

TEMA

Stringi Stringi: tecniche di riassunto condivise

Isabella Donato¹, Silvia Gennario²

¹ Docente di Lettere del Liceo G. Della Rovere di Savona
donato.isabella@liceodellarovere.net

² Insegnante della Scuola Primaria Astengo - I.C. Savona III di Savona
gennario.silvia@icsavona3.gov.it

keywords: *competenze digitali, Google Suite for Education (GSfE), tecniche di scrittura (riassunto), Primaria, Liceo .*

Introduzione - L'Alternanza Scuola Lavoro in un Liceo delle Scienze umane

Il presente contributo descrive un progetto di Alternanza Scuola Lavoro (d'ora in avanti ASL) per gli studenti di una classe Quarta di un Liceo delle Scienze Umane e due classi 2.0 di una Quarta Primaria.

In base alla normativa¹, le esperienze devono mirare "alla realizzazione del profilo educativo, culturale e professionale del corso di studi", quindi le strutture ospitanti privilegiate per l'indirizzo liceale di Scienze Umane possono essere gli Istituti Comprensivi, come nel caso del presente lavoro, frutto di una collaborazione professionale consolidata negli anni di singoli docenti, e progettato sia in coerenza con le finalità dell'indirizzo liceale sia con i percorsi professionali delle insegnanti coinvolte.

¹ [Legge 28 marzo 2003, n. 53](#), [D.L. 15 aprile 2005, n. 77](#), DD.PP.RR. [n. 87](#), [88](#), [89](#) del 2010 (Regolamenti di riordino degli istituti professionali, degli istituti tecnici e dei licei); [Legge 15 luglio 2015 n. 107](#) (commi 33-43); Decreto Dipartimentale 15 settembre 2015 n. 936.

Il progetto "Stringi Stringi" per l'Alternanza Scuola Lavoro

I destinatari del progetto sono studenti che appartengono a due ordini di scuola differenti: da un lato abbiamo due classi 2.0 Quarte (sezioni A e B) della Primaria Astengo (I.C. Savona III di Savona) per un totale di 43 alunni, di cui una bambina con disabilità; dall'altro una classe Quarta, sezione I, del Liceo "G. Della Rovere" di Savona indirizzo Scienze Umane, che sarà coinvolta interamente solo in alcuni momenti dell'attività, mentre 6 studenti saranno impegnati nel progetto di ASL.

La durata complessiva è di 80 ore, da svolgere tra novembre 2017 e febbraio 2018. Nel dettaglio sono previste 56 ore in classe, in due settimane: gli studenti del Liceo si recano alla Scuola Primaria per trascorrere le mattinate nelle due classi Quarte, assistendo alle lezioni, in particolare della Maestra Silvia, che, insieme alla Maestra Lucia Bonasio, ha lavorato al progetto.

Alla fase di osservazione si affiancano le attività pomeridiane, in orario extrascolastico, svolte sotto la supervisione dei docenti coinvolti, per organizzare e didattizzare i materiali da usare nei momenti in cui gli studenti liceali saranno parte attiva delle attività in classe, sotto la guida della docente ospitante.

Le finalità

Per gli studenti in ASL il progetto offre la possibilità di vivere una realtà scolastica diversa dalla propria, prendendo parte a momenti di progettazione e organizzazione delle attività didattiche, vedendo nella pratica la trasferibilità delle teorie pedagogiche, oggetto degli studi dell'indirizzo Scienze Umane, e assistendo a esempi di inclusività dell'ambiente scolastico. Durante questa esperienza, inoltre, è possibile instaurare rapporti interpersonali sia con gli adulti di riferimento (i docenti ospitanti), sia con i bambini, sollecitando la riflessione sulle proprie abilità comportamentali. Inoltre, gli studenti possono imparare a gestire il tempo, sia nelle attività in classe, sia nella preparazione dei materiali.

Per gli alunni della Primaria, oltre alla possibilità di vivere un'esperienza particolare a contatto con studenti più grandi, il progetto ha lo scopo di far conoscere e sperimentare le diverse tecniche del riassunto, da cui prende nome il progetto "Stringi Stringi", collaborando e comunicando attraverso le tecnologie.

