

Il Movimento di Cooperazione Educativa e l'informatica

Un rapporto complicato che andrebbe "rifondato".

Donatella Merlo, Giuliana Simon

Parlare del rapporto del MCE con le tecnologie senza citare il lavoro del *Gruppo Nazionale Informatica (GNI)*, che ha operato nel Movimento dagli anni '80 fino ai primi anni del 2000, sarebbe una grave pecca¹. Come ignorare che anche Freinet ha sempre utilizzato le tecnologie, quelle dell'epoca, s'intende, come la tipografia scolastica, la radio, la cinepresa. Questi erano strumenti di "lavoro" della classe cooperativa al pari di tutti gli altri: per motivare alla scrittura con le esigenze della comunicazione, il testo libero, la stampa, il giornalino e la corrispondenza scolastica erano già molto, ma Freinet andava oltre, attento a quel che succedeva nel mondo intorno a lui e ai suoi allievi. I ragazzi stessi erano portatori di tutte le novità, dei modi di comunicare e di esprimersi che le nuove tecnologie consentivano. Il primo momento della mattina era dedicato proprio a questo, a raccontare le novità.

Allora proviamo ad immaginare come questo momento di avvio della giornata scolastica si possa essere modificato nel tempo, di che cosa i ragazzi fossero portatori dieci, venti, trent'anni fa e di che cosa siano portatori oggi. Oggi parlano di videogiochi, di whatsapp, di cellulari, di filmati YouTube... Questa attenzione ai ragazzi e al loro mondo bastava allora (e dovrebbe bastare anche oggi) per motivare gli insegnanti, del Movimento e non, a tenersi al passo con i tempi, a fare ricerca per dare la propria impronta pedagogica anche rispetto all'uso delle tecnologie, per far vedere concretamente come si possano utilizzare nel contesto di una pedagogia che al centro mette sempre l'alunno, il lavoro e la cooperazione.

Se accettiamo che le tecnologie, utilizzate in modo coerente con un progetto educativo più ampio, controllate nei tempi e nei modi del loro uso, possano amplificare le possibilità di co-costruzione della conoscenza che avviene normalmente in una classe cooperativa, allora avremo la necessità di conoscerle, capirne la logica, cercare gli agganci dei nuovi strumenti con la didattica, non una didattica qualsiasi ma la "nostra" didattica.

Il GNI ha compreso, fin dalle sue origini, la necessità di entrare dentro le tecnologie con una visione critica, di portare fuori dal Movimento questa visione e diffonderla nella scuola. Da qui sono nati gli stage residenziali che, in luoghi sempre diversi, riunivano annualmente decine e decine di insegnanti, di tutti gli ordini scolari, intorno ad un tema di studio... il più attuale in quel momento, dai videogiochi a internet. Parliamo di "tema di studio" perché il primo compito che si è sempre assunto il gruppo era quello di "informare per poter formare", cioè conoscere le tecnologie, sperimentarne l'uso e poi formare altri ad usarle nello stesso modo, con l'occhio critico che dicevamo prima, ma con grande attenzione anche alle potenzialità di crescita cognitiva e relazionale offerte dai nuovi mezzi.

Basta scorrere i titoli degli Stage per rendersi conto di come il GNI fosse in linea con i tempi e spesso anche in anticipo rispetto alla formazione ufficiale, avviata sempre con molto ritardo dal Ministero.

¹ Le autrici hanno fatto parte del GNI e ne hanno seguito le ultime vicende.

