

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Azione Classe 2.0

Narrazione dell'esperienza: prof.ssa Silvia Di Paolo

Premessa

Le recenti scoperte delle neuroscienze, in particolare della cosiddetta Neurodidattica¹ (eclatante, per il vissuto non recente, quella che afferma che la distrazione è indipendente dalla volontà della persona), e delle scienze delle comunicazioni (che a loro volta sanciscono l'inefficacia della comunicazione non interattiva: la spiegazione del docente in ambito scolastico, per intenderci) avrebbero dovuto stravolgere i canoni della quotidianità scolastica. Se a ciò aggiungiamo le teorie relative alle intelligenze multiple (H. Gardner), ci rendiamo conto che della scuola attuale c'è da salvare molto poco.

La classe 2.0 come risposta ad un bisogno

Tale azione, prevista dal più ampio Piano Nazionale di Scuola Digitale, vuole farsi carico di superare le anomalie succitate attraverso modalità didattiche innovative e motivanti che rendono lo studente attore protagonista in prima persona del suo processo di apprendimento.

Ovviamente in questo nuovo scacchiere si individua una nuova professionalità docente che operi con metodologie diverse rispetto a quelle riconosciute valide da una certa tradizione didattica, che ha difficoltà a misurarsi con i reali bisogni e con i tempi, con le dinamiche sociali e con il profilo dei discenti, non a caso definiti *New millennium learners*.

I modelli pedagogici contemporanei includono le nuove tecnologie come strumenti per potenziare una didattica che privilegi un approccio attivo e compiti aperti, che abbiano come focus la **riflessione sul processo** e la **personalizzazione** dei percorsi di apprendimento.

Un ulteriore concetto ormai ampiamente condiviso riguarda il ruolo dell'insegnante che si configura come il punto chiave nel processo di trasformazione delle azioni di apprendimento. La presenza sempre più diffusa nella scuola delle tecnologie deve condurre necessariamente l'insegnante a sviluppare e mettere in campo competenze oggi ancora timidamente espresse.

L'esperienza Classe 2.0 al Liceo Scientifico “Leonardo da Vinci” di Pescara

Inizio del progetto: settembre 2010.

Le aree dell'innovazione riguardano:

- la costruzione di Ambienti Integrati di Apprendimento (AIdA)²;
- la personalizzazione degli apprendimenti: E-portfolio, EAS e Flipped Classroom;
- la rimediazione dei contenuti attraverso i nuovi media.

¹ Si rimanda agli studi recenti, alle pubblicazioni e alle videolezioni di Pier Cesare Rivoltella, docente di Didattica e Tecnologie dell'Istruzione e dell'apprendimento presso l'Università Cattolica del S. Cuore di Milano.

² Per il concetto di AIdA: Roberto Baldascino, *LIM. Ambienti Integrati di Apprendimento. Costruire contesti per sviluppare competenze*, Tecnodid, Napoli, 2011

Ambiente Integrato di Apprendimento (AIdA)

Ambiente fisico

Riguarda il **setting d'aula**. Nel ripensare gli spazi dell'apprendimento, ha assunto centralità l'insieme composto da arredi e tecnologie: grazie al finanziamento del MIUR, durante l'a.s. 2010/11 viene completamente arredata un'aula, che viene anche dotata di dispositivi tecnologici scelti dal Consiglio di Classe.

Nelle successive annualità il setting viene affidato alle scelte progettuali dei singoli docenti. I **banchi**, immancabili complementi d'arredo dell'aula, sono riposizionati per facilitare un nuovo flusso di lavoro. Talvolta sono disposti in modo circolare o per moduli, per piccole o grandi isole, per consentire agli studenti di lavorare in gruppi strutturati e cooperativi.

Ambiente educativo-comunicativo

Le scelte metodologiche laboratoriali e il lavoro per gruppi hanno potenziato le **dinamiche relazionali**, rendendo gli studenti consapevoli delle proprie risposte emozionali e motivazionali nei processi, in un'ottica di metacognizione. Ciò ha reso possibile una didattica inclusiva, in cui ogni studente (soprattutto BES e DSA) è stato riconosciuto come persona.

