

RIASSUNTO

TECNOLOGIE PER L'EDUCAZIONE. RIVOLTELLA , P.G. ROSSI 2024. SECONDA EDIZIONE MILANO, PEARSON

Il volume *Tecnologie per l'educazione* di Rivoltella e Rossi propone una riflessione ampia e sistematica sul rapporto tra tecnologie digitali e processi educativi, partendo dall'idea che le tecnologie non possano essere considerate semplici strumenti neutri, ma vadano comprese come ambienti culturali capaci di trasformare profondamente il modo in cui si costruisce, si trasmette e si rielabora la conoscenza. In questa prospettiva, il testo si distanzia sia da una visione ingenuamente entusiastica della tecnologia, che la considera una soluzione automatica ai problemi della scuola, sia da una posizione tecnofobica che la interpreta come una minaccia per l'apprendimento e per la relazione educativa, proponendo invece un approccio critico e consapevole fondato sulla centralità della pedagogia. Gli autori collocano la riflessione nel contesto della società informazionale, caratterizzata dalla pervasività dei media digitali, dalla circolazione continua delle informazioni e dalla moltiplicazione dei contesti di apprendimento, sottolineando come la scuola non sia più il luogo esclusivo della produzione e trasmissione del sapere, ma debba ridefinire il proprio ruolo all'interno di un ecosistema più ampio in cui apprendimenti formali, non formali e informali si intrecciano costantemente. In questo scenario, diventa fondamentale sviluppare nei soggetti competenze che non si limitino all'uso tecnico degli strumenti, ma includano la capacità di interpretare criticamente i contenuti, selezionare le informazioni, comprendere i linguaggi mediali e partecipare in modo attivo e responsabile alla cultura digitale. Un nodo centrale dell'opera riguarda la trasformazione del ruolo dell'insegnante, che non può più essere pensato come semplice trasmettitore di conoscenze, ma deve configurarsi come progettista di ambienti di apprendimento, facilitatore dei processi educativi e mediatore culturale capace di orientare gli studenti nella complessità dell'ecosistema informativo contemporaneo; ciò implica una ridefinizione della professionalità docente, che richiede competenze didattiche, tecnologiche e riflessive integrate, nonché la capacità di adattare strategie e metodologie ai diversi contesti e bisogni educativi. Gli autori insistono sul fatto che l'efficacia delle tecnologie in ambito educativo dipende in larga misura dalla qualità della progettazione didattica: non è la presenza dello strumento in sé a garantire un miglioramento dell'apprendimento, ma il modo in cui esso viene integrato all'interno di un impianto pedagogico coerente, orientato a obiettivi chiari e supportato da pratiche di valutazione adeguate; in assenza di una progettazione consapevole, il rischio è quello di un uso superficiale o addirittura controproducente delle tecnologie, che può rafforzare modalità trasmissive anziché innovarle. Il testo approfondisce inoltre il rapporto tra tecnologie e apprendimento, evidenziando come i dispositivi digitali rendano possibile una maggiore integrazione tra dimensione cognitiva, emotiva e sociale, favorendo forme di apprendimento collaborativo, situato e multimodale; gli ambienti digitali consentono infatti la costruzione condivisa della conoscenza, l'accesso a risorse diversificate e la possibilità di simulare situazioni complesse, ampliando le opportunità educative ma anche introducendo nuove sfide legate alla gestione dell'attenzione, alla qualità delle informazioni e alla necessità di sviluppare competenze metacognitive. Un altro asse fondamentale del volume è rappresentato dalla media education,

