

La didattica blended e il paradosso della tecnologia

Raffaele Antonio Nardella

Liceo Scientifico Allende

raffaele.nardella@libero.it

Introduzione

1. Introduzione

Nell'anno scolastico 2010/11 il Liceo Scientifico "Salvador Allende" di Milano ha avviato un progetto [Cl@sse 2.0](#) finanziato dal MIUR sviluppando, attraverso l'uso di LIM, portatili, tablet e rete wifi, attività disciplinarmente trasversali per la creazione di un insieme di risorse didattiche pubblicate in rete, che avevano come traccia comune lo studio delle marcite nel territorio del parco agricolo sud di Milano (vedi Fig.1) e dove l'inglese veniva sviluppato secondo la metodologia CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), cioè apprendimento integrato di lingua e contenuto.



Fig.1 – Lavoro degli studenti per Progetto Marcite 2.0

Proprio nel campo linguistico, così ampiamente utilizzato per tutte le altre materie, sono emersi i risultati più importanti del progetto che hanno evidenziato sia aspetti positivi, come la ridefinizione del ruolo del docente e la grande crescita della motivazione allo studio da parte degli studenti, che negativi, come quelli relativi all’aspetto organizzativo della didattica a all’approccio alla tecnologia.

L’aspetto metodologico

Partendo da esperienze pregresse e dai risultati di questo progetto e volendo mettere in atto in varie classi della scuola condizioni di apprendimento collaborativo, cooperativo e basato sullo sviluppo delle competenze oltre che dei contenuti, in cui l’impalcatura tecnologica potesse supportare le attività di gruppo, si è pensato di strutturare lo studio della lingua inglese sulla base di due approcci metodologici quali il PBL (*Project Based Learning*), e il CLIL, in modo tale da poter sperimentare una didattica *blended* che poggiasse su tecnologia avanzata e, allo stesso tempo, quotidiana, *user-friendly* e meno costosa.

Percorsi tecnologici

L'impalcatura tecnologica che si è venuta a creare in questi anni è il prodotto di un work in progress che definisce paradossalmente la provvisorietà come suo cardine fondamentale: in una società dove gli adolescenti sono così quotidianamente legati a tecnologie in continua evoluzione, non è pensabile a scuola poter implementare una architettura tecnologica fissa come un macigno, perché, pur essendo di nuovissima generazione, nel momento stesso in cui viene utilizzata è già obsoleta.

Presso il Liceo Allende in questi ultimi anni nel campo della didattica delle lingue sono state percorse varie strade, che si sono spesso incrociate e che hanno portato ad ottimi risultati in termini di vera innovazione:

- creazione di classi virtuali su [Nicenet](#) (vedi Fig.2), utilizzate come palestra per esercitarsi all'uso degli strumenti tecnologici di comunicazione (mailing list, pubblicazione di documenti e collegamenti, gestione di piani di lavoro);



Fig. 2 – Logo dell'Internet Assistant Classroom di Nicenet

- ampliamento dell'offerta di materiali didattici online per lo studio della [lingua inglese](#) (vedi Fig.3), con accesso gratuito, realizzati anche in forma [audio](#) e [video](#) per un apprendimento personalizzato;



Fig. 3. Logo del portale gratuito per lo studio dell'inglese Nspeak

- realizzazione di gruppi o di pagine su [Facebook](#) (vedi Fig.4) per proposte di attività didattiche social;



Fig. 4 – Pagina Facebook del gruppo Marcite 2.0

- produzione di presentazioni su [Slideshare](#) (vedi Fig.5) o su [Prezi](#);



Fig. 5 – Presentazione su Slideshare

- ricorso al [Cloud](#), nato dall'esigenza di trovare una soluzione per superare le difficoltà di utilizzo di software gratuito per tablet pc;
- uso di lavagne interattive sia in alternativa alla LIM con il software [Open-Sankoré](#) (vedi Fig. 6) che in modalità online sincrona di gruppo con [Twiddla](#);

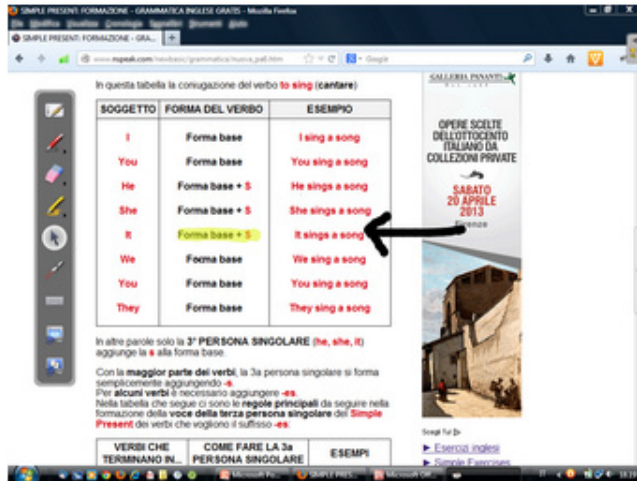


Fig. 6 – Schermata dalla lavagna interattiva Open-Sankoré

- utilizzo di piattaforme digitali come [SOS Studenti](#) (vedi Fig.7) per attività didattiche già strutturate e pensate per il recupero di contenuti non pienamente consolidati;



