

Cl@ssi 2.0: l'esperienza di una scuola del Cagliaritano

Anna Rita Vizzari

Scuola Secondaria di 1° Grado "A. Gramsci" di Sestu

Ancora un anno e sarà finita l'esperienza di cl@ssi 2.0 Scuola Secondaria di 1° Grado, che ha coinvolto 156 classi italiane 6 delle quali sarde, 1 delle quali nella scuola "Antonio Gramsci" di Sestu, cittadina alle porte di Cagliari (1).

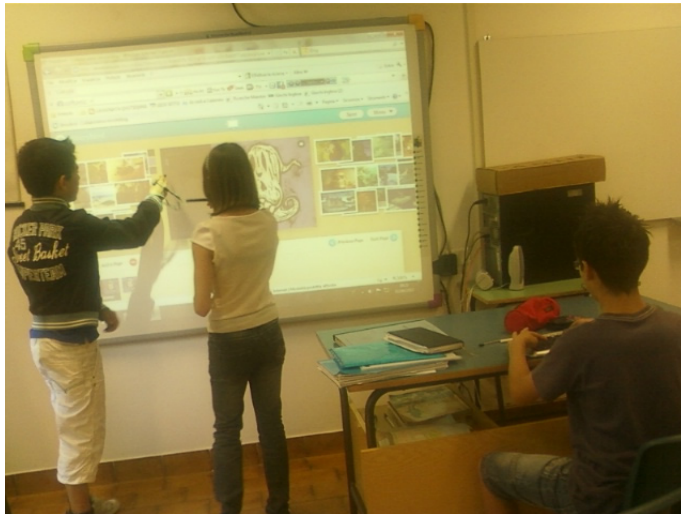
Si sa che le classi vincitrici hanno ricevuto dal Ministero 30.000 euro da spendere in dotazioni informatiche per alunni e docenti della classe coinvolta. Era stato da subito chiarito che i docenti del consiglio di classe non avrebbero ricevuto alcun compenso per la mole di lavoro in più e che la contropartita era costituita in sostanza da due elementi: la documentazione didattica on-line e un monitoraggio particolare. Infatti la classe in questione ha effettuato un test Invalsi ad hoc intorno al mese di Gennaio del primo anno. È intervenuto come somministratore un funzionario della Fondazione Agnelli, istituto incaricato di valutare gli eventuali progressi dei ragazzi mediante il raffronto dei risultati della cl@sse 2.0 con quelli di una classe campione. La classe dovrebbe sostenere un ulteriore test alla fine del percorso.

Situazione della classe e obiettivi

La classe designata era – ed è – variegata e complessa. Il primo problema che si presentava era quello della socializzazione, in quanto la classe tendeva a scindersi in gruppetti che portavano all'isolamento se non all'auto-isolamento di alcuni ragazzi. Quindi si è pensato di intervenire in modo particolare su questo fronte allo stesso tempo personalizzando i percorsi mediante la valorizzazione delle intelligenze multiple.

Quali obiettivi si sono prefissi? Quelli di imparare secondo il proprio stile di apprendimento, cooperare, collaborare, co-costruire le conoscenze, condividere (conoscenze, abilità, competenze e prodotti didattici), "metariflettere" sul lavoro svolto.

Quali tecnologie?



Una prima tranche dei 30.000 euro è stata spesa per la lavagna interattiva multimediale, per un netbook per ogni alunno (molti alunni non disponevano di computer a casa) e un netbook per ogni docente (per la familiarizzazione e per la produzione di materiali didattici).

La LIM è arrivata qualche mese prima dei netbook, per cui per un po' di tempo si sono svolte soprattutto attività collaborative e collettive che hanno sortito un felice esito: la nascita di un notevole affiatamento fra gli alunni e lo sviluppo della capacità di lavorare in gruppo rispettando i turni di intervento. La lavagna interattiva multimediale è stata intesa in diversi modi: come ambiente in cui co-costruire le conoscenze e scrivere

in modo collaborativo, come tavolo di lavoro in cui manipolare e creare oggetti didattici, come “vetrina” in cui mostrare e illustrare ai compagni i lavori individuali o di coppia.