intesa non come semplice alfabetizzazione tecnica, ma come educazione critica ai media e alla comunicazione, che mira a sviluppare nei soggetti la capacità di comprendere i linguaggi mediali, analizzare i contenuti, riconoscere le dinamiche di produzione e diffusione delle informazioni e partecipare attivamente alla vita sociale e culturale; in questo senso, la media education assume un ruolo strategico nella formazione del cittadino, contribuendo alla costruzione di una cittadinanza digitale consapevole e responsabile. Gli autori mettono in evidenza come la diffusione delle tecnologie digitali abbia modificato non solo le modalità di accesso al sapere, ma anche i processi cognitivi e le pratiche sociali, rendendo necessario un ripensamento complessivo dei modelli educativi; l'apprendimento non è più concepito come un processo lineare e individuale, ma come un'attività distribuita, che si sviluppa attraverso interazioni, reti e contesti diversi, richiedendo approcci didattici flessibili e centrati sullo studente. La seconda edizione del volume tiene conto in modo significativo dell'impatto della pandemia di COVID-19, che ha accelerato l'adozione delle tecnologie nella didattica e reso evidente la loro dimensione strutturale, mostrando al tempo stesso potenzialità e criticità della didattica a distanza e delle forme di apprendimento ibrido; questa esperienza ha evidenziato la necessità di superare logiche emergenziali e improvvisate, per sviluppare modelli didattici integrati in cui presenza e online si combinino in modo efficace, valorizzando le specificità di ciascun ambiente. In questo contesto, assume particolare rilevanza il concetto di blended learning, che non consiste semplicemente nella somma di attività in presenza e a distanza, ma richiede una progettazione attenta delle interazioni, dei tempi e degli strumenti, al fine di creare percorsi di apprendimento coerenti e significativi; gli autori sottolineano come la qualità dell'esperienza educativa dipenda dalla capacità di integrare le diverse dimensioni in modo armonico, evitando sia la duplicazione delle attività sia la frammentazione dei percorsi. Il volume affronta anche il tema delle piattaforme e degli ambienti digitali per l'apprendimento, analizzandone le caratteristiche e le implicazioni pedagogiche, e mettendo in guardia rispetto al rischio di una loro adozione acritica; le piattaforme non sono neutre, ma incorporano modelli impliciti di insegnamento e apprendimento, che devono essere compresi e valutati dagli insegnanti per poter essere utilizzati in modo consapevole. Un ulteriore aspetto trattato riguarda la valutazione, che nell'ambito delle tecnologie educative richiede un ripensamento delle pratiche tradizionali, orientandosi verso forme più autentiche, processuali e formative, capaci di valorizzare non solo i risultati, ma anche i processi di apprendimento e le competenze sviluppate; le tecnologie offrono strumenti utili per la raccolta e l'analisi dei dati, ma è necessario saperli interpretare in modo critico e integrarne l'uso in una prospettiva pedagogica. Nel complesso, il testo propone una visione articolata e problematizzante del rapporto tra tecnologie ed educazione, evitando semplificazioni e sottolineando la complessità dei fenomeni in gioco; la tecnologia viene interpretata come un elemento che ridefinisce i confini dell'esperienza educativa, ma che richiede un costante lavoro di mediazione e riflessione per poter essere utilizzata in modo efficace e significativo. Il messaggio che emerge con forza è che la vera sfida non è tecnologica, ma pedagogica e culturale: non si tratta di introdurre nuovi strumenti, ma di ripensare le pratiche educative alla luce dei cambiamenti in atto, sviluppando una consapevolezza critica che permetta

di sfruttare le potenzialità del digitale senza esserne condizionati. In questa prospettiva, la formazione degli insegnanti assume un ruolo cruciale, in quanto solo docenti adeguatamente preparati possono progettare e gestire ambienti di apprendimento innovativi, capaci di rispondere alle esigenze degli studenti e di valorizzare le opportunità offerte dalle tecnologie; la formazione deve essere continua e orientata non solo all'acquisizione di competenze tecniche, ma anche allo sviluppo di capacità riflessive e progettuali. Gli autori concludono sottolineando l'importanza di un approccio equilibrato e consapevole, che riconosca il valore delle tecnologie senza mitizzarle e che ponga al centro la dimensione educativa, intesa come processo complesso che coinvolge conoscenze, competenze, valori e relazioni; in questo senso, l'educazione nell'era digitale richiede un impegno condiviso da parte di insegnanti, studenti e istituzioni, finalizzato a costruire contesti di apprendimento inclusivi, significativi e orientati allo sviluppo della persona nella sua interezza.

