

Editoriale

Pier Cesare Rivoltella

Negli ultimi mesi, l'enfasi del PNRR sui *Teaching and Learning Centres* e sui *Digital Education Hub*, oltre all'interesse per l'innovazione della didattica connesso alla ripresa delle lezioni universitarie, ha riportato sotto i riflettori un termine, quello di *Blended Learning*, a cui sembra si leghi tutto ciò che nell'istruzione superiore allude a una didattica diversa, più attuale, maggiormente capace di intercettare i bisogni degli studenti.

Di fatto la storia del concetto è lunga più di vent'anni. La si può far risalire al 1999 quando compare nella newsletter di *EPIC Learning*, una società di formazione e certificazione delle competenze di Atlanta che si occupa di computer training:

The company currently operates 220 on-line courses but will begin offering its Internet courseware using the company's Blended Learning methodology [sic]. Select courses will continue to offer the traditional course content online but will also offer live instruction and other collaborative components, all from the student's desktop. (PR Newswire, March 5, 1999, n.p.; emphasis added).

Il testo è poco chiaro, ma si capisce che accanto ai tradizionali corsi on line, la società ne offre altri "misti" che affiancano ai contenuti on line, "formazione dal vivo" (in diretta? Sincrona? O in presenza?) e "altre componenti collaborative". Inizia già qui ad affermarsi l'idea di una ibridazione dell'offerta formativa, che ben presto saluterà l'imporsi di un'accezione geografica del concetto, ben esemplificata da

Matthew Pittinsky (2002), allora Ceo di Blackboard. Nel suo libro *The Wired Tower*, Pittinsky definisce il Blended Learning come una formazione “brick & click”, cogliendone lo specifico nell’alternanza di momenti d’aula (brick) e di lavoro on line (click). È questa l’accezione che passa nell’uso, finendo per attribuire alla Blended Solution il carattere di una dosatura percentuale di momenti d’aula in presenza e di lavoro on line.

La cosa curiosa di questa concettualizzazione è che insiste solo su una delle due parole che compongono il costrutto, il blended, e non sul learning. Ovvero: più che giocare sull’alternanza di presenza e distanza, aula e on line, la definizione avrebbe dovuto piuttosto insistere sulla distinzione tra Direct Teaching e Active Learning. Il Direct Teaching è l’insegnamento trasmissivo, che non necessariamente si identifica con l’aula: e infatti, durante il lock down, molta didattica a distanza si è svolta con modalità trasmissive, limitandosi semplicemente a spostare la lezione “di parole” a distanza, attraverso lo schermo. Invece, quando si parla di Active Learning, si fa riferimento a tutti quei metodi in cui chi apprende è attivo, come capita nei metodi esperienziali, nel lavoro di gruppo, nelle diverse forme della didattica basata sul fare. Anche in questo caso, non è detto che questi metodi si identifichino necessariamente con i formati digitali e on line della lezione: infatti, anche in aula è possibile ricorrere a metodi attivi.

Nel 2004, insieme a Paolo Ardizzone, sulla scorta della pubblicazione del Decreto Moratti-Stanca che l’anno prima aveva istituito le università telematiche, pubblicavamo un libro, *Didattiche per l’e-Learning* (Ardizzone - Rivoltella, 2004) in cui facevamo una nostra proposta di definizione del Blended Learning che superasse l’impasse del paradigma geografico. La nostra concettualizzazione lavorava su tre descrittori:

1) la *situazione*, ovvero «un repertorio di informazioni possibili», tra cui gli attori, gli strumenti e i contesti (in una parola, il *setting*);

2) le *azioni* messe in atto nell’aula: strategie (ovvero i piani di azione) e tattiche (ovvero le micro-decisioni, la pratica locale), in una parola la dimensione *performativa* della didattica che la rende un’*arte della vita* (Rivoltella, 2021);

3) la *didattica*, ovvero le scelte di metodo messe in atto dagli attori per dare corpo alle loro strategie e alle loro tattiche, in una parola il *design*.

Questi tre descrittori ci consentivano di distinguere cinque tipi di aule: l'aula fisica (lo spazio tradizionale della lezione), l'aula integrata (ovvero l'insieme di aula fisica e aula remota come capita nella didattica dual mode), il corso on line (quasi sempre a supporto anche di corsi tradizionali che si svolgono in aula fisica), il gruppo virtuale (nelle sue diverse forme), la community (dalla comunità di apprendimento alla comunità di pratica). Ora, lo *spazio* è solo uno dei descrittori che consentono di distinguere questi cinque tipi di aule. Gli altri due sono: la *relazione* (lo scenario psichico del gruppo) e le *conoscenze* (la trasmissione delle informazioni, i modi in cui il sapere viene negoziato, costruito e appropriato).

