

La tecnologia al servizio dell'innovazione metodologico-didattica

Simona Bacconi, Silvia Brazzoni, Nicoletta Cappanera, Catia Curina, Stefania Gianché

I.C. "Bruno da Osimo"

simobacca15@gmail.com, silviabrazzoni@gmail.com, nicoknera@gmail.com, c.curina@gmail.com, stefania.giache1@gmail.com

La nostra esperienza nasce cinque anni fa da una forte esigenza di cambiare l'approccio didattico-educativo, sia alla Scuola Primaria che alla Secondaria di primo grado. Inizialmente è partita la Secondaria perchè lì occorreva ricreare un dialogo con i discenti che da un lato restituisse alla scuola un *appeal* che sembrava perso e dall'altro fosse in linea con le misure ministeriali di contenimento degli abbandoni e delle ripetenze. Questa prima esperienza però è diventata virale e attualmente il progetto coinvolge **due attuali classi terze della scuola primaria "Arcobaleno" e 10 della Secondaria di primo grado appartenenti all' I.C. "Bruno da Osimo"**.



Figura 1 – Riassetto delle aule delle classi terze della primaria: la cattedra e' sostituita da un tavolinetto per notebook, videoproiettore ed Apple TV; buchette portazaini; tavoloni che ospitano 4 bambini; angolo relax con divanetti, libri e cruciverba; angolo giochi (da tavolo, carte, Lego, logici, linguistici, ecc...).

Le normative ministeriali ed europee, le richieste del mondo del lavoro, la definizione delle competenze da sviluppare, la veloce evoluzione tecnologica, le teorie costruttiviste, sono le pietre miliari che hanno delineato il nostro percorso, ma la voglia di mettersi in discussione ed essere al passo con le nuove esigenze degli alunni è dipesa esclusivamente dall'impegno, dalla convinzione e dalla coesione del team docente, che è riuscito a cambiare il modo di affrontare

l'esperienza scolastica, seppur all'inizio con pochi strumenti ma tanta passione. Alla base (e al vertice) dell'innovazione c'è il Dirigente scolastico, la Prof.ssa Elisabetta Monticelli Cuggiò, che ha dato l'input al cambiamento sostenendolo sempre, anche contro reticenze e preoccupazioni che si sono presentate all'inizio come avviene di solito per qualsiasi cambiamento.

Infatti siamo partiti dagli aspetti metodologico-didattici: in primis dal superamento della lezione tradizionale, frontale e trasmissiva, che era diventata ormai poco efficace e poco coinvolgente, a vantaggio di attività laboratoriali basate sulla deduzione, sulla problematizzazione, sulla possibilità da parte dello studente di costruire il proprio percorso di apprendimento, sul "fare" per acquisire delle abilità e delle conoscenze, sul rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento di ognuno.

La progettazione è incentrata sulla promozione delle competenze, per cui, superando il mero nozionismo, le diverse attività sono pensate affinché l'alunno metta in azione le proprie abilità attingendo alle conoscenze sia pregresse sia nuove, per risolvere situazioni complesse e problematiche. Si cerca di partire dai cosiddetti compiti autentici, situazioni reali e tangibili, che colleghino il percorso scolastico al vissuto reale, in cui, parafrasando Wiggins, ciascuno esprime "ciò che sa fare con ciò che sa".

Di conseguenza **le tecnologie, integrate nella didattica quotidiana, sono venute in aiuto sotto diversi aspetti**: per motivare i ragazzi, per comunicare con il loro linguaggio e con quegli stessi strumenti dei quali si servono in genere appena fuori la scuola per la loro quotidianità, per includere chi vive uno svantaggio o una difficoltà di apprendimento, per favorire tutti gli stili di apprendimento. D'altra parte, però, l'uso critico e consapevole delle nuove tecnologie, le competenze digitali insomma, sono una precisa richiesta dell'Europa ai cittadini dell'Unione che saranno chiamati ad esplicitarle in tutti i contesti della loro vita, in maniera autonoma e responsabile, pertanto è apparso indispensabile che la scuola si occupasse di tale aspetto della formazione delle giovani generazioni.