Nell'a.s. 2014/15 classe II sez. I si è rivelata risorsa assai inclusiva l'utilizzo didattico del **dispositivo mobile** (tablet e smartpone).

Ambiente virtuale

A partire dall'a.s. 2010/11 e nel successivo, la classe I sez. I sperimentò **Ning**, un ambiente social pensato anche per la didattica. Qui gli studenti postavano i propri compiti, ma anche commenti informali su attività connesse con le discipline: viaggi, tornei sportivi, esperienze personali, etc.

Nel biennio successivo aa.ss. 2012/13 e 2013/14 la classe I sez. I ha chiesto ai docenti di utilizzare il proprio *official group* su **Facebook**. La richiesta è stata accolta, nonostante le condizioni di utilizzo del social network rispetto alla proprietà intellettuale del materiale postato. I prodotti degli studenti e i materiali dei docenti venivano condivisi e archiviati nello spazio **Intranet** del Liceo.

Nell'ultimo biennio aa.ss. 2013/14 e 2014/15 l'ambiente virtuale è diventato complesso ed è risultato composto da: un gruppo su **Whatsapp** per le comunicazioni rapide e la condivisione di link; un **blog didattico** per la condivisione della progettazione, la pubblicazione dei prodotti e la documentazione dei percorsi <http://leoduepuntozero.weebly.com/>; un **e-portfolio personale** in cui ogni studente potesse caricare i propri prodotti, commenti ad attività, etc.; **Google Drive** e **Google Libri** per l'archiviazione delle lezioni e ebook realizzati dagli studenti

Importante è mettere in evidenza l'**utilizzo didattico di Whatsapp**, che trasferisce le **dinamiche informali della comunicazione in contesti di apprendimento** che non coincidono con l'orario scolastico: ne è un esempio il flusso ininterrotto di messaggi anche nei mesi estivi (oltre che in orario pomeridiano/serale durante il periodo scolastico). Grazie a Whatsapp io e la prof.ssa Amicone (matematica/fisica) abbiamo una canale sempre aperto con gli studenti dell'attuale classe II sez. I, ampliando così il tempo dell'apprendimento, rispetto al tempo scuola. Gli ultimi argomenti trattati in questi giorni con gli studenti: la crisi greca e il "secondo pianeta Terra".

La personalizzazione degli apprendimenti

Nell'a.s. 2013/14 gli studenti della classe I sez. I hanno iniziato a curare un proprio spazio web in funzione di **E-portfolio**, posto all'interno del blog didattico. L'esperienza è proseguita con successo

durante l’anno scolastico successivo. Ogni portfolio è stato oggetto di autovalutazione da parte degli studenti, tramite una rubrica di valutazione.

Le **rubriche di valutazione e autovalutazione** rappresentano una novità dell’ultimo anno scolastico: esse hanno aumentato il livello di consapevolezza degli studenti, soprattutto rispetto alle competenze digitali, demolendo così la mitologia diffusa secondo cui i cosiddetti *nativi digitali* possiedono in modo innato la padronanza dei nuovi media.

Nell’ultimo anno scolastico è stata adottata, a partire dal II quadrimestre, una progettazione per **Episodi di Apprendimento Situati (EAS)**³, abbinata alla metodologia della classe capovolta ossia **Flipped Classroom**. Tali scelte sono state possibili grazie alla presenza in aula di dispositivi mobili, portati a scuola dagli studenti su richiesta del docente, secondo il **modello BYOD**, sempre più frequente. Per supportare meglio tali scelte metodologiche, sono stati acquistati 6 Ipad e 1 pc Mac, utilizzando un finanziamento MIUR, a maggio 2015.

La rimediazione dei contenuti attraverso i nuovi media

La rimediazione passa soprattutto attraverso la realizzazione delle **narrazioni digitali**, integrate nei percorsi didattici.