I CONCETTI FONDAMENTALI:

Il concetto di tecnologie per l'educazione viene definito da Rivoltella e Rossi non come semplice insieme di strumenti tecnici, ma come un sistema complesso di dispositivi, pratiche e significati che contribuiscono a costruire l'esperienza educativa. Le tecnologie non sono neutre, perché incorporano visioni del mondo, modelli di conoscenza e forme di relazione; per questo motivo devono essere analizzate criticamente e integrate all'interno di un progetto pedagogico consapevole. Il pensiero degli autori insiste sul fatto che ogni tecnologia, nel momento in cui entra in un contesto educativo, lo trasforma, modificando sia le modalità di insegnamento sia i processi di apprendimento, e rendendo necessaria una riflessione continua sul loro uso.

Un concetto fondamentale è quello di ambiente culturale digitale, con cui si intende l'insieme delle pratiche, dei linguaggi e delle relazioni che si sviluppano attraverso i media digitali. In questa prospettiva, il digitale non è un semplice supporto, ma un contesto entro cui si costruiscono identità, si producono significati e si sviluppano competenze. Gli autori sostengono che vivere in un ambiente digitale implica un cambiamento nel modo di pensare e di apprendere, perché le informazioni sono sempre disponibili, interconnesse e spesso non gerarchizzate, richiedendo capacità critiche e interpretative più sofisticate rispetto al passato.

La società informazionale rappresenta il quadro di riferimento entro cui si colloca l'educazione contemporanea. Essa è caratterizzata dalla centralità dell'informazione e dalla sua circolazione rapida e continua grazie alle tecnologie digitali. In questo contesto, la conoscenza non è più stabile e definita una volta per tutte, ma è dinamica, in costante aggiornamento e costruita attraverso reti di relazioni. Il pensiero degli autori evidenzia come questo scenario metta in crisi il modello tradizionale della

scuola, basato sulla trasmissione di contenuti, e richieda invece un'educazione orientata allo sviluppo di competenze per gestire la complessità informativa.

Un altro concetto centrale è quello di apprendimento situato, che indica il fatto che l'apprendimento non avviene in modo astratto, ma sempre all'interno di contesti specifici, sociali e culturali. Le tecnologie digitali amplificano questa dimensione, permettendo agli studenti di apprendere in ambienti diversi e di partecipare a comunità di pratica. Gli autori sottolineano che imparare significa partecipare attivamente a contesti significativi, e che la conoscenza si costruisce attraverso l'interazione con gli altri e con gli strumenti.

Collegato a questo è il concetto di apprendimento collaborativo, che viene favorito dalle tecnologie digitali grazie alla possibilità di comunicare, condividere e costruire conoscenze in modo collettivo. Il pensiero di Rivoltella e Rossi mette in evidenza come il sapere non sia più individuale e trasmissivo, ma distribuito e co-costruito, e come l'interazione tra pari rappresenti una risorsa fondamentale per l'apprendimento. Questo implica un cambiamento nelle metodologie didattiche, che devono valorizzare il lavoro di gruppo e la partecipazione attiva degli studenti.

La multimodalità è un altro concetto chiave e si riferisce alla presenza di diversi linguaggi – testuale, visivo, audiovisivo, interattivo – all'interno dei processi comunicativi e di apprendimento. Le tecnologie digitali permettono di integrare questi linguaggi, rendendo l'esperienza educativa più ricca e complessa. Gli autori evidenziano che la capacità di comprendere e produrre contenuti multimodali è una competenza fondamentale nella società contemporanea, e che la scuola deve educare gli studenti a muoversi tra diversi codici espressivi.

Il concetto di media education occupa una posizione centrale nel testo ed è inteso come educazione critica ai media. Non si tratta solo di imparare a usare gli strumenti, ma di comprendere come funzionano, quali logiche li governano e quali effetti producono. Il pensiero degli autori sottolinea che i media influenzano la percezione della realtà e la costruzione delle opinioni, e che è quindi necessario sviluppare nei cittadini la capacità di analizzare e valutare i contenuti mediali, per evitare manipolazioni e disinformazione.