Figura 2 – Alcune attività delle terze della primaria: per permettere l'organizzazione delle varie attività gli spazi sono flessibili così come gli strumenti. L'apprendimento è soprattutto deduttivo e viene incoraggiato il tutoraggio fra pari. L'insegnante media ed interviene quando c'è necessità.

Il nostro Istituto, dopo una serie di valutazioni e confronti con altri dispositivi, si è indirizzato verso l'acquisto di **iPad** a disposizione di alunni e docenti e di un server Apple.

Anche gli spazi sono stati organizzati in funzione di supporto all'apprendimento e alla metodologia: ogni aula ha un video proiettore con Apple TV e PC, tavoli o isole che

ospitano 4-5 alunni (poiché per la maggior parte delle volte lavorano in *cooperative learning* o gruppi collaborativi), un angolo relax in cui durante le pause tra una attività e un'altra ci si può riposare con letture, musica, attività di ritaglio e manipolazione e uno spazio per i giochi strutturati e non. La cattedra non c'è più, perché ovviamente il ruolo del docente è diverso dallo standard tradizionale: non esegue la lezione frontale ma affianca i ragazzi nei lavori, seduto in mezzo a loro, media quando occorre, dà indicazioni, osserva e prende sistematicamente appunti durante il percorso di apprendimento.

Le due classi della primaria lavorano anche secondo il **metodo "Bardi-classe scomposta"** per cui utilizzano in modo flessibile sia gli spazi all'interno della classe, sia quelli in comune della scuola per approfondire, studiare individualmente, collaborare, esercitarsi.

Si sperimentano inoltre modalità di lavoro attraverso la **lezione intervallata** (*spaced learning*), la **flipped classroom** e il **debate** per cui gli alunni sono continuamente impegnati a lavorare in modo collaborativo e anche in *peer tutoring*, partecipando attivamente alle attività organizzate dal docente che diventa regista e facilitatore.

Spesso le attività prevedono la realizzazione di prodotti finali, disciplinari e trasversali: si tratta di contenuti didattici digitali che approfondiscono varie tematiche attraverso più aspetti disciplinari e che valorizzano la creazione personale delle conoscenze e favoriscono il loro impiego creativo. L'impegno degli alunni è massimo nel reperire le informazioni, selezionarle, rielaborarle e utilizzarle per giungere alla produzione di qualcosa di nuovo e di autentico che poi viene presentato alla classe e sottoposto alla valutazione, di cui si conoscono esattamente i parametri.

In genere infatti le attività vengono presentate in ogni aspetto, compreso quello valutativo per cui l'alunno sa sempre che cosa richiede la prestazione e quali aspetti del suo lavoro e di quello dei suoi compagni dovranno essere maggiormente tenuti sotto controllo. Il momento della restituzione alla classe, oltre ad essere la fase più gratificante per gli alunni, è anche un importante momento metacognitivo, durante il quale è possibile ragionare collettivamente e individualmente sulle modalità di costruzione di una conoscenza, sui processi che sono intervenuti, sulle modalità più o meno adatte di realizzazione di un contenuto digitale e spesso l'errore è una preziosa risorsa che porta alla riflessione e all'autocorrezione.

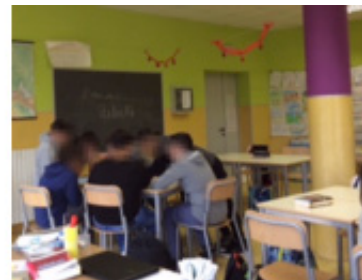


Figura 3 – Secondaria di primo grado: la classe lavora per gruppi collaborativi, anche con l'ausilio dei dispositivi; vengono proposte attività quali il debate e la lezione intervallata (quest'ultima prevede momenti di relax).

Anche il sistema di valutazione sta cambiando: in via sperimentale si è scelto di monitorare lo sviluppo delle competenze sulla base di griglie di osservazione, diari di bordo, prove esperte e rubriche di valutazione che attraverso giudizi descrittivi valorizzino anche l'atteggiamento, le relazioni sociali, la motivazione, la creatività, lo sviluppo della personalità.