BOX STAGE²

1983 Stage teorico - pratico di informatica Celleno VT

1984 Stage di II livello di informatica Trieste

1985-aprile IL CALCOLATORE TRA VIDEOGIOCO E DIDATTICA Calalzo BL

1985-luglio IMPIEGO DIDATTICO DEL LINGUAGGIO LOGO Mongreno TO

1986 SIMULAZIONE LOGO Riccione FO

1987 RISORSE INFORMATICHE PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA Riccione FO

1987 COMPUTER E SCUOLA DI BASE: ESPERIENZE A CONFRONTO Sulzano BS

1988 LOGO E MICROMONDI Riccione FO

1989 INFORMATICA E METODO NATURALE Ostia RM

1990 IMAGO TRA VIDEO E COMPUTER. Riflessioni epistemologiche tra analogico e digitale Mestre VE

1992 EDITORIA ELETTRONICA A SCUOLA Verona

1993 Area Umanistica e Strumenti Informatici per PENSARE, GIOCARE, COMUNICARE. Scrittura e videoscrittura. Conoscenza e ipertesti. Giochi linguistici. Carpi MO

1994 GIOCHIAMOCI LA SCUOLA 1: GIOCHI DI RUOLO E DI SIMULAZIONE Verona.

1995 GIOCHIAMOCI LA SCUOLA 2: GIOCHI A SFONDO NARRATIVO Reggio Emilia

1996 MAPPE, RETI, NAVIGAZIONE Salerano TO

1997 EFFETTI SPECIALI E MAGICHE VISIONI ovvero LA MULTIMEDIALITA' TRA IMMERSIONE E RIFLESSIONE Mestre VE

1998 TRA GUTENBERG E LUMIERE: NUOVE TECNOLOGIE, NUOVE TIPOLOGIE, NUOVE PEDAGOGIE Staranzano GO

1999 Realtà virtuale, cooperazione reale: STRUMENTI ED ESPERIENZE PER IL LAVORO COOPERATIVO IN RETE Macerata

2000 Realtà virtuale, cooperazione reale: MECCANICO O INTELLIGENTE? Risorse informatiche per l'educazione scientifico-tecnologica e non solo ... Pinerolo TO



Foto scattata in uno stage dei gruppi di informatica e lingua (Mongreno, Torino, luglio 1985)

² Link al documento con l'elenco completo degli stage e dei materiali prodotti dal GNI.



Cooperativa Editoriale M.C.E. a.r.l.
Codice fiscale: 00676710270
Partita Iva: 00676710270
Sede legale: Via Corte del Castello, 2
30173 Venezia Mestre - CCIAA n. 142042
Sede amministrativa e commerciale
(fatturazione, corrispondenza, distribuzione
e recapito):
Via del Piceni, 16/16 A - 00185 Roma
tel. - 06 - 4940228

Movimento di Cooperazione Educativa

Oggetto: Dichiarazione di partecipazione

Si dichiara che l'insegnante.....Giancarlo Faggiolato.....
ha partecipato allo stage teorico-pratico di informatica che si è
svolto a Celleno dal 30 Giugno al 5 Luglio

Per la segreteria nazionale

(Aureli Maria Chiara)



Celleno 5 Luglio 1983



GRUPPO NAZIONALE DI INFORMATICA
Movimento di Cooperazione Educativa
In collaborazione con
Direzione Didattica del 1° Circolo di Pinerolo
I.T.C.G. "Michele Buniva" di Pinerolo



Con il Patrocinio di:
Città di Pinerolo
Provincia di Torino
I.R.R.S.A.E. Piemonte
Distretto Scolastico 44

Pinerolo, 7 – 8 – 9 aprile 2000
I.T.C.G. "M. Buniva" Via Dei Rochis, 25

MECCANICO O INTELLIGENTE?

Risorse informatiche per l'educazione scientifico-tecnologica ma non solo...

