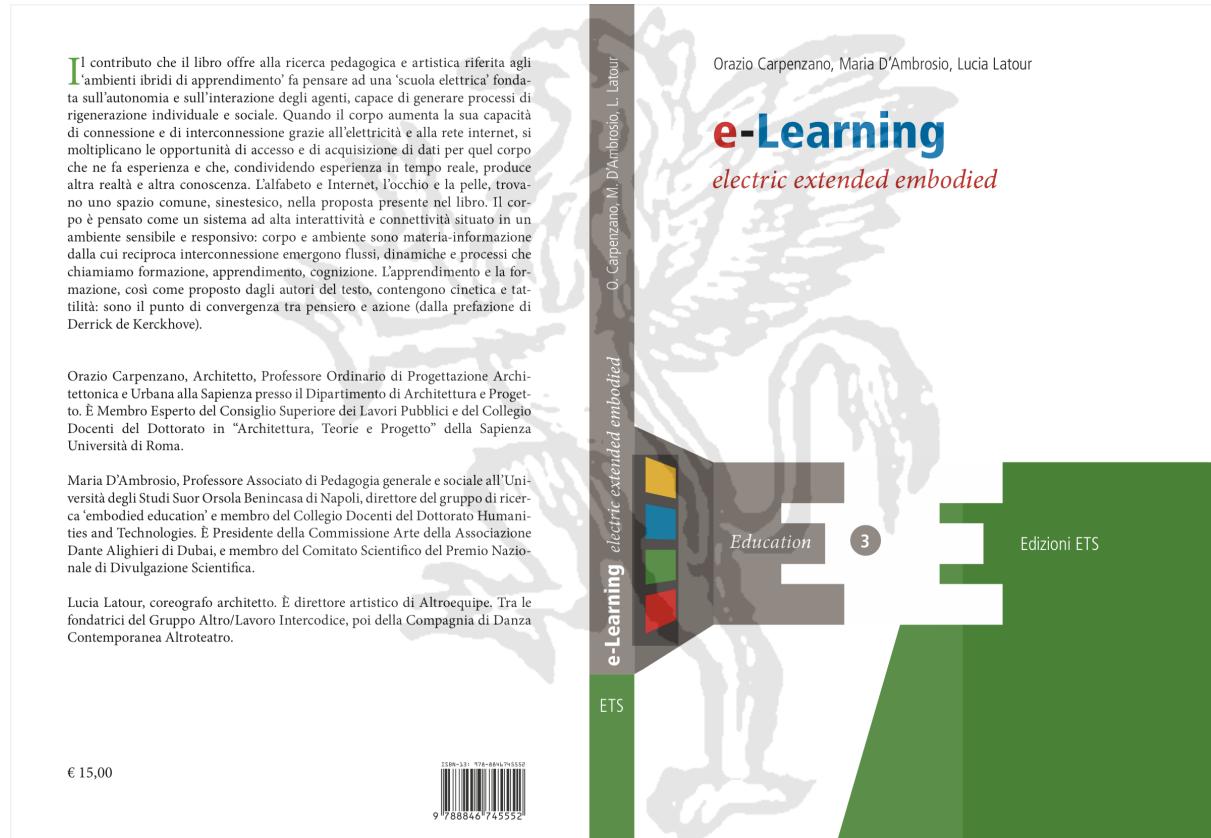


Leggendo i primi due capitoli della professoressa Maria D'Ambrosio del libro E-learning, abbiamo potuto dare una nostra prima impressione, o meglio recensione di esso. Innanzitutto partiamo dalla forma, appena lo si apre si ha l'impressione di leggere un libro molto scorrevole, pur avendo un italiano molto altolocato, è uno di quei libri che va letto e riletto, per comprenderne a pieno il senso.



Attraverso la lettura viene richiamato il senso del testo, ovvero la connessione tra ricerca pedagogica, ricerca artistica e Nuova Robotica. Da qui lo studio sulla cognizione, la dimensione sensoriale della cognizione, i suoi ambienti cognitivi e di apprendimento, compresi quelli digitali. Il presente libro si ispira alla ricerca 'digital space makes school. Apprendimento e formazione al tempo del web 3.0'. La ricerca e la sua connessione con la cultura digitale, ne fanno un sistema transdisciplinare per ripensare le forme dell'apprendere. Qui troviamo il concetto di E-Learning che rappresenta non solo il titolo dell'opera, bensì il risultato di una nominazione che tiene conto della necessità di coniugare il processo di apprendimento inteso come performance. Ed è qui che al lettore arriva un invito diretto ad indagare le potenzialità dell'e-learning, a ripercorrerlo per rintracciare una metodologia attiva, da parte dell'autore. Man mano che si va avanti si trovano diversi temi trattati come il digitale, spazio e tempo, il web ed infine la scuola. Nominare e rinominare l'apprendimento è considerata una 'ope-razione' necessaria non solo in rapporto agli obiettivi di una ricerca strettamente connessa alla specificità e alle potenzialità della cultura e degli ambienti digitali, quanto soprattutto per ragioni 'emergenti', rese attuali ed evidenti dalle tecnologie elettroniche e digitali, che riguardano il problema del cognitivo. Se l'interazione è individuata come concept fondante, è perché la ricerca cui si dà corpo nella scena live del SISTEMA ROTANTE ANTIGRAVITAZIONALE, si nutre della fenomenologia- già e individua nella percezione e nella tattilità il sistema cognitivo per una formazione che si attualizza e si estende all'immaginario digitale. Grazie a questa estensione e attualizzazione, hardware e software, corpi e menti, codici e interfacce, tecnologia analogica e quella digitale,

costituiscono la complessa matrice di ciascun processo formativo da utilizzare nel ‘fare scuola’. Nel senso epistemologico-metodologico lo spazio è diventato una categoria ‘critica’, parte di un ‘osservatorio’ live, dal quale si genera cognizione solo se si realizza interazione tra agente e ambiente, se si ‘dà corpo’, cioè, ad un certo concetto/processo di apprendimento, tema fondamentale del secondo capitolo, emerge da un processo di natura interattiva fondato sull’attivazione del sistema che chiamiamo vivente-agente e che ha necessità di esplorare in senso ecologico, morfologico e strutturale il proprio ambiente.



Arrivati alla fine, non possiamo fare altro che tirar fuori le nostre considerazioni. Esso è un libro indubbiamente molto interessante, che tratta di argomenti importanti, specialmente al giorno d’oggi. È adatto agli studenti, non a caso è argomento di studio alla mia università, ma nonostante ciò, lo si può benissimo consigliare anche agli appassionati della materia e a chi vuole conoscerne di più a riguardo.