

## RECENSIONE

### Perché leggere il testo *e-Learning electric extended embodied?*

Per trovare la risposta al nostro quesito dobbiamo innanzitutto avere in mente un’idea chiara dello scopo che si cela dietro la scrittura del libro.

Bisogna partire innanzitutto da una parola cardine: apprendimento. Lo scritto, infatti, si propone di esporre all’attenzione del lettore un nuovo modo di apprendere che, distanziandosi dai modelli tradizionali, si fonda sulla connessione tra ricerca pedagogica, Nuova Robotica (che si focalizza in particolar modo sull’*embodied*) e ricerca artistica, citando, in particolare, la metodologia antigravitazionale di Altroequipe.

Fa inoltre riferimento alla necessità di coniugare il processo di apprendimento con la sfera del digitale e nuovi ambienti cognitivi in cui questo può avere luogo. È importante a questo fine sottolineare che un ambiente è da considerarsi cognitivo quando riconosce la continuità tra reale e virtuale ed è capace di diventare “ambiente sensibile” ossia di essere trasformato “dalla volontà di adattarsi e di rispondere alle azioni e alle intenzioni del corpo/agente”. È proprio nella configurazione dell’apprendimento come *processo di embodiment* con l’ambiente che il corpo “realizza tutto il suo potenziale plastico e mimetico e attiva altra mobilità, altra cognizione”. Corpo e ambiente, infatti, diventano materia-information dalla cui interazione possono affiorare flussi, dinamiche e processi che definiamo formazione, apprendimento, cognizione.

Dopo aver riassunto in breve i fondamenti principali dei saggi iniziali del libro, la cui stesura è stata svolta dalla professoressa Maria D’ambrosio, possiamo ritornare alla domanda che ci siamo posti inizialmente: perché leggere *e-Learning electric extended embodied?* Nonostante la scrittura articolata e i concetti talvolta non chiari dopo una singola lettura possano creare a primo impatto una barriera tra il libro ed il lettore, personalmente ritengo che, superati gli scogli iniziali, il testo abbia una grande capacità di fornire degli spunti interessanti su modi sempre più all’avanguardia di fare ricerca e di apprendimento,

che non sono fini a sé stessi, ma che, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e lo spaziare in campi come l'arte, la danza, l'architettura ed il cognitivo, riescono a creare dinamicità ed infinite possibilità di studio tramite esperienze concrete, interattive e, quindi, inclusive a chi si occupa di insegnamento o a chi, in generale, vive luoghi di formazione, come scuole e università.