I ragazzi utilizzano il proprio netbook per svolgere attività individuali o di coppia secondo i diversi stili cognitivi e per fare percorsi di diversi livelli di approfondimento. Va precisato che, subito dopo la consegna dei netbook, vi ho travasato una cartella denominata “kit alunni” in cui erano presenti, ripartiti per categorie, diversi file di installazione di software che fossero o completamente free (come [CMap](#) per le mappe concettuali) o free nella versione di base (come [XMind](#) per le mappe mentali).

Fondamentale per le attività didattiche è (soprattutto da quando abbiamo il wi-fi di classe che consente la connessione di tutti i netbook) anche il web, che viene utilizzato da noi per:

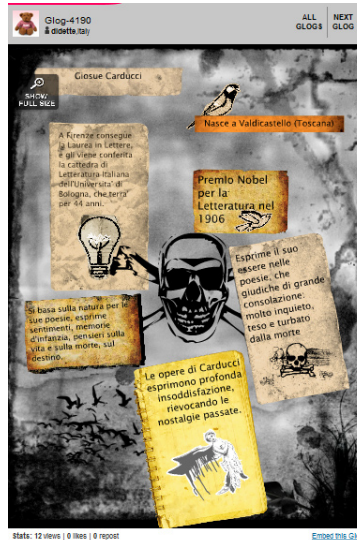
- la condivisione di documenti in tempo reale (senza passare di computer in computer con la chiavetta USB),
- la consultazione di risorse e materiali esterni,
- la realizzazione di contenuti didattici digitali mediante webware specifici (come [Wordle](#) per analisi sulle occorrenze delle parole),
- la documentazione mediante lo sharing dei prodotti didattici (come booklet su [Calameo](#)),
- la successiva meta-riflessione che parte dall’osservazione a mente fredda dei lavori svolti e condivisi precedentemente nel web.

I prodotti didattici

A mio avviso è stimolante la didattica del prodotto (2), la quale porta i ragazzi a impegnarsi nella produzione di un qualcosa che poi non resterà relegato fra le quattro pareti dell’aula. Nel nostro caso, i ragazzi realizzano dei contenuti di diversa natura che confluiranno nello stesso sito di raccordo.

Ogni volta esplicito alla classe quale genere di lavoro ci accingiamo a realizzare: dalle [poesie digitali](#) su Voki alla [raccolta di mappe mentali](#) sulla Divina Commedia passando per booklet contenenti diversi racconti (come gialli o esempi di [narrativa soggettiva](#)), da condividere poi su [Calameo](#). Altre volte i ragazzi realizzano mappe mentali collettive (come quella sul Risorgimento, realizzata online su [Mindomo](#)) o un’infografica-[Glog su Carducci](#) o video su componimento (come [questo su “Lavandare” di Pascoli](#)) o una mappa (mentale o concettuale, a scelta) su un evento o su un personaggio storico come [Enrico VIII](#). Talvolta predispongo dei serrati percorsi strutturati che gli alunni completano in classe, come per

“Dieci piccoli indiani”.



Le mappe mentali sono uno dei cavalli di battaglia della cl@sse 2.0, usate in modo massivo perché si sono rivelati uno strumento che permette ai ragazzi di acquisire o perfezionare il metodo di studio. Infatti i ragazzi tendevano a non distaccarsi dal testo e, se svolgevano una ricerca, a copiare frasi intere: come far acquisire loro la capacità di rielaborare e interiorizzare i contenuti? Ho pensato sia alle mappe mentali che alle mappe concettuali, perché ambedue portano a destrutturare per poi ristrutturare la conoscenza in modo personalizzato. Le mappe mentali in un modo più semplice, in quanto permettono di mettere in evidenza, anche in modo gerarchico, i concetti portanti senza però esplicitare il nesso, mentre le mappe concettuali consentono di esplicitare sintatticamente le relazioni fra elementi (come i rapporti causa-effetto) (3).

