

Documental-Mente2.0: l'esperienza delle Classi 2.0 in Umbria

Elisabetta Nanni

Referente Innovazione Tecnologica USR Umbria

nanni.elisabetta@gmail.com

*"Perché Documentare?
Per riuscire a valutare i processi e non il prodotto finale
Per attivare consapevolezza riflessiva
Per condividere con gli altri il nostro lavoro"*

Una scuola che cambia, come l'immagine dinamica di un treno che sfreccia in un non-luogo del nostro percorso. E l'apprendimento, l'insegnamento possono rimanere statici e stanziali?

E' questo il significato profondo dell'azione Classi 2.0 nella Regione Umbria, progetto al quale partecipano un totale di quattordici classi di Scuola Primaria, Secondaria di Primo e Secondo Grado.

L'azione partita durante l'A.S. 2009/10 e promossa dal MIUR e dall'Agenzia Ansas, rappresenta un passo in avanti nell'innovazione che vede la volontà di un intero corpo docente a rimettersi in gioco e in discussione ma nello stesso tempo permette di rimodellare l'apprendimento, costruendo nuovi ambienti e nuove modalità di insegnamento facilitando la nascita di una Mente 2.0, capace di intrecciare relazioni, interconnessioni per una costruzione condivisa del sapere. Ma come sono le aule di oggi tecnologi-

camente avanzate? Sono cablate con la possibilità di connessione Skype per raggiungere i compagni più lontani o momentaneamente assenti, ogni ragazzo ha il suo netbook o tablet e ha la possibilità di usufruire insieme agli altri di una lavagna interattiva.

Non è più, quindi, la classe che si sposta nel laboratorio, spazio indipendente e "speciale" ma lo stesso laboratorio si trasforma in metodo e strategia.

L'integrazione nella pratica scolastica di uno strumento tecnologico richiede, però, una modifica organizzativa e gestionale del lavoro in aula che spesso, per il singolo insegnante, non è sempre facile da attuare e gestire in modo efficace perché richiede molto lavoro.

Quando si progetta un ambiente che sia significativo per l'apprendimento, le tecnologie diventano solo una delle componenti. Diventano importanti le attività in cui vengono integrate, il modo con cui si realizzano, le interazioni sociali che si sviluppano. Il contesto, pertanto, diventa elemento fondamentale. La tecnologia deve essere vista pertanto come "uno strumento per fare qualcosa, non uno strumento alla ricerca di una cosa da fare", come afferma Gianni Marconato nel suo [Blog](#).

Con questa ottica nasce l'ambiente di apprendimento [Classionlineumbria.net](#), proposto dalla prof.ssa Floriana Falcinelli, della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Perugia, alle sei classi 2.0 delle Scuole Secondarie di Primo Grado umbre per offrire uno spazio di comunicazione e condivisione di materiali a supporto del progetto, in integrazione all'Ambiente ufficiale predisposto dall'Anas. Le scuole coinvolte, infatti, hanno espresso il desiderio di mettere in atto una maggiore interazione sia con gli Enti coinvolti nel progetto, sia con i propri allievi, supportando le attività didattiche in presenza effettuate durante le ore in classe, con uno spazio on-line chiuso che potesse favorire gli scambi, le interazioni e la necessaria condivisione di materiali per la realizzazione dello specifico progetto e di un eventuale azione finale condivisa da tutte le scuole coinvolte.

L'installazione dell'Ambiente è stata realizzata con il supporto di *Media Touch 2000*, partner ufficiale di Moodle. L'ambiente è stato utilizzato per il progetto PoliCultura e Moodle integrando l'iniziativa Policultura di Hoclab del Politecnico di Milano con il LCMSNoodle. Con Policultura le scuole hanno realizzato una "narrazione" multimediale (audio, immagini, testo) e multicanale su un tema a scelta, connesso alle attività scolastiche con l'obiettivo di promuovere l'interdisciplinarietà tra i saperi e la collaborazione tra i docenti e favorire forme di lavoro cooperativo in classe e in

ambienti online. Due scuole umbre, la Scuola Secondaria di Primo grado "A. Vera" di Amelia (TR) e la Scuola Secondaria di Primo Grado "Cocchi-Aosta" di Todi (PG) sono risultate vincitrici del concorso rispettivamente della sezione Policultura Junior con la narrazione "[In viaggio con Piermatteo](#)" e di quella della Coldiretti con "[Umbria, identità nel piatto](#)".

Si è rilevato, però, che i docenti abbiano riscontrato difficoltà a frequentare ambienti diversi (Moodle/Edulab dell' Ansa), lasciando così vuoto l'ambiente istituzionale Ansa, nonostante le sollecitazioni ad inserire materiali, prodotti e link. Una difficoltà nel conciliare l'apprendimento "formale" istituzionale con quello "non formale" del web 2.0 e riuscire ad abitare ambienti differenti. Ecco quindi, che nuove competenze vengono richieste a un docente, come la capacità di negoziazione e di condivisione o quella di documentare processi e prodotti con strumenti digitali e diventa così fondamentale e necessario essere in grado di [abitare la Rete](#), frequentando luoghi diversi come social repository, community o utilizzando social software. Dalle criticità nascono sempre nuove idee e strategie e con le [nuove classi selezionate](#), Primarie e Secondarie di Secondo grado, durante l'anno successivo l'USR Umbria ha cercato di affrontare e risolvere il problema.