Fig. 7 – Schermata del learning object "The Moon" da SoSStudents

- utilizzo della vasta quantità di materiale presente sulla rete Internet il cui uso didattico è sostenuto dall'indubbia qualità delle fonti, come ad esempio i siti [BBC Learning English](#) (vedi Fig.8) e [British Council](#);



Fig. 8 – Pagina del sito BBC Learning English

- utilizzo in classe degli smartphone personali degli studenti per attività di reading e listening comprehension nell'ambiente di apprendimento virtuale [esaminglese.com](#) (vedi Fig.9);



Fig. 9 – Sito web di esaminglese.com

- una prima analisi e studio dei mondi virtuali di [edMondo](#) (vedi Fig.10) per implementare attività didattiche basate sull'edutainment.

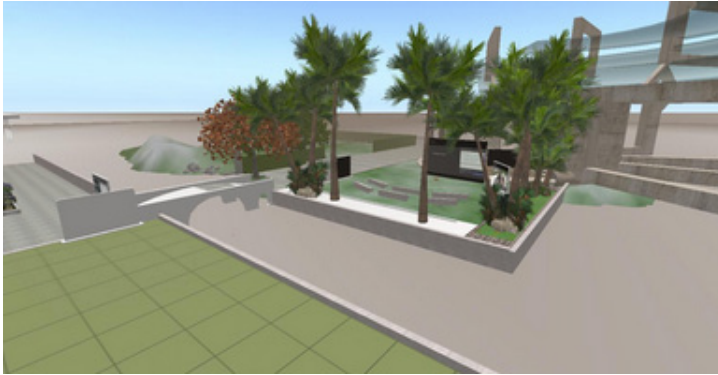


Fig. 10 – Schermata da EdMondo

Quasi tutte queste risorse educational sono reperibili gratuitamente su Internet, con o senza registrazione, a volte con l’aggiunta di versioni professionali a pagamento, e hanno l’enorme vantaggio di rispondere a principi di usabilità, funzionalità e semplicità che sono fondamentali per lo sviluppo della succitata didattica blended.

Project Works

Una volta impiantato l’assetto metodologico e trovato l’equilibrio del setting tecnologico, sono stati sviluppati lavori collaborativi, *project works*, in lingua inglese su varie tematiche:

Classi del Biennio

- “*Trip in the USA*”, attività di webquest, in cui gli studenti producono una [presentazione](#) di un viaggio negli Stati Uniti, basandosi su dati reali e su budget predefiniti differenti, da poche centinaia di dollari fino ad un budget illimitato;
- “*The Cell*”, [presentazione](#) di un lavoro di scienze sulla cellula partendo da materiali interattivi come video, animazioni, audio;
- “*Ancient Britain*”, approfondimento della storia antica della Gran Bretagna prima dell’arrivo dei Normanni, con produzione di lavori sulle varie popolazioni che hanno vissuto in quei luoghi, come i Celti, i Romani, gli Anglo-Sassoni e i Vichinghi.

Classi del Triennio

- “*Plato’s Cave and The Matrix*”, studio del tema filosofico della realtà introdotto dal mito della caverna di Platone, attraverso l’analisi del film “The Matrix” utilizzando il linguaggio cinematografico; sono stati prodotti una serie di materiali didattici pubblicati in rete come il *learning object* “[Cinema](#)”;
- “*Doppler Effect*”, studio in fisica dell’effetto Doppler, basato su materiali dell’[Opencourseware](#) dell’MIT di Boston;
- “*Isaac Asimov*”, creazione e organizzazione di materiale didattico di vario tipo (sintesi di testi, [presentazioni](#), esercitazioni di comprensione e di analisi di testo letterario, [esercizi interattivi con video](#)) sulla vita e le opere dell’autore di fantascienza, con particolare riguardo alla raccolta di racconti “*I Robot*”; tale materiale è diventato parte integrante del programma di studi di alcune classi quinte del liceo “Allende”.

Quest’ultima attività in particolare ha dimostrato come sia possibile, grazie ad un impianto metodologico adeguato, sostenuto da un’altrettanto adeguata struttura tecnologica, ribaltare il paradigma oramai ottocentesco della scuola italiana, ponendo al centro della didattica non più il docente come fonte del sapere, ma lo studente nella sua ricerca della conoscenza in collaborazione tra pari e guidato dal docente nel suo nuovo ruolo di tutor e moderatore dei gruppi di lavoro. In un tale quadro metodologico gli studenti hanno dimostrato di essere propositivi, creativi e soprattutto autori di conoscenza condivisa.