Nell’a.s. 2011/12 la classe II sez. I realizza il cortometraggio “Vite Opposte”, che viene premiato nell’ambito di un concorso locale. La stessa classe sperimenta l’utilizzo del **videogame** per l’apprendimento della storia e della geografia⁴.

Nell’a.s. 2012/13 la classe I sez. I collabora con la Soprintendenza dei Beni Culturali dell’Abruzzo per la realizzazione di **spot** inerenti la promozione turistica dell’antica Teate. Tale collaborazione continua in parte anche durante l’a.s. 2013/14.

Nell’a.s. 2014/15 la classe II sez. I realizza **digital storytelling** e numerosi **Booktrailer**; uno di essi riceve un premio nell’ambito di un concorso regionale promosso da USR e AICA. Alle narrazioni digitali si aggiunge la realizzazione di **videolezioni**, come consegna di compiti di realtà.

La rimediazione passa però anche attraverso una nuova organizzazione e rappresentazione dei contenuti col supporto di webware e app: abbiamo sperimentato nell’ultima annualità l’efficacia dell’**infografica**, dell’**ebook** e della **rappresentazione in 3D e 4D**, con la collaborazione preziosa della prof.ssa Giuliana Amicone.

In prospettiva ...

Sulla personalizzazione dei percorsi: il CdC può progettare per gli studenti attività personalizzate in relazione allo stile cognitivo e alle intelligenze prevalenti di ognuno, che sono oggetto di indagine e osservazione in fase di accoglienza (attraverso questionari, riflessioni metacognitive condivise tra pari e con i genitori, ...).

Sulla adozione dei libri di testo: è possibile ridurre drasticamente le spese librarie a carico delle famiglie, scegliendo versioni solo digitali dei libri di testo o sostituendo testi di grammatica e antologia con ebook, app e/o risorse disponibili online. Questo però è possibile solo se la classe 2.0 viene individuata in anticipo, cosa mai accaduta finora.

Sull’uso del videogame e di ambienti di simulazione: in questa direzione l’uso di giochi di ruolo e di ambienti immersivi di simulazione richiede ulteriori lavori di ricerca e sperimentazione, per far sì che questi vengano strutturati come potenziali scenari di apprendimento.

³ Per i fondamenti teorici: Pier Cesare Rivoltella, *Fare didattica con gli EAS*, Roma, Editrice La Scuola 2013

⁴ Si rimanda all’articolo che racconta l’esperienza: <http://www.educationduepuntozero.it/community/videogame-medium-valoriale-4057339383.shtml>

Sulla documentazione di esperienze di innovazione: in quest’ottica si auspica che si realizzi una casistica eterogenea di buone pratiche e si promuovano laboratori di ricerca didattica, in spazi fisici e virtuali, che coinvolgano tutti i docenti.

Sulla visibilità dei processi e delle esperienze dell’innovazione: per rendere maggiormente visibili i percorsi didattici a livello nazionale, è necessario aderire a reti accreditate e attive di scuole. Una buona possibilità è offerta dal progetto Avanguardie Educative, un movimento d’innovazione sostenuto dall’Indire che coinvolge più di duecento scuole distribuite sull’intero territorio nazionale: <http://avanguardieeducative.indire.it/>

Elementi di criticità

La cabina di regia. Nel nostro liceo manca del tutto un coordinamento dell’azione Classe 2.0, per espressa volontà del Dirigente Scolastico. Di fatto questa assenza genera disorientamento e sbigottimento nei docenti coinvolti nel progetto, perché essi non vengono in nessun modo accompagnati o supportati da azioni di tutoring nell’approccio con la progettazione e le attività. Per cui la risposta più frequente da parte degli insegnanti inseriti nel progetto è un profondo senso di inadeguatezza e frustrazione, con la demotivazione che ne consegue.