Venerdì 7 MICROMONDI

ore 9-13 (Aula Magna I.T.C.G. Buniva)

- M. Filippucci (Rete Territoriale Pinerolese) – **Autonomia e cooperazione: un percorso di lavoro comune tra Scuole medie e Scuole superiori del territorio pinerolese**
- R. Didoni (I.R.R.S.A.E. Lombardia) – **Dal P.S.T.D. al Progetto SeT**
- A. Rabbone (D.D. di Gassino) – **Dal Logo per il Commodore 64 a Micromondi: storia, pedagogia e didattica in ambiente Logo**
- B. Marchesini, M. Rovacchi (Scuola dell'Infanzia comunale "8 marzo" di Reggio Emilia) – **Dare vita ... attraverso micro-mondi**
- D. Merlo (S. E. "N. Costa" di Pinerolo) – **Imparare insieme**
- O. Mariotti (D.D. di San Mauro Torinese) – **Multimedialità e lingua 2: un'esperienza con alunni di 5°**
- L. Rosso (S. M. di Scalenghe) – **Effetti digitali!**

ore 15-19 (Laboratori multimediali 1° Circolo e I.T.C.G. Buniva)
Laboratori Logo

Sabato 8 MICROBOTICA CON IL LEGO

ore 9-13 (Aula Magna I.T.C.G. Buniva)

- A. Chiocciariello (I.T.D. - C.N.R. di Genova) – **La filosofia del mattoncino**
- R. Didoni (I.R.R.S.A.E. Lombardia) – **Un percorso didattico per un laboratorio di progettazione microbotica**
- G. Di Benedetto (Insegnante di Scuola Media) – **Un Laboratorio Lego nella scuola media**
- M. Geri (Insegnante di Scuola Media) – **Esperienze con la microbotica nella scuola di base**

ore 15-19 (Scuola Elementare Battisti)
Laboratori di Microbotica

Domenica 9 INTERNET COME RISORSA SCIENTIFICA

ore 9-11 (Laboratori multimediali dell'I.T.C.G. Buniva)

Viaggio virtuale nel mondo delle scienze
(a cura del Gruppo Nazionale Informatica)

ore 11-13 (Aula Magna I.T.C.G. Buniva)

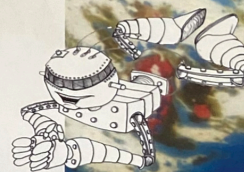
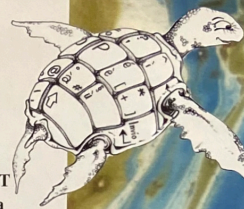
- M. Arcà (Ricercatore CNR - Università La Sapienza - Roma) – **Formazione interattiva alla conoscenza scientifica**
- E. Giordano (Ricercatore Facoltà di Scienze della Formazione Università di Milano Bicocca) – **Innovazione e formazione scientifica coordinata in rete: l'esperienza di "Laboratori in rete"**

Contribuiscono alla realizzazione dello stage:

Cassa di Risparmio di Torino
Istituto Bancario San Paolo di Torino
Apple Computer
Pinerolo Ufficio
Comune di San Pietro Val Lemina
Montagne Olimpiche
ATL Valli di Susa e del Pinerolese

Per iscrizioni e informazioni:

<http://www.bdp.it/~toee0014>
<http://www.systems.it/fogliacci/>
e-mail ncosta@piw.it
Segreteria: Tel 0121 - 75098
Ins. Merlo e Daghero



Comune di Macerata
Provincia di Macerata
IRRSAE MARCHE
Università di Macerata
Dipartimento di Filosofia e Scienze Umane

Patrocino

Gruppo Nazionale Informatica
Gruppo Territoriale di Macerata
Movimento di Cooperazione Educativa
Via dei Piceni 16/16a - 00185 Roma E-mail: MCE+MF1299@mcclink.it*



Macerata, 19-20-21 marzo 1999
c/o ITAS Matteo Ricci via Gramsci 39 - Macerata

REALTA' VIRTUALE, COOPERAZIONE REALE

strumenti ed esperienze per il lavoro cooperativo in rete

VENERDI'

19 MARZO 1999

ore 9-13. Nella trappola della rete. **Relazioni:**

1. Eleonora Pantò (formatrice): Didattica collaborativa in rete

2. Pinuccia Samek (IRRSAE Lombardia): Esperienze di cooperazione in rete.

3. Roberto Didoni, Pier Giuseppe Rossi, Luciano Rosso (Gruppo Nazionale Informatica):

* Dalla vetrina alla piazza ovvero dall'informazione alla cooperazione

* Strumenti per la cooperazione in rete (mailing list, newsgroup, chat e videoconferenza).

