



I dirigenti scolastici lo sanno bene, e anche i docenti, che il valore aggiunto di tali stimoli esterni sta tutto nella loro potenzialità di intercettare in primo luogo l'interesse del docente e la sua capacità di intrecciarlo con il proprio lavoro didattico, con le finalità e gli obiettivi del curriculum della scuola e del suo PTOF, e soprattutto con i propri alunni reali, con i loro bisogni e i loro interessi.

## Come si riconosce la qualità di tali proposte?

Secondo la mia esperienza di docente, e poi di referente regionale presso l'USR per l'Umbria, tre sono gli aspetti qualitativi che caratterizzano un bando o una competizione capace di attrarre e motivare docenti e studenti:

1. Originalità della proposta (contenuto tematico e strumentale).
2. Continuità della proposta (ripetizione in edizioni annuali senza soluzione di continuità).
3. Supporto e accompagnamento.

Certamente anche l'entità materiale del premio, in tempi di sofferenza finanziaria delle scuole, è un elemento motivazionale non trascurabile, ma il gusto della competizione e la soddisfazione derivanti da un riconoscimento anche solo morale sono comunque fattori importanti all'interno della comunità scolastica.



Figura 2 – Logo concorso AICA/USR Umbria 2013/2014

**In primo luogo, la proposta:** deve servire da stimolo, incuriosire, spingere a ricercare, a documentarsi, a desiderare di conoscere e apprendere nuovi strumenti per crescere e migliorarsi. Il singolo docente ne deve essere conquistato e fare da propulsore/propagatore nei confronti dei suoi studenti e dei colleghi del consiglio di classe.

**La continuità:** se poi la competizione o il concorso non rimane un'iniziativa isolata ma ha la fortuna di venire riproposta negli anni successivi, si crea una sorta di fidelizzazione o rapporto fiduciario con l'ente proponente e con gli organizzatori, per cui non solo nei soggetti vincitori e nei partecipanti ma in tutto il target degli utenti si sviluppa un positivo atteggiamento di aspettativa e di ascolto verso le proposte di questo "canale" divulgativo.





Il ruolo dell'USR, in quanto sede periferica del ministero, è anche quello di conoscere il proprio territorio, di valorizzarne le esperienze, di adoperarsi affinché le eccellenze abbiano spazio di crescita e adeguata visibilità, e soprattutto fungano da traino per elevare la qualità di tutto il sistema scolastico locale.

Le numerose esperienze di scuole provenienti da tutta Italia presentate al 2° Meeting nazionale sulla didattica immersiva organizzato da INDIRE a Firenze il 28 novembre 2016 (v. articolo su [Repubblica online](#)) tra le quali anche una umbra ([l'ITT Volta di Perugia](#)), hanno dimostrato che la tecnologia dei mondi virtuali è maturata e sta rapidamente conquistando sia i docenti che la didattica. Inoltre è una tecnologia disponibile anche in *open source* già da un decennio, con *Open SIM*.

I docenti che finora si sono avventurati negli spazi virtuali sono entusiasti delle potenzialità del medium e dell'elevato grado di impatto emotivo che suscita negli studenti. D'altronde, i nostri studenti, specialmente i più giovani, sono cresciuti con queste nuove tecnologie, hanno grande familiarità con esse e con tutte le varie forme di videogiochi e applicazioni varie di realtà aumentata (fra cui il tanto discusso *Pokemon GO!*) che si perfezionano e si susseguono a ritmi incessanti.

E' la scuola ad essere in deficit di conoscenza e di pratica virtuale, e il fatto di formarsi all'utilizzo di tali media a scopi didattici non è che un inevitabile percorso di raccordo all'ambiente tecnologico che pervade ormai la quotidianità di tutti noi.

L'ipotesi da cui è partito il team dei docenti dell'ITT Volta di Perugia è riassunta nella seguente domanda: "*possono i mondi virtuali diventare una normale e trasversale attività didattica in un istituto scolastico?*". A giudicare dai lavori pionieristici di questo istituto e delle altre scuole italiane presenti al meeting di Firenze sembra proprio di sì.

## **Che cosa offrono in più le tecnologie immersive?**

In primo luogo, la possibilità di utilizzare una varietà di modelli per la simulazione che sono applicabili ai più vari ambiti di studio e di ricerca, e che permettono una migliore comprensione dei fenomeni rispetto ai metodi di rappresentazione tradizionali.

Inoltre, le competenze acquisite in questo ambito sono ampiamente trasversali, abbracciano i contesti informali e non formali degli apprendimenti, in particolare la AR o realtà aumentata, e sono utilizzabili soprattutto nella vita quotidiana al di fuori della classe. Dunque un valore che unisce le tre elle (LLL – Lifelong Lifewide Learning), cioè l'apprendimento permanente per la vita in ogni luogo e non soltanto negli spazi ufficialmente destinati alla didattica.

Infatti l'apprendimento avviene ormai sempre più attraverso canali informali, esterni e/o paralleli a quelli scolastici e formali, e in seguito all'enorme diffusione di smartphones e device portatili, acquista sempre più rilevanza il *Mobile Learning* anche nella tecnologia AR, **Augmented Reality** (ARML).

## **La didattica immersiva in EdMondo**

[Edmondo](#) è la piattaforma tecnologica progettata da INDIRE per il mondo della scuola, studiata appositamente per le esigenze di studenti e docenti. Infatti è utilizzabile sia per la formazione dei docenti stessi che dai docenti con le proprie classi per attività didattiche. Rispetto ad altri mondi virtuali EdMondo presenta degli elementi specifici

che ne rendono più sicuro l'uso ( ad. es. l'accesso solo tramite identità reale) e la gestione della classe.

**Si può misurare l'efficacia dell'uso di risorse e tecnologie digitali nella didattica?** Sì. La cosiddetta *effect size* misura e confronta in percentuale quanto incide nei processi di apprendimento l'utilizzo di determinate tecniche didattiche, metodologie e particolari setting educativi. Il ricercatore neozelandese John Hattie (v. il suo [ranking](#)) ne ha misurate ben 195 nella sua ricerca quantitativa sui fattori che influenzano gli esiti degli studenti ("*Visible Learning*", 2008) ed ha valutato l'efficacia relativa all'uso della C.A.I. (Computer Assisted Instruction) verificando un aumento dallo 0,40% del 2009 allo 0,50% del 2015, ove la media di tutti gli interventi didattici valutati era lo 0,40%.

Ora, sappiamo bene che la tecnologia è efficace solo nel momento in cui è accompagnata da un approccio metodologico che non sia più quello trasmissivo tradizionale ma sia aperto ad una molteplicità di tecniche didattiche, orientato ai problemi (v. il *problem posing and solving*, il *project based learning*, ecc.) e a quei metodi centrati sul soggetto che apprende, capaci di stimolare l'interazione, la collaborazione tra pari, la costruzione e sperimentazione di modelli. Dunque se ne può dedurre che in qualche maniera l'uso di tecnologie innovative faccia da traino ad un contestuale rinnovamento delle metodologie di insegnamento.