Dopo Rimini 2011 ...

Il primo passo importante è stato il [Seminario MIUR a Rimini](#), di Febbraio 2011, durante il quale si è formato il "gruppo" di lavoro prima in presenza e poi in Rete.

Nasce così il [blog](#) dei docenti coinvolti nelle classi 2.0 della scuola Primaria umbra.

Ma perché documentare in Rete? "Per riuscire a valutare i processi e non il prodotto finale, per attivare consapevolezza riflessiva, per condividere con gli altri il nostro lavoro", scrivono i docenti nella presentazione del loro blog. Classi2.0 implica una trasformazione del lavoro del docente e il Blog rappresenta lo strumento di metacognizione, di narrazione e di riflessione delle proprie azioni didattiche. Ci si auto-narra, si dipingono brevi flash come documentazione di processi che avvengono tutti in contesti completamente diversi tra loro.

Biblioteca di Anobii, Timeline di Dipity, Tag Cloud e geotagging sono alcuni degli strumenti che gli insegnanti stanno utilizzando per imparare ad "abitare" la Rete e riuscire, così, ad educare i loro ragazzi a una concreta e reale cittadinanza digitale. La prima riflessione scaturisce dalla modifica dell'ambiente di apprendimento: quale ergonomia dello spazio? L'aula viene de-strutturata e ri-strutturata per lavori di condivisione e

di collaborazione. Partendo dall'Aula tradizionale si studiano nuove soluzioni.



L'aula 2.0 dell'ITIS "Volta" di Perugia

Anche i bambini della Primaria partecipano a questa progettazione in modo diretto esprimendo le loro idee e provando diverse soluzioni, come si legge dalla presentazione [La mia Aula](#) della classe terza della Direzione Didattica "G. Cena" di Perugia.

E' importante notare come le Scuole Primarie, forse più abituate alla condivisione e al lavoro di equipe, abbiano costruito il progetto secondo un impatto prettamente pedagogico, facendo così rientrare le ICT come amplificatori dell'azione didattica.

L'esperienza di classe 2.0 spinge i docenti delle Scuole Secondarie di Secondo grado a non fermarsi all'ambiente reale ma ai tanti ambienti possibili per poter lavorare con i ragazzi della classe. Alcuni sono stati proposti dai docenti come eTwinning o wikispaces. *"Ma l'ambiente più amato dai giovani era già lì... Facebook. Lavorare in quella jungla di migliaia di presenze, di tutti i tipi, mi sembrava poco opportuno e così ho cominciato a fare dei gruppi di lavoro chiusi, invitando gli studenti a farne parte."*, racconta un'insegnante dell'istituto Alberghiero di Assisi, prof.ssa Giuliana Lipparelli. La risposta è stata immediata. Una volta entrati nella **fbclass**, le pareti si sono ristrette e il senso di appartenenza al gruppo è stato ancora più forte. Con il tempo le informazioni, i commenti e le riflessioni che sono emerse da queste pagine sono diventate sempre più ricche e profonde rispetto a ciò che gli stessi ragazzi facevano a scuola dal

banco, ovvero quello che Renzo Menga, ricercatore Anas, definisce un ri-appropriarsi del Virtual Setting come [terzo luogo](#) da abitare. Si veda la presentazione al Seminario Montecatini http://prezi.com/_a2aatueetwx/clssi20-umbria/

Durante questo anno scolastico sono previsti percorsi di formazione sia per i docenti sugli strumenti del Web2.0 che per i genitori sull'utilizzo dei Social Network.

Nasce così, sotto i migliori auspici, l'idea **Mente 2.0** – durante il Convegno MIUR di Montecatini, tenutosi nel mese di ottobre per i docenti delle Scuole Secondarie di Secondo grado – una nuova occasione di scambio e condivisione

La Mente 2.0, intelligenza con-nettiva e col-lettiva, rappresenta la comunità educante che cresce insieme, su diversi livelli e responsabilità affinché tutti possano diventare attivi e consapevoli cittadini digitali.



LE ESPERIENZE

SCUOLA PRIMARIA

D.D. "SanFilippo"-Città di Castello (PG): [Il Progetto, L'Inaugurazione della Classe2.0](#)

Scuola Primaria "L.Masi"- Assisi (PG): [Il Progetto e le Attività](#)

D.D. "Rasetti" Castiglion del Lago (PG): [Matita, Mouse, Penna Interattiva](#)

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

S.S. "Dante Alighieri" Spoleto (PG): [Le Attività sul Web](#)

S.S. "C.Antonietti" Bastia Umbra (PG): [Io Protagonista](#)

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

ITIS "Volta"- Perugia Le Competenze in Gioco: [Risikamente](#)

IISAG- Terni: Le ICT integrate nella curvatura del profilo specifico di un istituto tecnico - [Il Wiki del Progetto, Ambiente e Paesaggio](#)

IPSA "Baldelli": Classi2.0 e Nuovi ambienti di Apprendimento, [Il Progetto](#)

Alberghiero Assisi: L'Aula come laboratorio - [L'Area Classi2.0](#)

Auguri Italia dalla Classe2.0 di Spoleto (PG)

<http://alighierispoletto.blogspot.com/2011/11/150-anni-darte-spoletto.html>