Appare chiaro come davanti a tale ribaltamento, anche la valutazione subisce una forte spinta dall’*evaluation*, in cui il feedback segue la direzione dall’insegnante allo studente, verso l’*assessment* dove è lo studente a fornire feedback all’insegnante sul suo modo di apprendere, di interpretare i fenomeni, trovare problemi e proporre soluzioni da discutere con gli altri.

Uno strumento fondamentale nella valutazione delle competenze sono le rubriche, in quanto forniscono una traccia delle varie voci del percorso formativo dello studente; eccone un esempio utilizzato in uno dei *project works* prima citati:

DIDATTICA DELLE LINGUE STRANIERE CON LE TIC

CATEGORY	4 (8-10)	3 (6-8)	2 (4-6)	1 (2-4)
Presentation	Well-rehearsed with smooth delivery that holds audience attention.	Rehearsed with fairly smooth delivery that holds audience attention most of the time.	Delivery not smooth, but able to maintain interest of the audience most of the time.	Delivery not smooth and audience attention often lost.
Sources	Source information collected for all graphics, facts and quotes. All documented in desired format.	Source information collected for all graphics, facts and quotes. Most documented in desired format.	Source information collected for graphics, facts and quotes, but not documented in desired format.	Very little or no source information was collected.
Attractiveness	Makes excellent use of font, color, graphics, effects, etc. to enhance the presentation.	Makes good use of font, color, graphics, effects, etc. to enhance to presentation.	Makes use of font, color, graphics, effects, etc. but occasionally these detract from the presentation content.	Use of font, color, graphics, effects etc. but these often distract from the presentation content.
Content	Covers topic in-depth with details and examples. Subject knowledge is excellent.	Includes essential knowledge about the topic. Subject knowledge appears to be good.	Includes essential information about the topic but there are 1-2 factual errors.	Content is minimal OR there are several factual errors.
Organization	Content is well organized using headings or bulleted lists to group related material.	Uses headings or bulleted lists to organize, but the overall organization of topics appears flawed.	Content is logically organized for the most part.	There was no clear or logical organizational structure, just lots of facts.
Originality	Product shows a large amount of original thought. Ideas are creative and inventive.	Product shows some original thought. Work shows new ideas and insights.	Uses other people's ideas (giving them credit), but there is little evidence of original thinking.	Uses other people's ideas, but does not give them credit.

CATEGORY	4 (8-10)	3 (6-8)	2 (4-6)	1 (2-4)
Workload	The workload is divided and shared equally by all team members.	The workload is divided and shared fairly by all team members, though workloads may vary from person to person.	The workload was divided, but one person in the group is viewed as not doing his/her fair share of the work.	The workload was not divided OR several people in the group are viewed as not doing their fair share of the work.
Oral Presentation	Interesting, well-rehearsed with smooth delivery that holds audience attention.	Relatively interesting, rehearsed with a fairly smooth delivery that usually holds audience attention.	Delivery not smooth, but able to hold audience attention most of the time.	Delivery not smooth and audience attention lost.
Language (text)	No misspellings or grammatical errors.	Three or fewer misspellings and/or grammatical errors.	Four misspellings and/or grammatical errors.	More than 4 errors in spelling or grammar.
Language (oral)	Speaks clearly and distinctly all (100-95%) the time, and mispronounces no words.	Speaks clearly and distinctly almost all (94-85%) the time, but mispronounces some words.	Speaks clearly and distinctly most (84-70%) of the time. Mispronounces a lot of words.	Often mumbles or can not be understood or mispronounces many words.

Questa rubrica mostra chiaramente l'enorme mole di lavoro preparatorio che un insegnante di lingua deve svolgere per implementare questo tipo di attività e lascia anche intravedere l'alto carico di lavoro presente nel seguire i lavori dei gruppi.

Conclusioni

Se si ritiene che questo sia un modello di didattica da perseguire, sarà necessario decidere strategie d'intervento diverse da quelle finora portate avanti; non ha senso confondere il susseguirsi di aggiornamenti tecnologici che servono a propinare vecchie metodologie come se fosse innovazione, è inutile questa convivenza forzata con il paradosso della tecnologia se non si ha una visione nuova della scuola.

La didattica *blended* sperimentata in questi ultimi anni ha messo in luce la necessità di cambiare il paradigma stesso della scuola, un luogo dove gli studenti possano sentirsi protagonisti del processo didattico, impa-

rando ad affrontare situazioni e problemi, collaborando tra loro, progettando e proponendo soluzioni grazie all'apporto ubiquo della tecnologia, che abbatte muri e distanze, e così di fatto trasformando la scuola in un ambiente formativo vivo, pienamente immerso nella realtà.