Istruzione: Unicef, "1 piattaforma digitale per l'apprendimento su 3 sviluppata durante la pandemia da Covid-19 non è più attiva"

C'è una "stagnazione dell'accesso all'apprendimento digitale ottenuto durante la pandemia da Covid-19, in quanto un terzo delle piattaforme sviluppate a livello nazionale sono state completamente chiuse, sono obsolete o non più completamente funzionanti, limitando gli approcci di apprendimento per aiutare i bambini a recuperare la loro istruzione". Lo denuncia il nuovo rapporto dell'Unicef "Pulse Check on Digital Learning", lanciato oggi. Secondo il rapporto, "se pianificate e facilitate in modo efficace, le opportunità di apprendimento digitale di qualità, inclusive ed eque possono integrare altri approcci di apprendimento e aiutare gli studenti a recuperare ciò che hanno perso durante la pandemia e la crisi di apprendimento preesistente". "Pulse Check on Digital Learning" esamina lo stato attuale dell'apprendimento digitale concentrandosi su cinque elementi vitali, tra cui politiche e finanziamenti, piattaforme e contenuti, insegnanti e leadership scolastica, alfabetizzazione digitale e opportunità di apprendimento olistico, con l'obiettivo di trasformare i sistemi formativi. Il documento contiene anche la primissima mappatura di 471 piattaforme nazionali in 184 Paesi realizzata dall'Unicef e da EdTech Hub. I risultati mostrano trend promettenti in diversi Paesi, come "lo sviluppo di piattaforme digitali, rivalutazione delle priorità e partnership innovative". Ma la stagnazione sta mettendo i progressi raggiunti durante gli scorsi pochi anni a rischio di regressione. "Anche se metà della popolazione mondiale è ancora offline, oltre il 70% delle piattaforme non offrono funzionalità offline. Solo il 49% delle piattaforme nei Paesi ad alto reddito e il 18% delle piattaforme nei Paesi a basso reddito possono essere utilizzate offline – rileva il rapporto -. La maggior parte delle piattaforme, il 67%, non fornisce contenuti coinvolgenti, nonostante l'interattività sia una componente centrale dell'apprendimento incentrato sullo studente, e la maggior parte offre solo contenuti statici come video e pdf di libri di testo". Non solo: "Solo il 22% delle piattaforme di apprendimento digitale contiene funzioni che le rendono accessibili ai bambini con disabilità. Anche tra le poche, le funzioni sono basilari, come i sottotitoli per non udenti e ipoudenti per i video". Dal report si evince anche che "l'85% delle piattaforme era compatibile con i dispositivi mobili, la modalità di apprendimento più comunemente disponibile nei Paesi a basso e medio reddito. La maggior parte delle piattaforme di apprendimento digitale (84%) offriva funzionalità che utilizzavano tutte le lingue nazionali di un Paese".

Gigliola Alfaro