoriali, li compara con le informazioni immagazzinate nella memoria, usa i risultati per classificare e interpretare.

Il cervello alto (linea rossa) usa le informazioni per capire come raggiungere i suoi obiettivi. Formula piani, fa previsioni, corregge l'azione in corso d'opera.

Uno scarso utilizzo dei "due cervelli" produce soggetti orientati all'azione, poco riflessivi, molto adattabili, che seguono la corrente. La tentazione di pensare che quando parliamo di pensiero digitale ci riferiamo a questo stile è forte.

Sistema del cervello basso – classifica e interpreta informazioni
Sistema del cervello alto – formula ed esegue piani



Pensieri veloci, pensieri lenti

La terza idea è quella che ci porta a distinguere *pensieri veloci e pensieri lenti*. Essa viene formulata dal premio Nobel per l'Economia Daniel Kahnemann (2011) e ripresa da Alberto Maffei nel suo libro *Elogio della lentezza* (2014).

Tra i pensieri veloci si possono classificare:

- 1) i riflessi inconsapevoli, come le reazioni di fuga davanti al pericolo. Capita quando con la coda dell'occhio vediamo qualcosa di scuro che striscia per terra e il nostro cervello limbico ci fa scartare di lato portandoci a distanza di sicurezza prima di capire cosa sia;
- 2) i riflessi polisinaptici, come quelli condizionati di tipo pavloviano. Buona parte delle routines di cui è scandita la nostra giornata sono il risultato di questo tipo di riflessi: esse mettono capo a comportamenti di cui non abbiamo consapevolezza e che non richiedono riflessione per essere attivati;
- 3) le intuizioni, che stanno alla base del lavoro creativo e che sono il risultato del rumore cerebrale, ovvero di quelle scariche casuali dei nostri neuroni che non sono direttamente prodotte da degli stimoli. Si possono ascrivere a questo terzo tipo di pensieri il colpo di genio, l'idea improvvisa.

Sono invece lenti quei pensieri che coinvolgono molte aree corticali, richiedono il vaglio analitico di tutti gli elementi che compongono un problema, non si attivano se i tempi sono compressi.

Scriva Maffei: «un pensiero digitale non esiste e neppure può esistere, perché il pensiero ha una sua continuità e non è fatto di eventi discreti». Ma certo il digitale asseconda (o stimola) i pensieri veloci: concorre a strutturare il brainframe digitale.

Alcuni spunti

Da queste tre idee si possono ricavare alcune considerazioni conclusive che organizzo in forma di quattro brevi tesi.

- 1) I pensieri veloci, oggi, servono nelle organizzazioni e nella vita. Saper decidere senza analisi completa delle occorrenze, saper “unire i puntini” (come diceva Steve Jobs), fare uso di processi abduuttivi, intuire, processare dati in parallelo, sono tutte competenze fondamentali e che stanno sotto il segno della velocità.
- 2) I pensieri lenti, però, hanno la loro importanza. Senza lentezza non c'è comprensione, non c'è lettura profonda (Wolf, 2018), diviene difficile l'organizzazione. Non si può rassegnarsi all'accelerazione perché genera alienazione (Rosa, 2013).
- 3) Il digitale non è il problema. Esso asseconda i pensieri veloci e può ostacolare i pensieri lenti. Qui si ritaglia lo spazio di una didattica dei media digitali e di un'educazione ai media digitali.
- 4) Una pedagogia del digitale lavora a costruire un cervello bilingue (Wolf, 2010): alto e basso, veloce e lento. Il problema è didattico, non tecnologico.

Riferimenti bibliografici

- de Kerkckhove D. (1991). *Brainframes. Mente, tecnologie, mercato*. Tr. it. Baskerville, Bologna 1993.
- Kahneman D. (2011). *Pensieri lenti e veloci*. Tr. it. Mondadori, Milano 2017.
- Kosslyn S.M., Miller G.W. (2013). *Cervello alto e cervello basso. Perché pensiamo ciò che pensiamo*. Tr. it. Boringhieri, Torino 2015.
- Maffei L. (2014). *Elogio della lentezza*. Bologna, Il Mulino.
- Rosa H. (2013). *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*. Tr. it. Einaudi, Torino 2015.
- Wolf M. (2010). *Proust e il calamaro. Storia e scienza del cervello che legge*. Tr. it. Vita e Pensiero, Milano 2012.
- Wolf M. (2018). *Lettore vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale*. Tr. it. Vita e Pensiero, Milano 2018.