* Regole di cooperazione in rete.

* Esperienze di cooperazione in rete

ore 15-19 **Laboratori:**

Simulazione di attività cooperative con l'utilizzo di chat, mailing list, newsgroup a cura del Gruppo Nazionale Informatica

Corso di aggiornamento
Piano Aggiornamento Nazionale,
autorizzazione del Ministro P.I.
del 16.6.98



SABATO

20 MARZO 1999

ore 9-11. L'ipertesto aperto. **Relazioni:** Presentazione e istruzioni per l'uso di:

1. NEW.TO.N a cura di Federico Ziberna, Università di Trieste
2. CritLink Mediator a cura di Davide Suraci.

ore 11-12.30: La scrittura a più mani. **Laboratori:** creazione di una storia con l'utilizzo degli strumenti di interazione on-line presentati

ore 14.30-16.00: Continuazione dei laboratori su la scrittura a più mani.

ore 16-19: Professione cybernauta.

Relazioni:

1. Esplorazione di mondi virtuali a cura del Gruppo Nazionale Informatica.

2. Presentazione di Home Space Designer, software in italiano per la realizzazione di mondi virtuali a cura del Gruppo Nazionale Informatica.

Laboratorio: esplorazione di mondi virtuali a cura del Gruppo Nazionale Informatica.

DOMENICA

21 MARZO 1999

ore 9-11. Il Museo virtuale. **Laboratorio:** Produzione di ambienti virtuali interattivi.

ore 11-13. **Tavola rotonda.** Progetti di cooperazione in rete: prove generali e prospettive future a cura del Gruppo Nazionale Informatica.

Max 60 iscritti

Quota di iscrizione/frequenza:

L. 80.000 (L. 50.000 per gli iscritti al MCE) - vaglia postale intestato a:
Giancarlo Faggionato, Via Sartori 27-
36045 Lonigo (VI)
(indicare la causale del versamento)

Per informazioni e iscrizioni:

Pier Giuseppe Rossi Tel. 0733-270740
(dopo le 20) o 0337647105
Email: pgrossi@mercurio.it
Giancarlo Faggionato: tel.0444-436874
Email: giata@interplanet.it

PER DORMIRE

Pensione Da Rosa tel.0733232670
via Armaroli - 62100 Macerata
(singola Lire 60.000;
doppia Lire 40.000+40.000)

Ex seminario tel.0733 232730
(a 30.000 per persona in camere doppie)

La Contrada Agriturismo
tel.0733.973108
(40000 singola - 60000 doppia
solo per chi ha una macchina)

techinform

PENTIUM snc
olivetti office

via Font'Orsola 193 - 62014 Corridonia
tel/fax. 0733.434335 - tel. 0733.434137

Viale Europa 60125 Loreto - tel. 071 7500695

MONDADORI INFORMATICA
C E N T E R

via Palestro 1/a 60122 ANCONA
tel. 071.2072628 - fax 071.2077813
E-MAIL micanccon@tin.it

Per il convegno di Reggio Calabria, nel 2000, Valentina Talamonti, membro del GNI, scriveva così: « [...] l'uso del computer a scuola e nell'ambiente domestico consente di potenziare enormemente le capacità di apprendimento e ciò avviene in misura maggiore quanto più i bambini sono in grado di usare il computer istintivamente, allo stesso modo in cui usano carta e matita. Si afferma quindi l'idea, del resto ormai pienamente condivisa, che il computer non sia altro che uno strumento, sebbene un po' speciale in quanto interagisce con le capacità cognitive più elevate della persona, tanto da diventare un vero e proprio *enabler*, cioè uno strumento che mette in grado gli utenti di

amplificare capacità e competenze già possedute nonché di realizzare attività nuove e di sviluppare conoscenza. [...]

