

Dossier Robotica a scuola 3

Competenza digitale e pensiero critico

di Michele Tortorici

Quando, all'inizio del millennio, nel marzo del 2000, a Lisbona, il Consiglio Europeo pose l'obiettivo strategico di portare il nostro continente a "diventare l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale", il Consiglio stesso indicò una precisa linea di sviluppo aggiungendo al sostantivo "conoscenza" l'aggettivo "digitale": "Il passaggio a un'economia digitale, basata sulla conoscenza – così precisa il Consiglio –, indotta da nuovi beni e servizi, metterà a disposizione un potente motore per la crescita, la competitività e l'occupazione. Inoltre sarà in grado di migliorare la qualità della vita dei cittadini e l'ambiente".

Successivamente, nella *Raccomandazione* del 18 dicembre 2006 l'Unione Europea ha individuato, tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente dei cittadini europei, quella "digitale". La *Raccomandazione* afferma che "la competenza digitale consiste nel

saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione". "Le persone – precisa – dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI. [...] Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione". Infatti, "l'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi".

Come si vede, se dovessimo individuare una parola chiave in questa definizione, essa sarebbe senza alcun dubbio "critico", riferito all'uso delle TSI, al pensiero attraverso il quale si riflette su di esse e all'attitudine con la quale se ne usano i prodotti nella società. Subito dopo la pa-

rola "critico", dovremmo collocare la dicitologia "creatività e innovazione". Tutto il resto non ha senso se non si riconduce a questi tre grandi concetti portanti.

Le esperienze di robotica a scuola che vengono presentate in questo *Glossario* si sviluppano anch'esse – per ciò che è stato fatto finora e per tutto quanto viene indicato come proposta – all'interno di una trama rigorosamente sostenuta da questi tre concetti. Ma vi è di più: queste esperienze presuppongono una idea di didattica che, una volta applicata alla robotica, può felicemente contagiare le altre discipline, anche attraverso il loro diretto coinvolgimento. Per questo le pagine che seguono non si rivolgono agli specialisti, ma aspettano di essere lette da tutti gli insegnanti.