Strettamente legato alla media education è il concetto di cittadinanza digitale, che indica la capacità di partecipare in modo attivo, consapevole e responsabile alla vita sociale attraverso le tecnologie. Gli autori evidenziano che essere cittadini digitali significa non solo avere competenze tecniche, ma anche rispettare regole etiche, comprendere i diritti e i doveri online e contribuire alla costruzione di spazi digitali inclusivi e democratici.

Il ruolo dell'insegnante viene ridefinito attraverso il concetto di docente come mediatore e progettista. L'insegnante non è più solo colui che trasmette contenuti, ma diventa una figura che progetta ambienti di apprendimento, facilita i processi e guida gli studenti nella costruzione della conoscenza. Il pensiero degli autori insiste sulla necessità di una professionalità docente complessa, che integri competenze pedagogiche, tecnologiche e riflessive, e che sia in grado di adattarsi ai cambiamenti del contesto educativo.

La progettazione didattica è un altro concetto fondamentale e viene intesa come un processo intenzionale e strutturato, che mira a creare condizioni favorevoli all'apprendimento. Le tecnologie devono essere integrate all'interno di questa progettazione in modo coerente con gli obiettivi educativi, e non utilizzate in modo casuale o superficiale. Gli autori sottolineano che l'efficacia dell'uso delle tecnologie dipende dalla qualità della progettazione e dalla capacità di collegare strumenti, contenuti e metodologie.

Il blended learning rappresenta una delle modalità più significative di integrazione tra tecnologie e didattica. Esso consiste nella combinazione di attività in presenza e online, ma non in modo casuale: richiede una progettazione attenta che tenga conto delle specificità di ciascun ambiente. Il pensiero degli autori evidenzia che il blended learning può migliorare l'apprendimento solo se le diverse componenti sono integrate in modo coerente e finalizzate a obiettivi chiari.

Il concetto di piattaforma digitale viene analizzato come ambiente che organizza e struttura l'apprendimento, ma che al tempo stesso incorpora modelli pedagogici impliciti. Gli autori mettono in guardia rispetto a un uso acritico delle piattaforme, sottolineando che è necessario comprenderne le logiche e adattare alle esigenze educative, evitando di subirne passivamente le caratteristiche.

La valutazione viene ripensata alla luce delle tecnologie come processo continuo e formativo, che non si limita a misurare i risultati, ma accompagna l'apprendimento. Le tecnologie offrono strumenti per raccogliere dati e monitorare i processi, ma è fondamentale interpretarli in modo pedagogicamente significativo. Gli autori sostengono che la valutazione deve essere coerente con le metodologie adottate e orientata allo sviluppo delle competenze.

Infine, un concetto trasversale a tutto il testo è quello di approccio critico alle tecnologie, che rappresenta la posizione teorica degli autori. Essi rifiutano sia l'entusiasmo acritico sia il rifiuto delle tecnologie, proponendo invece un uso consapevole, riflessivo e progettato. La tecnologia viene vista come una risorsa potente, ma che richiede competenza e responsabilità per essere utilizzata in modo efficace e significativo.

Nel complesso, il pensiero di Rivoltella e Rossi si fonda sull'idea che la vera trasformazione portata dalle tecnologie non sia di natura tecnica, ma culturale e pedagogica, e che l'educazione abbia il compito di accompagnare questa trasformazione, formando soggetti capaci di comprendere, interpretare e utilizzare criticamente il digitale.

CONCLUSIONI:

Le conclusioni del testo possono essere sviluppate in modo più ampio mettendo in evidenza la portata culturale, pedagogica e sociale della riflessione proposta da Rivoltella e Rossi, che non si limita a descrivere l'impatto delle tecnologie sull'educazione, ma invita a ripensarne in profondità i fondamenti. Il punto di arrivo del loro ragionamento è chiaro: le tecnologie digitali non rappresentano una semplice innovazione aggiuntiva, ma costituiscono un elemento strutturale che ridefinisce il senso stesso dell'educare, obbligando la scuola e le istituzioni formative a interrogarsi sulla propria identità e sulle proprie finalità. In questo scenario, la questione centrale non è se utilizzare o meno le tecnologie, ma come farlo in modo consapevole, evitando sia l'adozione acritica sia il rifiuto ideologico, e riconoscendo che ogni scelta tecnologica è anche una scelta pedagogica e culturale.