La documentazione didattica

Per la condivisione, nei primi due anni del percorso si è realizzato un sito con Google Sites (sites.google.com/site/geeksestu) (4) che però lasciava insoluto il problema dell'indicizzazione dei contenuti: non essendo possibile ricorrere alla nuvola di tag, ho pensato di usare una [Mappa su Mindomo](#) con gli opportuni collegamenti ipertestuali, documentando in modo "liquido" sulla scia dell'esperienza di Noa Carpignano e di Maria Grazia Fiore in merito agli atti di www.ebookfest.it.

Tutto era linkato nella stessa mappa mentale condivisa che gli alunni manipolavano per poi cliccare sui collegamenti che conducevano ai singoli asset da loro realizzati. Questo procedimento ha favorito la promozione del senso della reticolarità del sapere, non suddiviso in compartimenti stagni.



Si è scelto insieme ai ragazzi di non utilizzare una piattaforma on-line (come Moodle) perché non tutti gli alunni dispongono di connessione domestica, per cui il divario tecnologico e didattico si sarebbe sentito. Infatti il web viene utilizzato massimamente in classe, dove tutti gli alunni hanno la possibilità di connettersi. A casa, poi, gli alunni svolgono il lavoro utilizzando i software dei rispettivi netbook: l'uso "domestico" del web rappresenta un qualcosa in più, non è il requisito base per le attività. Chi dispone di connessione eventualmente mi scrive delle e-mail a cui allega i file dei lavori svolti o mi manda il link o il codice per l'*embed* delle risorse che ha condiviso su *Vimeo* o su *Glogster*, per esempio.

Quali strategie?

In questa classe, come nelle classi non "2.0", cerco di far lavorare i ragazzi in maniera collaborativa e allo stesso tempo di promuovere l'individualizzazione del percorso in modo da andare incontro agli alunni con difficoltà di apprendimento non omettendo di valorizzare le eccellenze.

Questo è possibile ricorrendo a un approccio multidimensionale basato sulla teoria delle Intelligenze multiple di Gardner, che prevede l'utilizzo di diversi codici comunicativi – e non soltanto di quello verbale – nonché la valorizzazione delle caratteristiche e dei punti di forza dei singoli alunni

come risorsa per sopperire ai punti di debolezza.

Contribuiscono a questo approccio sia l'assegnazione di "ruoli specialistici" – per esempio nella gestione dei turni alla LIM e nella predisposizione degli strumenti – sia il *peer tutoring*, che non è mai stato a senso unico: si va dall'alunno che aiuta nella comprensione di un testo illustrandolo tramite la LIM all'alunno che passa tra i banchi per risolvere problemi relativi all'utilizzo dei software. Nessuno ha avuto senza dare e viceversa.

Il setting d'aula

Per ora non sono state apportate modifiche sostanziali alla sistemazione di banchi, sedie e cattedra (arredamento preesistente) per svariate ragioni, dalla prevalenza dei docenti che preferiscono la collocazione "classica" della cattedra alle esigenze logistiche dei collaboratori scolastici.

Quando in classe ci sono io, sposto la cattedra di lato – per non ostacolare la visione della LIM – e circolo per la classe sedendomi fra gli alunni, tendenzialmente all'ultimo banco. Questo mi consente di avere una visione d'insieme e allo stesso tempo di porre i ragazzi in primo piano.

A giorni dovrebbero arrivare i nuovi banchi: sono sicura che l'assetto verrà finalmente cambiato in quanto si tratta di banchi singoli, più agevoli da spostare sulla base delle diverse esigenze.