Il valore aggiunto di questa proposta risiede nella scelta dei contenuti delle attività che gli studenti del Liceo svolgono in classe e soprattutto nelle competenze digitali che devono acquisire e che, al termine del progetto, dovranno autovalutare, compilando le voci specifiche del curriculum Europass. Quindi questa attività si configura anche come un esempio concreto di come la Scuola potrebbe ridefinire percorsi e spazi per sviluppare e valutare le diverse dimensioni delle competenze digitali².

La fase di progettazione

Una delle prime operazioni di progettazione è stata la suddivisione degli studenti della Primaria in gruppi, ciascuno dei quali è stato abbinato con uno studente del Liceo. In questa fase le docenti della classe Quarta del Liceo e delle due classi 2.0 hanno tenuto in considerazione le particolari attitudini e personalità di ciascun alunno, puntando a promuovere autonomia e autostima.

² Calvani A., Fini A., Ranieri M. (2009). Valutare la competenza digitale. Modelli teorici e strumenti applicativi. TD Tecnologie Didattiche, 48, 39-46. Retrieved from <http://ijet.itd.cnr.it/article/viewFile/299/232>

La definizione dei contenuti

La progettazione delle attività si è posta l'obiettivo, dal punto di vista dei contenuti, di trovare un filo rosso che potesse unire il programma della Quarta Liceo con quello della Quarta Primaria: si è pensato di individuare nello scrittore Italo Calvino, autore di romanzi, saggi e pagine di critica letteraria, il legame con la Primaria. Infatti dalla sua opera Fiabe italiane potevano essere scelti alcuni testi da proporre ai bambini, per trasmettere e apprendere le tecniche del riassunto, utilizzando, quindi, materiali di uso comune nei diversi ordini di scuole.

Gli obiettivi digitali

Gli obiettivi di competenze digitali sono stati differenti per i due ordini di scuole: infatti gli alunni della Primaria appartengono a due classi 2.0 (a partire dal 2013/14), con esperienza di progetti con altre scuole, anche di Istruzione Superiore, e dimestichezza con le tecnologie digitali; per la classe del Liceo si tratta di acquisire competenze in base al DigComp 2.1.

Lo sviluppo delle competenze digitali

Il modello di riferimento

Per le competenze digitali è stato preso come riferimento il Framework DigComp 2.1.

L'area di competenza 2, comunicazione e collaborazione, si articola in interazione e condivisione con le tecnologie digitali, e prevede anche la conoscenza della netiquette. L'area di competenza 3, creazione dei contenuti digitali, prevede lo sviluppo e la rielaborazione dei contenuti e le licenze.

Gli strumenti e le competenze

Per promuovere lo sviluppo delle competenze digitali, è stata utilizzata la Google Suite for Education.

Le applicazioni di Google sono facili da usare, fanno risparmiare tempo, sono flessibili, gratuite e possono essere usate facilmente anche in mobilità³. Queste hanno consentito, da un lato, agli studenti di avere a disposizione strumenti per esercitare le competenze di collaborazione^{4,5}, comunicazione e produzione; dall'altro, ai docenti di fornire feedback. Quindi, in generale, l'uso della Suite registra risultati positivi, anche in diversi contesti scolastici.

³ Janzen, M. (2014). Hot Team: Google Classroom. Retrieved from <http://tit.psu.edu/2014/12/04/hot-team-google-classroom/>

⁴ Keeler A. (2014a, September 04). 20 Things You Can Do With Google Classroom. [Blog post]. Retrieved from <http://www.alicekeeler.com/2014/09/07/20-things-google-classroom/>

⁵ Keeler, A. (2014b, September 22). 15 More things you can do with Google Classroom. [Blog post]. Retrieved from <http://www.alicekeeler.com/2014/09/22/15-more-things-you-can-do-with-google-classroom/>

La competenza di comunicazione e collaborazione

Classroom

Il primo strumento usato è Classroom, per favorire la comunicazione asincrona tra le docenti coinvolte e gli studenti in ASL e per incentivare la collaborazione all'organizzazione delle attività.