Gli autori insistono sul fatto che la trasformazione in atto richiede un cambiamento di paradigma: non è più sufficiente trasmettere contenuti, perché la conoscenza è oggi diffusa, accessibile e continuamente aggiornata, ma è necessario formare soggetti capaci di orientarsi nella complessità, di selezionare le informazioni, di attribuire loro significato e di utilizzarle in modo critico. In questo senso, la scuola assume un ruolo ancora più importante rispetto al passato, proprio perché deve aiutare gli studenti a sviluppare competenze interpretative, riflessive e metacognitive, che permettano loro di non essere semplici consumatori di contenuti digitali, ma protagonisti attivi della cultura contemporanea. L'educazione, quindi, non perde centralità nell'era digitale, ma ne acquista una nuova, più complessa e più impegnativa.

Un altro elemento fondamentale delle conclusioni riguarda la professionalità docente, che emerge come uno dei fattori decisivi per il successo dei processi di innovazione. Le tecnologie, infatti, non producono automaticamente miglioramenti nell'apprendimento: è l'insegnante che, attraverso la progettazione didattica, ne determina il valore educativo. Questo implica la necessità di una formazione continua e approfondita, che non si limiti all'acquisizione di competenze tecniche, ma sviluppi una capacità critica e progettuale, permettendo ai docenti di scegliere, adattare e integrare le tecnologie in funzione degli obiettivi educativi. Gli autori sottolineano che senza questa consapevolezza il rischio è quello di un uso superficiale o addirittura regressivo delle tecnologie, che può rafforzare modelli didattici tradizionali invece di innovarli.

Le conclusioni evidenziano anche l'importanza della progettazione come dimensione centrale dell'agire educativo. In un contesto caratterizzato da una grande disponibilità di strumenti e risorse, ciò che fa la differenza non è la quantità di tecnologia utilizzata, ma la qualità delle esperienze di apprendimento progettate. Progettare significa creare ambienti significativi, definire obiettivi chiari, scegliere metodologie adeguate e prevedere forme di valutazione coerenti. Le tecnologie, in questa prospettiva, diventano strumenti al servizio di un progetto, e non fini in sé. Questo richiede un approccio sistemico, capace di integrare le diverse componenti dell'esperienza educativa e di evitare frammentazioni o incoerenze.

Un ulteriore aspetto rilevante riguarda la dimensione etica e sociale dell'educazione digitale. Gli autori mettono in evidenza che l'uso delle tecnologie solleva questioni importanti legate alla cittadinanza, alla partecipazione, all'inclusione e alla responsabilità. Educare al digitale significa anche educare ai valori, alla consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni online, al rispetto degli altri e alla capacità di contribuire in modo positivo alla comunità. In questo senso, la media education e la cittadinanza digitale non sono ambiti separati, ma componenti essenziali di un'educazione completa, che mira a formare persone in grado di vivere in modo critico e responsabile nella società contemporanea.

Le conclusioni affrontano inoltre il tema dell'integrazione tra presenza e online, sottolineando come l'esperienza della pandemia abbia reso evidente la necessità di superare la contrapposizione tra didattica tradizionale e didattica digitale. Il futuro dell'educazione si colloca in una prospettiva ibrida, in cui le diverse modalità si combinano in modo flessibile e funzionale agli obiettivi di apprendimento. Tuttavia, questa integrazione non può essere improvvisata, ma deve essere progettata con attenzione, tenendo conto delle specificità dei diversi ambienti e delle esigenze degli studenti. Solo in questo modo è possibile valorizzare le potenzialità delle tecnologie senza perdere la qualità della relazione educativa.

Infine, il messaggio conclusivo del testo è che la sfida principale dell'educazione nell'era digitale è di natura culturale e pedagogica, più che tecnologica. Le tecnologie offrono opportunità straordinarie, ma il loro valore dipende dall'uso che se ne fa e dalla capacità di inserirle in un progetto educativo significativo. Questo richiede un impegno condiviso da parte di tutti gli attori coinvolti – insegnanti, studenti, istituzioni – e una visione dell'educazione come processo complesso, dinamico e orientato allo sviluppo integrale della persona. In definitiva, Rivoltella e Rossi invitano a considerare le tecnologie non come una soluzione, ma come una sfida: una sfida che può essere affrontata solo

attraverso una riflessione critica, una progettazione consapevole e una forte attenzione ai valori educativi che devono guidare ogni scelta.