E ancora: «I ragazzi non sono delle scatole vuote; quando entrano nella scuola hanno già un loro bagaglio di conoscenze e competenze rispetto al multimediale, sono anzi loro stessi multimediali. Al di fuori del sistema scolastico, il bambino è soggetto a suoni, immagini, filmati, codici simbolici multiformi con una grossa portata informativa, educativa e formativa. Le nuove tecnologie ci permettono finalmente di portare *dentro la scuola* ciò che i ragazzi apprendono *fuori dalla scuola* e ci consentono di sfruttare il computer come una sorta di mediatore tra il “dentro” e il “fuori”, attenuando il gap esistente e fornendo quindi motivazione.»

Probabilmente non possiamo più condividere pienamente alcune affermazioni, alla luce dell'evoluzione che stanno avendo in questi ultimi anni le tecnologie e il loro uso dentro e fuori della scuola, ma l'attualità del pezzo rimane per il richiamo a mettersi in sintonia con ciò che avviene nella società, perché la scuola, nel suo complesso, tranne rare isole avanzate, rimane ancora ampiamente scollegata dalle tecnologie, anche oggi a più di 20 anni di distanza, sia per la mancanza di strumenti che per la mancanza di formazione degli insegnanti. Quindi certe visioni “apocalittiche” nell'uso delle tecnologie in contesto scolastico ci chiediamo se abbiano senso di esistere, considerando la situazione reale e l'ampio uso di quaderni di carta che ancora si fa nelle classi!



Il GNI, nonostante le difficoltà e le criticità riscontrate in un uso indiscriminato delle tecnologie, è stato molto attivo, sempre: ha prodotto *software*³ che per anni sono stati utilizzati nelle classi e

³ Titoli dei software: *Rapafrasi* (gioco linguistico), *Catene di parole* (gioco logico-linguistico), *Ulisse* (programma per la generazione di ipertesti-ipermedia), *Storie infinite* e *Millestorie* (programmi per la realizzazione di libri game e giochi avventura).

coniugavano la ricerca didattica, in particolare sulla lingua e sulla ricerca d'ambiente, con i nuovi strumenti, ha pubblicato la rivista *FOGLIacci dinAMICI*⁴ che teneva al corrente il Movimento delle novità del contenuto degli stage, ha scritto un libro *Meccanico o intelligente: risorse informatiche e problemi dell'educare*⁵ che ha anche dato il nome all'ultimo stage del gruppo, ha pubblicato *quaderni operativi di informatica*⁶.



⁴ Rivista trimestrale del GNI pubblicata dal 1985 al 1996.

⁵ Il libro a cura di Marcello Sala e Roberto Didoni è stato pubblicato nei Quaderni di Cooperazione Educativa (Didattica viva 117, Nuova serie/8 – marzo 1988 editi dalla "La Nuova Italia". È una raccolta di esperienze e riflessioni prodotte dal Gruppo.

⁶ Titoli dei quaderni: *Pensare, giocare, comunicare con LogoWriter*, *Pensare, giocare, comunicare con gli ipertesti*, *Ipertesti tra il dire e il fare*.

Anche quando non ci sono più state le forze e le risorse per organizzare stage nazionali⁷ i membri del GNI hanno continuato, non più come MCE, a organizzare corsi di formazione per gli insegnanti su argomenti vari (scrittura, grafica, software didattici, internet...), operando in aule di informatica abbastanza funzionanti, almeno nelle scuole dove c'era la figura dell'operatore tecnologico o altro insegnante che avesse dimestichezza con il computer.