L'ambiente è stato allestito con un primo post in cui si fornivano agli studenti indicazioni sulle finalità dell'esperienza, sulle regole da seguire (anche di netiquette) e sulla realizzazione del progetto, allegando un file con date e scansioni temporali (fig. 1). Quindi sono stati condivisi materiali di approfondimento sulle classi 2.0, sugli stili di apprendimento, sulla scuola ospitante e sulle attività svolte con le tecnologie proprio dalle classi Quarte della Primaria.

Tra le informazioni iniziali sono state inserite anche quelle sull'uso della mail della Google Suite for Education.

Successivamente è stato chiesto agli studenti del Liceo, come buona pratica nella comunicazione online, di presentarsi, raccontando qualcosa sulle loro passioni e hobby.

Per quanto riguarda la comunicazione, è previsto un incontro finale di restituzione dell'esperienza con Hangouts, in modo da coinvolgere tutte e tre le Classi.

Orario	1° Settimana dal 20/11 al 24/11	2° Settimana dal 27/11 al 1/12	Output per la Primaria
Lunedì 4 B 8-10 4 A 10-12 4 A 12-13	riassunto 1° libro Verde pp.60/61 <u>attività studenti liceo</u> Storia Egizi Inglese	riassunto 3° libro Verde pp. 70/71 <u>attività studenti liceo</u> Storia Egizi Inglese	
Martedì 4 A 8-10 4 B 10 - 11 4 B 11 - 13 4 A B 13 - 14 MENZA 4 A 14 - 16	Riassunto 1° libro Verde pp.60/61 <u>attività studenti liceo</u> Rilassamento con classe I.C. Millesimo (SV) Inglese mensa Inglese	Riassunto 3° libro Verde pp. 70/71 <u>attività studenti liceo</u> Musica o Disegno Inglese mensa Inglese	
Mercoledì 4 A 8-10 4° B 10-12 4° A B 12 -13	Grammatica: il Condizionale Storia Egizi Laboratorio Lettura	Grammatica: l'Imperativo Regole Riassunto Storia Egizi Laboratorio Lettura	Riassunto finale e stesura Regola

Giovedì 4 B 8 - 11 4 A 11 - 13	Grammatica: il Condizionale uso dei tablet Rilassamento con classe I.C. Millesimo (SV)	Grammatica: l'Imperativo Regole Riassunto Musica o Disegno uso dei tablet	Riassunto finale e stesura Regola
Venerdì 4 A 8 - 10 4 B 10 - 13	Riassunto 2° Libro Verde pp. 64/65 <u>attività studenti liceo</u> Riassunto 2° libro Verde pp. 64/65 <u>attività studenti liceo</u>	E Book impostazioni iniziali E Book impostazioni iniziali	

Tabella - Progettazione: schema di contenuti e scansione delle attività

Drive: Document e Forms

Il materiale a disposizione degli studenti è stato organizzato in cartelle in Drive; le fiabe di Calvino scelte per le attività a gruppi sono state annotate in Google Document e il testo è stato evidenziato e sottolineato in base alle tecniche del riassunto.

Le cartelle sono servite anche per archiviare le foto delle attività che hanno documentato il lavoro in classe.

Oltre a Document, è stato usato Google Forms: è stato condiviso un modulo per imparare a usare questa applicazione ai fini della realizzazione di un questionario finale di gradimento, da proporre alle classi della Primaria.

La competenza di creazione di contenuti

Book Creator

In Classroom sono stati inseriti i link ad approfondimenti teorici sull'ebook e sugli strumenti per realizzarlo. Tra gli strumenti proposti, ePubEditor e BookCreator, è stato scelto il secondo, per l'usabilità dal tablet, che avrebbe facilitato la partecipazione attiva alle attività da parte degli alunni della Primaria. Durante le lezioni gli alunni della Primaria hanno prodotto disegni, che sono stati scannerizzati dagli studenti del Liceo, che hanno anche registrato audio e scattato foto, caricando i materiali in Drive e poi inserendoli nell'ebook, che ha la funzione di una documentazione pubblicitaria rivolta alle Famiglie⁶.

