

TEMA

Animatore digitale: un'esperienza che arricchisce

Daniela Corradi

daniela.corradi11@gmail.com

E' passato quasi un anno da quando, con una buona dose di incoscienza e molto entusiasmo, ho assunto l'incarico di Animatore Digitale all'interno dell'Istituto Comprensivo in cui lavoro.

Incoscienza? Sì, perché in quel momento altro non ero che una semplice insegnante di scuola primaria, priva di conoscenze tecniche specifiche e sostenuta solo da una grande passione per il digitale e per il suo utilizzo nella didattica.

La spinta ad accettare era però fortissima: intuivo di trovarmi di fronte ad un'occasione unica per condividere con i colleghi, in modo meno estemporaneo e più costante, tutto ciò che fino a quel momento avevo sperimentato e appreso in solitudine quasi assoluta.

Di fronte al vasto ventaglio di possibilità rispetto ai contenuti e alle iniziative da proporre, la scelta è caduta quasi subito sul pensiero computazionale, al quale mi ero avvicinata con curiosità negli anni precedenti: grazie ad un corso ai blocchi di partenza proprio in quel momento ("[Coding in your classroom now](#)", un Mooc interessante e approfondito ancora disponibile online, condotto dal prof. Alessandro Bogliolo, docente di informatica all'Università di Urbino) ho potuto consolidare le mie basi e avviare con la mia classe quinta una sperimentazione entusiasmante, spaziando tra approfondimenti sulla tecnologia e proposte di gioco unplugged e online. Primo passo, la riflessione sugli oggetti smart: come arricchirli di nuove funzioni? E, soprattutto, quali altri oggetti avremmo voluto rendere programmabili? Dai guanti autoriscaldanti agli astucci elettronici la fantasia dei bambini, resa più costruttiva dal confronto coi compagni, si è scatenata in una miriade di proposte accattivanti e inaspettate, raccolte in questo [Padlet](#).



Figura 1 – Noi inventori: una smart pen in grado di scrivere sotto dettatura

La tappa successiva ha visto i bambini divertirsi e imparare con i giochi online di [Code.org](#) (Minecraft, Frozen e Classic Maze i preferiti), mentre le attività unplugged si sono dimostrate efficaci in svariate situazioni, a partire dalla programmazione su carta a quadretti fino all'utilizzo di [CodyWay](#) per l'educazione stradale.

Acquisite in questo modo le prime basi, le attività sono proseguite con l'uso di [Scratch](#), semplice linguaggio di programmazione visuale adattabile a moltissime situazioni: dall'[accoglienza a una nuova compagna](#) alla costruzione di giochi e animazioni, fino alle [istruzioni per l'analisi logica](#)... attività dopo attività vedevo i miei ragazzi sempre più coinvolti e motivati, mentre le competenze trasversali e disciplinari crescevano senza che essi nemmeno se ne accorgessero!



Figura 2 – Coding unplugged: a caccia di farfalle con le carte di CODYROBY

Dopo 6 mesi di intensa attività, era giunto il momento di disseminare quanto appreso: il passo successivo è stato perciò il tentativo di mettere la mia esperienza a disposizione dei colleghi, condividendo con loro conoscenze ed entusiasmo: fra giugno e ottobre ho svolto per loro 3 moduli di formazione interna, da 9 ore l'uno, durante i quali abbiamo potuto sia riflettere insieme sul coding e sulle sue finalità, sia sperimentarne insieme l'utilizzo, con le risorse online ma soprattutto con la costruzione di giochi e materiali che abbiamo poi condiviso con i colleghi attraverso la piattaforma d'Istituto.

L'adesione ai corsi è stata molto alta, e una volta costruite le risorse risultava impossibile non utilizzarle... abbiamo perciò deciso di partecipare anche alla settimana di Europe Code Week, la quale ha visto i colleghi alle prese con la progettazione e la realizzazione di ben 72 diversi eventi.

Sono stati coinvolti tutti i 6 plessi della scuola primaria e una classe della scuola secondaria, con grande partecipazione degli studenti e, soprattutto, con l'occasione per noi di sperimentare sul campo le risorse costruite, contestualizzandole per adattarle alle diverse situazioni e arricchendole attraverso il confronto reciproco: inaspettata è stata per me l'emozione nel vedere le mie attività rielaborate, grazie alla sensibilità e alla creatività dei colleghi, in modi che da sola non avrei neanche potuto immaginare!