Parallelamente ha continuato a formarsi e a confrontarsi in un piccolo gruppo su quanto stava cambiando nell'uso delle tecnologie in classe e nella società più ampia, sui *sistemi operativi open source* (Linux) che permettevano di uscire dal dominio delle grosse case produttrici di software a pagamento (Microsoft, Apple); è stato tra i primi a vedere nella *robotica educativa* uno strumento adatto per avvicinare i ragazzi in modo creativo e significativo alla programmazione (il coding di oggi); si è posto il problema dell'*introduzione delle LIM* in classe interrogandosi sulle trasformazioni che avrebbero potuto introdurre nella didattica, ha lavorato sui *podcast*, sui *blog*... cercando sempre di restare fedele ai propri principi educativi e ad una visione critica rispetto all'uso delle tecnologie in classe.

L'arrivo delle LIM, in effetti, ha avuto come conseguenza un progressivo "dissolvimento" delle aule di informatica che nella maggior parte dei casi non sono state più aggiornate. Dove sono rimaste, spesso sono "catorci" e non sempre dotate di una connessione ad internet efficiente. E i risultati si sono potuti constatare durante il lock-down per la pandemia del Covid-19 .

Tuttavia, in molte scuole, con finanziamenti di varia origine⁸, si sono comprati portatili e tablet in numero tale da soddisfare una classe alla volta, anche facendo lavorare i bambini in coppia. La LIM ha rivelato la sua utilità nel momento del confronto, della discussione collettiva per condividere i prodotti degli allievi, per fare insieme ricerche su Internet, per costruire mappe concettuali, per dare suggerimenti rispetto al lavoro in corso o condividerlo con qualcuno a distanza.

Molti di noi hanno fatto corsi per insegnare l'uso del software della LIM che però rapidamente si sono trasformati in corsi per l'uso di *Google* (Drive e Suite) che comprende anche gli strumenti per la comunicazione a distanza in sincrono come *Meet* e per il lavoro asincrono come *Classroom*, rivelatosi uno strumento indispensabile per la condivisione di materiali e compiti durante la DaD. Il risultato della diffusione di queste piattaforme e di altri servizi online ha determinato la fine dell'hackeraggio del pacchetto *Office*, il più utilizzato anche da chi era digiuno di tecnologie, non solo per esigenze lavorative ma anche per usi personali. Le scuole hanno anche adottato molto volentieri piattaforme come *OpenOffice*, o recentemente *LibreOffice*, che ne sono le versioni open source. Il GNI, come sappiamo, ha sempre sperimentato risorse open source ma, dovendo entrare nelle scuole, è stato necessario adattarsi al mercato e alle risorse esistenti e quindi apprendere un po' di tutto.

Integrare l'informatica nella didattica quotidiana è sempre stata una sfida per il gruppo, molto difficile da far sperimentare concretamente sia per la carenza di formazione degli insegnanti sia per

⁷ Gli Stage nazionali sono stati organizzati dal 1983 fino al 2000.

⁸ L'interesse del Ministero e di altre istituzioni pubbliche e private nei confronti della tecnologia a scuola è fuori di dubbio, ma viene quasi sempre vista come la soluzione ai mali della scuola, cosa che noi non possiamo condividere.

la difficoltà di definire un *metodo di lavoro* che non fosse la semplice ripetizione con strumenti tecnologici della lezione frontale⁹, come si è verificato puntualmente con l'introduzione delle LIM. L'uso degli *smartphone* ormai generalizzato e di alcune applicazioni, utilizzate in modo adeguato, che possono sostituire per molti compiti ciò che prima si poteva fare solo con il computer, hanno ormai generato un nuovo modo di relazionarsi con la tecnologia.

Lo stesso discorso vale per i *social network* che hanno cambiato anche il modo di comunicare, sostituendo spesso il virtuale con il reale. Si può non condividere questo modo di gestire le relazioni, sperando che non sia il solo, ma è indubbia la loro utilità e la presa che hanno fatto, non solo sui giovani.