Google Sites

Una delle ultime attività per gli studenti in ASL riguarda la realizzazione di un sito con Google Sites, che avrà la funzione di raccogliere le riflessioni e tutta la documentazione prodotta in ogni fase del progetto.

⁶ Torello, E. (2011). La documentazione generativa multimediale a scuola. *Rivista Scuola IaD*, 2011(3). Retrieved from <http://rivista.scuolaiad.it/n03-2011/la-documentazione-generativa-multimediale-a-scuola>

Valutazione finale

Gli studenti

Gli studenti del Liceo, con l'aiuto delle docenti, hanno realizzato con Google Forms un questionario rivolto agli alunni.

Le risposte ricevute sono state 41; il progetto è stato valutato positivamente, e sono emersi l'utilità del confronto con ragazzi più grandi e il desiderio di ripetere l'esperienza.

Una domanda dava la possibilità di scrivere un commento: analizzando le ricorrenze delle parole, l'esperienza è stata positiva per i bambini che hanno usato "spero" 14 volte, "molto" 12, "bene" 9, "grazie" 8, "mancate" 7 volte.

Un'altra domanda può essere utile per riflettere sul rapporto che gli alunni della Primaria hanno con le tecnologie: alla richiesta di paragonare questa esperienza con quella svolta lo scorso anno con una classe Prima del Liceo Della Rovere, che si è svolta online attraverso scambio di mail e l'uso di Hangouts, è emerso come la presenza diretta degli studenti in classe sia stato un valore aggiunto. Quindi l'elemento tecnologico, a cui le Quarte A e B della Primaria Astengo sono abituate come classi 2.0, rimane in secondo piano rispetto alla presenza reale. Inoltre, i piccoli svolgono abitualmente lavori di gruppo tra pari, ma in questo caso si sono confrontati con adulti che però non sono docenti, quindi con una naturalezza differente.

Per quanto riguarda gli studenti del Liceo, hanno riferito a voce giudizi positivi, che li hanno spinti, autonomamente, a voler scrivere una lettera ai bambini che hanno conosciuto.

I docenti

Gli aspetti positivi hanno riguardato la preparazione dei materiali per gli studenti del Liceo, che hanno allenato autonomia nella scelta, organizzazione e responsabilizzazione. L'attività in gruppo ha consentito ai grandi di imparare a gestire emozioni, conflitti e situazioni differenti, sempre con la sicurezza di avere una supervisione. E proprio sulla base delle osservazioni della Maestra Silvia, si è deciso di modificare quanto deciso in fase di progettazione: i ragazzi del Liceo sono stati alternati nei gruppi, favorendo in questo modo l'interazione con tutti i membri delle classi, evitando che alcune dinamiche mettessero sotto pressione sempre gli stessi studenti.

In considerazione dei risultati positivi e del coinvolgimento emotivo, sarebbe interessante poter estendere l'esperienza a un numero maggiore di studenti in ASL; però questa possibilità sembra di difficile realizzazione per motivi di carattere pratico e organizzativo: non è possibile accogliere e sorvegliare in una classe della Primaria un numero elevato di ragazzi. Quindi bisognerebbe far turnare gruppi di 6 studenti su più settimane, ma questo rallenterebbe in modo considerevole le attività didattiche delle classi, che, ospitando gli studenti, modificano inevitabilmente il ritmo delle quotidiane lezioni.

Gli aspetti problematici del progetto sono legati alla mancanza di tempo: per esempio gli studenti passano dalla quotidiana attività scolastica liceale all'ASL e non hanno modo di preparare adeguatamente i materiali. Anche gli insegnanti devono sommare la progettazione dell'ASL all'attività ordinaria.

Inoltre per il docente ospitante aumenta il carico di lavoro; per l'insegnante della Secondaria, che durante il progetto rimane al Liceo, è molto difficile seguire con la dovuta attenzione le attività.

Per quanto riguarda l'uso degli strumenti, si sottolinea la bassa interazione in Classroom, spiegabile con il fatto che non era necessario sottolineare l'appartenenza al gruppo, perché gli studenti avevano modo di vedersi quotidianamente tra di loro e con la maestra e non avevano bisogno di comunicare con la docente del Liceo.