

«Così l'intelligenza artificiale aiuterà gli **insegnanti**»

Anthony Salcito gira il mondo per conto di Microsoft intercettando le trasformazioni nelle scuole. «La tecnologia non prenderà il posto dei docenti che in futuro avranno più tempo per sviluppare le singole capacità degli studenti. Puntando su curiosità e pensiero critico»

di **Antonella De Gregorio**

Com'è fatta una città ideale, che risponda alle esigenze e ai bisogni di tutti? Due maestre dell'Istituto comprensivo Cremona Uno hanno lanciato la sfida in terza: costruirla con Minecraft, videogioco tra i più conosciuti al mondo. Stupiti che persone adulte parlassero la loro lingua, i ragazzini si sono lanciati con entusiasmo nell'avventura. Replicata, l'anno successivo, per approfondire il tema «acqua». Dopo una progettazione minuziosa, gli alunni hanno realizzato la rete idrica di una città: tubi bianchi, tubi neri, acquedotto e impianto di depurazione; il tutto perfettamente funzionante, con l'acqua che scorreva, aprendo i rubinetti. Quest'anno si è parlato di acqua e viabilità e di un progetto per scavalcare il Po con un ponte che collegasse Cremona a Piacenza. Calcoli in scala, rilievi con Google Maps, analisi dei costi, poi la presentazione ad autorità e amministratori locali. «Il *Game based learning* è ideale per esercitarsi con il coding e poi affrontare le normali materie come storia e geografia, all'interno dell'ambiente che i ragazzi hanno programmato», dice Monica Boccoli, 30 anni di esperienza alle spalle e una gran voglia di «adattarsi felicemente» al nuovo che avanza. Con la collega, Simonetta Anelli, usano Minecraft anche per esporre lavori di «pixel art», realizzare orti virtuali, studiare organi del corpo umano modellati in bit, come hanno raccontato al Microsoft Edu Day di Milano, l'evento per docenti e studenti alla scoperta delle ultime frontiere della didattica e della ricerca.

Tante le esperienze in vetrina, come quella dell'Istituto don Milani di Carbonia, dove Cristiana Pivetta, insegnante di lettere tecnoesperta mette in piedi lezioni alternative che, grazie a Skype, consentono ai ragazzi di viaggiare in tutto il mondo, dall'Argentina all'Egitto: visite guidate virtuali, videoconferenze, interviste in videochiamata ad esperti, lavori di gruppo con studenti di altri Paesi. O quella dell'Isis Ponti di Gallarate, dove i ragazzi, guidati dal professor Mauro Sabella, hanno realizzato un videogioco per studiare la chimica: un laboratorio virtuale con palloncini all'elio, blocchi di acqua decomposti, fertilizzanti.

Strumenti. Segnali che il mondo della scuola sta cambiando. E non solo perché in classe entrano Lim, pc e stampanti 3D. Ma perché ci sono insegnanti che si mettono in gioco, imparano nuovi linguaggi e adattano le lezioni per preparare i loro studenti per il futuro. «Un futuro che richiederà leadership, creatività e umorismo — sostiene Anthony Salcito, vicepresidente Worldwide Education di Microsoft —. E per il quale la scuola deve attrezzarsi cambiando approccio e concentrandosi sulla promozione di abilità quali curiosità e pensiero critico; creatività, comunicazione e collaborazione». Salcito gira il mondo per visitare scuole, frequentare convegni, intercettare le trasformazioni in atto. E, ovunque, va ripetendo che l'innovazione è una parte importante dell'istruzione, ma che in realtà l'elemento



essenziale sono gli insegnanti: «Sono loro quelli chiamati a generare cambiamenti», dice al *Corriere della Sera*. Figure che vanno celebrate e rispettate, come insegnano i Paesi — dalla Finlandia a Singapore — che ottengono i risultati più lusinghieri nei rating Ocse. Perché l'educazione ha un ruolo vitale per l'economia di una nazione e «gli insegnanti andrebbero visti come agenti propulsori della crescita. Così come andrebbero alzate le aspettative dei presidi, che si trovano a governare un microcosmo di opportunità». Anche i ragazzi vanno spinti a volare alto: «Soprattutto in Italia, dove non manca il talento ma è spesso scollegato dalle opportunità. Oppure, come vedo in tante scuole, nascosto in sacche di eccellenza che non vengono condivise».

«Entro il 2030 le professioni più in crescita richiederanno maggiori capacità cognitive ma anche emotive», sostiene anche Silvia Candiani, ad di Microsoft. Che ha presentato lo studio «Class of 2030» condotto con McKinsey, secondo il quale fino al 40% dei lavori nei settori in crescita richiede competenze «soft» e trasversali; e solo il 42% dei datori di lavoro crede che i neolaureati siano adeguatamente preparati dal punto di vista delle abilità sociali ed emotive, che ai fini della carriera risultano «due volte più proficue dei risultati accademici». Secondo lo studio, inoltre, il 98% degli studenti ha desiderio di una maggiore personalizzazione degli insegnamenti, che porta anche a risultati migliori rispetto a un approccio uguale per tutti e infonde passione.

In Italia, va detto, l'innovazione arranca ed è disomogenea, con grandi differenze regionali, nonostante il Piano Nazionale Scuola Digitale varato nel 2015 con il suo elenco di promesse e azioni concrete. Ma sono gli insegnanti che nelle classi e nelle scuole utilizzano gli strumenti che possono cambiare il modo di fare didattica. Per Salcito la tecnologia è «un fattore abilitante» che, anziché occupare il posto dei professori, li rafforza nelle conoscenze e nella capacità di sviluppare le soft skill degli alunni. «Computer e intelligenza artificiale non prenderanno il loro posto, ma li renderanno più produttivi nel preparare i ragazzi ad eccellere in un mondo in cui servono competenze fino a poco tempo fa sconosciute». Inoltre, «la giusta tecnologia può liberare un 30% di quel tempo che gli insegnanti spendono in didattica tradizionale, che potrebbe essere impiegato nell'individuazione di percorsi tagliati su misura e nella relazione con gli studenti».

Un po' tutto il dialogo intorno alla formazione e ai futuri posti di lavoro si è spostato: l'attenzione non è più al dispositivo ma all'umano. E cambia anche l'atteggiamento dei presidi: «La domanda che mi facevano prima era "come faccio ad avere più computer in classe?" Ora chiedono: "Come posso aiutare meglio a preparare i miei studenti per il futuro?"».