Il Consiglio di Classe. I docenti del CdC della classe 2.0 spesso non condividono linee progettuali innovative, per cui si creano evidenti spaccature a livello di impostazione didattica: ad esempio durante l’a.s. 2013/14 l’insegnamento di lettere si è contrapposto per la sua impostazione frontale a quello di matematica e fisica, fortemente caratterizzato da attività laboratoriali e cooperative. Ne è seguito disorientamento da parte degli studenti e forte scontento da parte delle famiglie.

Anche per la prossima annualità il DS ha disposto le cattedre della futura classe I sez. C (classe 2.0) in modo tale che emerga la differente impostazione didattica tra materie letterarie e scientifiche. Oltre tutto in tal modo si contraddice palesemente una delle **priorità del POF** che vuole una visione olistica del sapere, in nome di una perfetta integrazione tra scienza e *humanae litterae*. Diversamente si ha esperienza di Consigli formati da docenti motivati all’innovazione, che non hanno trovato straordinario e gravoso progettare in team Unità di Apprendimento su competenze trasversali e disciplinari.

Criteri di formazione delle classi 2.0. Appartenere ad una classe 2.0 deve essere frutto di una libera scelta o comunque di una preferenza espressa. Nell’a.s. 2014/15 tale criterio non è stato rispettato, infatti nella classe I sez. G sono stati inseriti studenti che avevano espresso la preferenza “Classe 2.0” e studenti che invece non l’avevano scelta. Il risultato: disorientamento dei docenti, scontento delle famiglie e conflitti tra gli studenti.

Relazione scuola-famiglia. Un elemento chiave da non sottovalutare è il ruolo dei genitori, che dovrebbero essere sempre più coinvolti e partecipi nei processi dell’innovazione. Tuttavia questo risultato si ottiene soltanto con la piena condivisione di riflessioni pedagogiche che legittimano le scelte dei docenti rispetto alle metodologie e alle tecnologie.

Nel biennio 2010/12 è stata riconosciuta tale criticità in modo oggettivo ed evidente.

Nel biennio successivo 2012/2014 tale criticità è stata superata, grazie alla cura costante delle relazioni scuola-famiglia: email periodiche e personalizzate inviate dal coordinatore ai genitori, sms e incontri frequenti sia con singoli genitori sia in plenaria per affrontare insieme problemi comuni.

Nel biennio 2013/2015 la criticità si è ripresentata, nonostante siano state adottate le stesse strategie del biennio precedente, nonostante la presenza del registro elettronico.

Urge la definizione di un nuovo piano strategico.

Il ruolo del docente. Si riscontra un significativo aumento del carico di lavoro, nella progettazione delle lezioni, nella gestione degli studenti in aula e negli ambienti virtuali. Si ipotizza che possa

diminuire, a patto che l'innovazione sia concretamente condivisa e realizzata da un team di docenti motivati, collaborativi e cooperativi.

Continuità nel triennio. Oggettivamente ritorna nelle classi 2.0 del triennio l'impostazione frontale e disciplinarista dell'insegnamento. Ciò si deve alla presenza massiccia di contenuti da svolgere, indicati dalla normativa nazionale e dal POF della nostra scuola. Urge una revisione epistemologica dei saperi disciplinari, in un'ottica di ESSENZIALIZZAZIONE. Solo in tal modo sarà possibile optare per metodologie laboratoriali.

Conclusioni

Questa narrazione succinta vuole mettere in evidenza il fatto che la mia esperienza con il progetto “Classe 2.0” dal settembre 2010 a maggio 2015 è andata gradualmente crescendo, grazie alla sperimentazione di nuovi ambienti di apprendimento, innovativi e personalizzati, che mi ha permesso di riconoscere punti di forza e criticità del progetto.

Quindi esiste una Documentazione Classe 2.0, esiste una sua storia. Ciò dovrebbe servire per attivare la **Valutazione dei processi**. La Valutazione permetterebbe di rimodulare le azioni di progetto, studiando strategie per superare le criticità, creando le condizioni favorevoli ad un **laboratorio di ricerca didattica** che coinvolga concretamente e in modo significativo i docenti del liceo.

Pescara, 24 lug. 15

Silvia Di Paolo