CONCETTI FONDAMENTALI E SUL PENSIERO DI RIVOLTELLA E ROSSI:

1. TESI DI FONDO

- Le tecnologie **non sono strumenti neutri**
- Sono **ambienti culturali** che trasformano:
 - conoscenza
 - apprendimento
 - relazioni educative

👉 **Idea chiave:** la questione è pedagogica, non tecnica

2. SOCIETÀ INFORMATIZIONE

- Centralità dell'informazione
- Accesso continuo e diffuso al sapere
- Superamento della scuola come unica fonte

👉 **Pensiero degli autori:**

- la conoscenza è **dinamica e distribuita**
 - la scuola deve insegnare a:
 - selezionare
 - interpretare
 - dare senso
-

3. NUOVA IDEA DI APPRENDIMENTO

- Apprendimento:
 - **situato** (dipende dal contesto)
 - **sociale** (avviene in rete)
 - **multimodale** (testi, immagini, video)

👉 **Pensiero:**

- non è più trasmissione, ma **costruzione attiva**
 - lo studente è protagonista
-



4. RUOLO DELL'INSEGNANTE

- Da trasmettitore → a:
 - progettista
 - facilitatore
 - mediatore culturale

👉 Idea centrale:

- più tecnologia → più bisogno di docente competente
 - il docente guida nella complessità
-



5. PROGETTAZIONE DIDATTICA

- Centrale nell'uso delle tecnologie
- Deve essere:
 - intenzionale
 - coerente
 - orientata agli obiettivi

👉 Pensiero:

- la tecnologia funziona solo dentro un **buon progetto educativo**
 - no uso casuale o decorativo
-



6. APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

- Costruzione condivisa della conoscenza
- Interazione tra pari

👉 Idea degli autori:

- il sapere è **co-costruito**, non individuale
 - la relazione è parte dell'apprendimento
-



7. MULTIMODALITÀ

- Integrazione di linguaggi:
 - scritto
 - visivo
 - audiovisivo

👉 **Pensiero:**

- comunicare = usare più codici
 - serve educazione ai linguaggi digitali
-

 **8. MEDIA EDUCATION**

- Educazione critica ai media

Include:

- analisi dei contenuti
- comprensione dei linguaggi
- consapevolezza degli effetti

👉 **Idea centrale:**

- non basta usare i media → bisogna **capirli**
-

 **9. CITTADINANZA DIGITALE**

- Partecipazione attiva e responsabile online

Comprende:

- etica
- diritti e doveri
- comportamento consapevole

👉 **Pensiero:**

- educazione = formare cittadini, non utenti
-

 **10. BLENDED LEARNING**

- Integrazione tra:
 - presenza
 - online

👉 **Idea degli autori:**

- non somma, ma **integrazione progettata**

- ogni ambiente ha una funzione
-

11. PIATTAFORME DIGITALI

- Ambienti che organizzano l'apprendimento

Pensiero critico:

- non sono neutre
 - incorporano modelli educativi
 - vanno usate consapevolmente
-




12. VALUTAZIONE

- Non solo risultati, ma processi
- Deve essere:
 - continua
 - formativa

Idea:

- valutare = accompagnare l'apprendimento
-

13. APPROCCIO ALLE TECNOLOGIE

-  tecnofilia (entusiasmo ingenuo)
-  tecnofobia (rifiuto)
-  approccio critico e consapevole

Pensiero degli autori:

- equilibrio tra potenzialità e limiti
-

14. MESSAGGIO FINALE

- La sfida è:
 - pedagogica
 - culturale
 - educativa

👉 Sintesi del pensiero:

- le tecnologie cambiano l'educazione
- ma è l'educazione che deve **dare senso alle tecnologie**

MAPPA CONCETTUALE