La stessa metodologia (formazione e sperimentazione personale, con successiva condivisione, dentro e fuori dall'Istituto) è stata poi applicata ad altre situazioni, ed è iniziato così un percorso di autoformazione a cadenza mensile, nel quale chi ha acquisito competenze particolari è chiamato a metterle a disposizione dei colleghi, con incontri di due ore nei quali la presentazione delle risorse è accompagnata dalla possibilità di utilizzarle immediatamente con il supporto dei docenti più esperti. Ogni incontro è dedicato a una singola proposta, dall'utilizzo di Power Point e Impress per la costruzione di giochi interattivi alle riflessioni sulla sicurezza, passando per la sperimentazione di Tackk, Thinglink, Padlet e della classe virtuale...le possibilità sono così tante che non riusciamo a immaginare quando il percorso potrà concludersi!

Naturalmente i compiti dell'Animatore Digitale non si esauriscono con la formazione, o con la produzione e la condivisione di risorse: è necessario infatti contribuire ai processi di innovazione tecnologica, collaborando alla stesura dei progetti per la partecipazione ai bandi o alle iniziative di fundraising, confrontandosi con i colleghi per comprendere potenzialità e limiti delle risorse disponibili nei vari plessi, contribuendo all'identificazione dei punti deboli e alla ricerca di soluzioni per il miglioramento, senza tralasciare infine l'importanza di coinvolgere attivamente l'intera comunità di cui la scuola fa parte...

Il campo d'azione previsto dal PNSD è vastissimo, ed è impensabile ritenere di poter affrontare tutto da soli: è stata una grande fortuna, per me, la possibilità di far parte di un gruppo di persone preparate, motivate, disponibili alla collaborazione e a un confronto che non solo ha consentito a tutti di crescere professionalmente e umanamente, ma ha permesso alla nostra scuola di raggiungere in poco tempo risultati significativi e soddisfacenti.

Dal punto di vista personale gli aspetti negativi non mancano: la fatica è tanta, le scadenze sono spesso impellenti e il tempo sembra non bastare mai, ma globalmente il bilancio è positivo e non posso che essere grata per le opportunità che questo incarico mi ha offerto.

L'esperienza vissuta mi ha consentito inoltre di maturare alcune riflessioni, che vorrei condividere con i colleghi, ed in particolare con chi si è avvicinato solo da poco a questo incarico:

1. la proposta di risorse, iniziative e metodologie deve essere sempre preceduta da un'approfondita formazione e dalla sperimentazione personale delle stesse: non è possibile risultare persuasivi e coinvolgenti trattando argomenti che conosciamo solo superficialmente, o rispetto ai quali noi per primi non siamo

completamente convinti...la nostra efficacia passa dalla nostra testimonianza molto prima che dai nostri discorsi.

2. E' importante sfruttare ogni occasione per interagire e fare rete, mettendo a disposizione degli altri ciò in cui siamo particolarmente dotati e vincendo il timore di chiedere consiglio e aiuto rispetto agli aspetti che affrontiamo invece con difficoltà...solo così si cresce e si fa crescere.
3. Suggesto di instaurare un rapporto quanto più personale possibile con i colleghi del proprio Istituto: solo percependoli come singoli individui, e non come gruppo anonimo, possiamo cogliere le potenzialità di ciascuno e contribuire alla loro crescita, insieme a quella dell'intera scuola.
4. L'impegno richiesto (di tempo, energie, risorse fisiche ed emotive..) può sembrare eccessivo, e spesso oggettivamente lo è: al di là dell'aspetto retributivo (che va indubbiamente affrontato nelle sedi competenti), non possiamo però negare che il nostro ruolo rappresenti un'occasione di arricchimento innanzitutto per noi...maggiore è il nostro coinvolgimento, maggiore sarà la crescita che ne deriverà.
5. La condivisione del proprio materiale con i colleghi ci vede spesso titubanti e timorosi, ma la soddisfazione di vedere il proprio lavoro apprezzato, utilizzato, modificato, arricchito e, perché no, persino migliorato può essere davvero grande.