Farsi carico di questi problemi vuole dire attrezzarsi e anche continuare a fare ricerca, come abbiamo proposto durante un incontro del MCE espressamente dedicato all'uso delle tecnologie nell'aprile del 2020. In quella sede noi proponemmo alcuni filoni di ricerca che restano ancora validi, ad esempio un'indagine sull'uso della LIM nelle scuole e una ricerca sulle metodologie all'avanguardia rispetto alla didattica con l'uso delle tecnologie (CBL, PBL, flipped classroom, inquiry, EAS...). Tutto ciò finalizzato alla creazione di un'offerta formativa su come il MCE intenda l'integrazione nella didattica di diversi strumenti, come le piattaforme collaborative, le piattaforme di e-learning, i social network, il coding con Scratch¹⁰ e la robotica educativa.

Quel che ci poniamo ora come problema, però, è se ci siano ancora le risorse nel MCE per essere un organismo propositivo in questo ambito, risorse umane, intendiamo. Ciò che non ha mai funzionato è la relazione con il Movimento: gli stage erano molto frequentati, ma da persone esterne, gran parte del Movimento ha di fatto ignorato il lavoro del GNI dimostrando una resistenza rispetto all'uso delle tecnologie che aveva, allora come oggi, un sapore anacronistico, in contrasto, come si diceva all'inizio, anche con lo spirito della pedagogia freinetiana. Il gruppo ha sempre vissuto una specie di *apartheid* e le tante esperienze condotte dai partecipanti, nell'arco di più di 20 anni, non hanno mai avuto una collocazione nel palinsesto del MCE e non hanno inciso sul modo di fare scuola degli insegnanti del movimento. Tutti "apocalittici"? Forse no, ma chi ha vissuto questa esperienza sicuramente si è sentito marginalizzato.

Questo ha avuto come conseguenza un allontanamento delle persone che avevano competenze in questo settore e la ricerca in altri luoghi e in altre associazioni di possibilità di sperimentare e di formarsi e ha anche decretato la fine del GNI per la mancanza di un ricambio generazionale necessario a ricostruire un gruppo che si occupi seriamente di tecnologie e didattica.

Mentre su altri fronti il Movimento ha dimostrato vitalità e attenzione al nuovo, in questo campo ha sempre frenato, ostacolato l'evolversi della ricerca didattica con l'uso delle tecnologie attuali. Si accetta, forse con meno remore, la multimedialità (ma chi realizza il prodotto multimediale? gli insegnanti o gli allievi? e gli insegnanti quanto sono capaci?), ma non il coding, senza rendersi conto che comprendere come si programma un computer, come si realizza un software può essere la chiave per sapersi difendere da usi inappropriati e dal senso di magico che sempre accompagna gli strumenti di cui non si conosce il funzionamento.

⁹ Anche le videoconferenze, i webinar che si stanno facendo ora, in molti casi, non sono nient'altro che lezioni frontali!

¹⁰ *Scratch* è il software gratuito di programmazione, più diffuso attualmente; creato dal MIT, si interfaccia anche con molti device esterni come quelli dei kit di robotica <https://scratch.mit.edu>

Il Movimento non deve estraniarsi dal dibattito lasciando così le redini in mano ad altri, perché, nella sua lunga storia, non è mai sfuggito all'analisi critica delle novità.

E allora dobbiamo essere pronti ad affrontare le nuove sfide che le tecnologie ci lanciano ogni giorno, dobbiamo attrezzarci: le paure pregresse non devono impedire la ricerca di strumenti adeguati ad affrontare la situazione, che, di giorno in giorno, diventa più grave per la pervasività delle tecnologie, per il processo ormai incontrollabile e inarrestabile dentro cui siamo, volenti o nolenti, tutti coinvolti. La ricerca di strategie comuni per governare questo assalto tecnologico e orientarlo ai fini educativi, quelli che tutti noi ci proponiamo, non può essere finita con la fine del GNI.

Altrimenti, caro Movimento, non ci siamo...