La correttezza della nostra impostazione concettuale è stata di recente dimostrata da un articolo di Johannes Cronje (2020), professore alla University of Technology di Cape Peninsula. Cronje definisce il Blended Learning come «il mix appropriato di teorie, metodi e tecnologie per ottimizzare l'apprendimento in un determinato contesto» e, a supporto di questa definizione, porta una matrice (cfr. Fig.1) che può servire come strumento per il design didattico consentendo di allestire il mix didattico a partire da quattro elementi: il contesto, le teorie, i metodi e le tecnologie.

Context (Kurtz & Snowden)	Theory (Cronje)	Methods	Technologies
Known	Injection	Tutorial Drill	Lecture Book Video
Complex	Construction	Construction Exploration	Open-ended learning environments Construction kits and tools Spreadsheets
Knowable	Integration	Puzzle Discussion Debate	Games Discussion tools
Chaos	Immersion	Experience Field trip Apprenticeship	Blogs Logbooks Assessment tools

Fig. 1 – Gli elementi costitutivi del Blended Learning

Gli elementi di complessificazione del discorso che abbiamo portato in gioco consentono di tornare sull'idea del Blended Learning con una serie di domande. Perché tanta insistenza solo su una delle variabili in gioco – lo spazio – con il risultato di ridurre l'intero dibattito alla dialettica tra presenza e distanza? Perché non ragionare piuttosto in termini di situazione, optando per un approccio pragmatico (Rivoltella, 2003) alla comunicazione on line? Che fine fanno le azioni e le didattiche, su cui nel dibattito attuale sembra non esserci nessuna attenzione? E soprattutto: se un Blended maturo consiste nel mix non solo di situazioni, ma anche di metodi, tecnologie, azioni, che differenza passa tra il Blended e il normale design didattico? Una didattica *by design*, non è sempre necessariamente Blended? Serve ancora definirla tale?

* * *

Questo numero della Rivista è particolarmente ricco, di pagine e contenuti.

Nella sezione monografica, curata da Maurizio Fabbri, sono raccolti contributi che riflettono sull'educazione morale nella scuola secondaria e che rappresentano alcuni dei risultati di un Progetto di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN) condotto sullo stesso tema. L'analisi si muove tra la ricognizione empirica sui piani dell'offerta formativa di scuole secondarie di primo (Silvia Demozzi, Marta Ilardo, Nicoletta Cheregato) e secondo grado (Liliana Silva, Elia Pasolini e Federico Zannoni), l'ag-gancio fondativo ai quadri deontologici (Maurizio Fabbri) e la cornice dei riferimenti internazionali (Pietro Corazza).

La sezione miscelanea, aperta da uno studio sul concetto di educazione in Edith Stein (Gabriella Armenise), verte su due grandi aree tematiche: quella dell'istruzione e quella delle culture mediali.

Per quanto riguarda l'istruzione, i contributi riguardano: le memorie di scuola dei rom (Luca Bravi), l'analisi dei manuali di storia italiani in tema di colonialismo liberale (Domenico Elia), l'analisi della performatività dei docenti (Eleonora Mazzotti, Salvatore Messina), la scuola fuori della scuola in pandemia (Lorenza Orlandini, Patrizia Lotti), i limiti della didattica a distanza (Valentina Pagani, Alessandra Anna Maiorano, Giu-

lia Pastori), il writing and reading workshop come metodologia didattica (Franco Passalacqua, Michele Flammia, Silvia Cristina Negri, Sabina Minuto), le posture di apprendimento degli studenti universitari (Maila Pentucci), la didattica dell'esperienza mentale (Marco Piccinno).

Per quanto riguarda le culture mediali, i contributi riguardano: il metaverso (Paolo Bonafede, Alessandro Soriani), i repertori mediali della popolazione anziana (Alessandra Carenzio, Simona Ferrari, Päivi Rasi-Heikkinen), il digital storytelling in prospettiva comunitaria e partecipativa (Michele Marangi, Marco Rondonotti), lo stato dell'arte in tema di AI nella didattica museale in Italia (Chiara Pancioli, Veronica Russo), la guerra in Ucraina e i social media (Stefano Pasta, Paolo Raviolo), il mito di Icaro e Dedalo come strumento di analisi intergenerazionale tra media ed educazione (Pier Cesare Rivoltella).

Riferimenti bibliografici

- Ardizzone P. - Rivoltella, P.C. (2004), *Didattiche per l'e-Learning. Metodi e strumenti per l'innovazione dell'insegnamento universitario*, Carocci, Roma.
- Cronje J.C. (2020), *Towards a New Definition of Blended Learning*, in «Electronic Journal of eLearning», 18, 2, pp. 114-121.
- Pittinsky M. (2002), *The Wired Tower. Perspectives on the Impact of the Internet on Higher Education*, Financial Times Management, London.
- Rivoltella P.C. (2003), *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione on line*, Erickson, Trento.
- Rivoltella P.C. (2021), *Drammaturgia didattica. Corpo, pedagogia, teatro*, Scholé, Brescia.