Problematiche

Un primo grosso problema è stato che il supporto dell'università promesso all'inizio del triennio è venuto a mancare poche settimane dopo l'avvio del progetto. Se ci fosse stato quell'intervento esterno, il consiglio di classe nella sua interezza sarebbe stato più stimolato e avrebbe colto l'ottica del progetto: co-costruzione e condivisione. Di fatto il progetto di Cl@ssi 2.0 è stato vissuto e visto come un lavoro di pochi insegnanti "fissati con le tecnologie".

Durante il percorso si sono manifestate altre difficoltà: dal peso della burocrazia per gli acquisti di beni e servizi agli "incidenti diplomatici" per l'assetto dell'aula al carico di lavoro eccessivo per i docenti che si sono dedicati e si dedicano regolarmente a Cl@ssi 2.0.

Progressi

I ragazzi hanno sviluppato un forte senso di appartenenza sia al gruppo sia al progetto; alcuni di loro hanno attaccato sul proprio netbook degli

adesivi raffiguranti gechi, visto che il nostro logo è questo simpatico rettile. Rispetto alle rispettive situazioni di partenza, tutti i ragazzi hanno fatto progressi cognitivi e acquisito abilità e competenze su diversi fronti.

Qualche esempio? Un alunno che in origine di fronte al foglio bianco aveva il "blocco dello scrittore" ora stenta a credere di riuscire a scrivere lunghi racconti coerenti e avvincenti. Un alunno che partiva da una situazione difficile ora riesce a realizzare dei sapienti oggetti multimediali, a individuare delle figure retoriche in un testo e a trovare soluzioni a problemi (anche tecnici). Ogni alunno ha avuto e manifestato il proprio progresso personale.

L'uso delle tecnologie ha potenziato la capacità di porsi problemi e di trovare una soluzione: sono meravigliosi i momenti in cui c'è una difficoltà di natura tecnica in automatico si avvia in classe un brainstorming con ipotesi sulle cause e possibili soluzioni.

Concludo con una frase scritta da un'ex alunna (Alessia Serrau, ora al primo anno del Liceo Classico) su Facebook come commento per un video realizzato da una ragazza della cl@sse 2.0:

«Nel guardarlo ho avuto un attacco di nostalgia. E' bene che i ragazzi eseguano questo tipo di lavoro creativo, e ne facciano tesoro.

...omissis...

La scuola "media" aiuta a crescere sia umanisticamente che a livello culturale. E per quanto riguarda le insegnanti che utilizzano metodi arretrati posso solamente dire che, come ben saprà, per ottenere un buon risultato è bene coinvolgere l'alunno, e l'informatica è sicuramente uno strumento di coinvolgimento più che ottimo. Si vuole essere all'avanguardia e moderni senza però abbandonare le cose vecchie!»

NOTE:

(1) Di questa esperienza ho avuto modo di parlare in un'intervista di Daniele Barca per il sito [Innovascuola](#) e nel mio contributo "Io scrivo sul blog" per il libro [Giorni di scuola](#) a cura di T. De Mauro e D. Ianes, Erickson 2011.

(2) Sono stati installati diversi software, qua si elencano quelli più utilizzati: Open Office per la scrittura, CMap per le mappe concettuali, XMind per le mappe mentali, Photostory per album fotografici animati, Gimp per la grafica, Google Earth per osservazioni geografiche, il software proprietario della LIM di classe (Interwrite Workspace). Altri software sono stati installati ma vengono usati meno frequentemente perché più specifici e/o settoriali: Scratch per la programmazione, Exelearning per i learning

object, Stellarium per il planetario virtuale. Avevo fornito anche il file di installazione del mondo virtuale Virtual Heritage ma il blocco dei firewall della scuola impedisce l'accesso. Da quando abbiamo il wi-fi i ragazzi lavorano anche on-line su Glogster, Mindomo e Google Docs.

(3) Per l'uso delle mappe concettuali cfr [Dalle espressioni verbali alle mappe concettuali](#) di Alfredo Tifi.

(4) Per il terzo e ultimo anno ci si è trasferiti su [geeksestu3.blogspot.com](#).