TEMA

Innovazione didattica in Basilicata

Riccardo Lopes

Link al webinar: *https://youtu.be/UJ67Afo_o1w (parte prima)*

https://youtu.be/hBMuKig5vcQ (parte seconda)

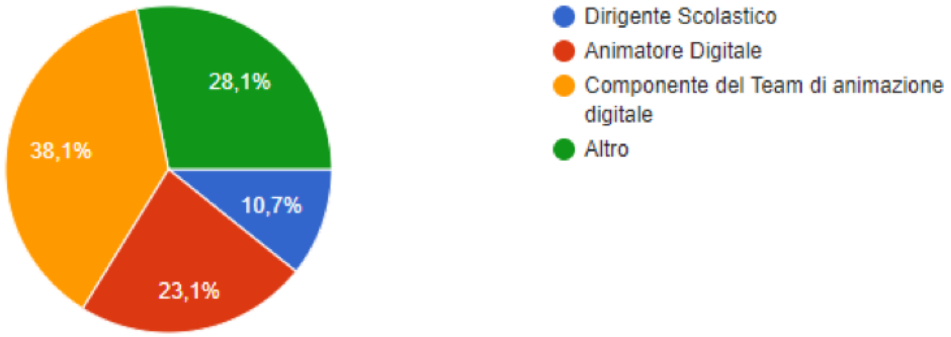
https://youtu.be/75GW1wBQxeA (Esperienze innovative)

L'impegno profuso per rinnovare la didattica offerta dalle scuole in Basilicata, sia con la dotazione di dispositivi digitali sia con la formazione del personale, è stato notevole negli ultimi anni ed ha visto intrecciarsi le azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale, quelle regionali dell'Agenda Digitale e quelle del Distretto Scolastico 2.0 U.S.R. per la Basilicata. Ma, al di là delle politiche di sistema e dei relativi investimenti, invero ingenti, qual è l'effettivo impatto sulle scuole e sugli studenti? Quanto è cambiata, realmente, l'offerta didattica delle scuole? Quanto è cambiato il rapporto tra ore di lezione frontale e ore con metodologie attive, collaborative, personalizzate? Quanto l'uso del digitale ha influito su qualità e quantità dell'apprendimento?

Una rendicontazione credibile si avrà ascoltando molto gli studenti e poi verificando, al di là dei risultati percepiti e dichiarati, l'effettivo riscontro sui loro risultati a distanza. Alcuni segnali però possono essere già raccolti. La voglia di partecipazione e il senso di comunità generati dai webinar organizzati dall'U.S.R. per la Basilicata, sono ad esempio indicativi di quanto sia forte e diffusa l'esigenza di confrontarsi e di documentare ciò che avviene nel chiuso di ogni classe.

Dei circa trenta webinar che si sono susseguiti con ritmo incalzante, due erano quelli programmati come spazio di condivisione delle esperienze innovative della scuola lucana. A candidarsi per questi spazi sono stati 35 insegnanti. Le proposte sono state raccolte con un monitoraggio iniziale predisposto per misurare l'interesse per le tematiche, cui hanno risposto in 500 circa tra Dirigenti scolastici, Animatori digitali, componenti del Team, Docenti interessati.

494 risposte

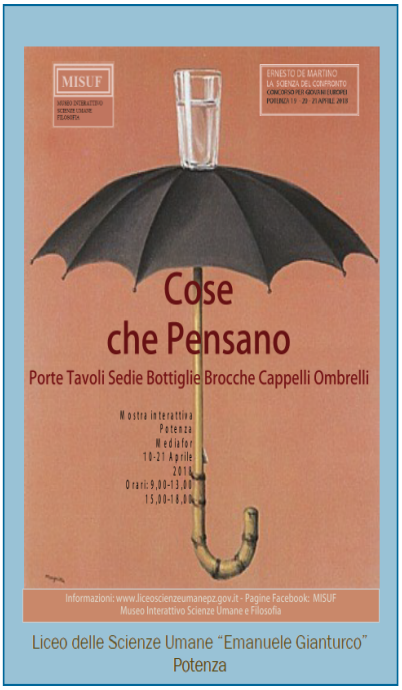


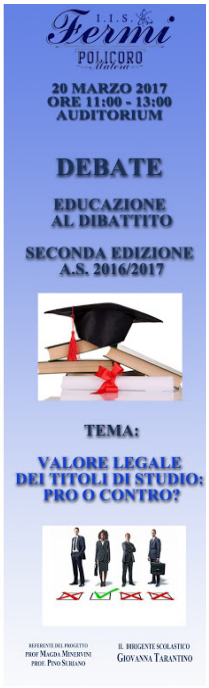
Le 35 proposte, tutte di notevole interesse, coprono gran parte delle aree di innovazione su cui la scuola si sta muovendo, dal coding al pensiero computazionale, dalla stampa 3d alla creazione di app mobile, partendo dall'utilizzo didattico di piattaforme e strumenti quali Office 365 e Arduino e di metodologie strutturate quali Debate e Didattica per Scenari. Rinviando a un prossimo futuro la presentazione completa delle esperienze, nella piccola finestra aperta nei due incontri ne sono state presentate sei, scelte tra quelle che sono parse complementari rispetto alle tematiche sviluppate dalle relazioni degli esperti. Nondimeno, nel corso dei vari incontri si sono aperti spazi di confronto sulle proposte lucane, anche oltre i temi predefiniti. E' il caso ad esempio delle attività dell'insegnante Rosalba Ciaffone e dei suoi piccoli studenti dell'Istituto Comprensivo "Joseph Stella" di Muro Lucano, messe in evidenza con successo in manifestazioni nazionali come Programma il Futuro e Generazioni Connesse.

Passiamo a raccontare le sei esperienze. Buona lettura e, soprattutto, buona visione successiva delle registrazioni dei relativi webinar. Le immagini a corredo sono tratte dalle relazioni dei docenti.

Francesco Scaringi è docente di Filosofia e Scienze Umane presso il Liceo delle Scienze Umane "E. Gianturco" di Potenza. Il Liceo Gianturco è una scuola che si è andata confermando come punto di riferimento per l'innovazione anche per l'azione di Grazia Curci, Animatrice Digitale, e di un cospicuo numero di docenti che vi operano. La scuola si è classificata nella ristretta rosa dei selezionati nella seconda fase del programma MIUR Curricoli Digitali per l'Area tematica "Educazione all'informazione". Scaringi ha un'esperienza pluriennale nella ricerca didattica e una visione ampia del sapere, per il contributo dato alla scena culturale della regione, in ambito associativo, con iniziative di grande interesse. "Cose che Pensano" è l'esperienza di una mostra didattica in Realtà Aumentata di Scienze Umane e Filosofia. L'idea è dare agli oggetti della vita quotidiana un ruolo da protagonisti, "...riportare, cioè, la filosofia dalle "grandi cose" alle piccole cose della quotidianità (e viceversa)...". La tecnologia scelta è quella della realtà aumentata, consapevolmente utilizzata per sviscerare la complessità della realtà al di là della semplice apparenza. Il processo teorico e metodologico è sviluppato intorno a due tecniche di apprendimento, dal percettivo-motorio al simbolico-ricostruttivo, con la proposizione di riportare anche le nozioni astratte in un ambito di osservazione e manipolazione interattiva, ciò grazie agli ambienti digitali e alle applicazioni di AR. La mostra "Cose che Pensano" è la sintesi finale di un lavoro didattico svolto sugli oggetti della vita quotidiana, approfondendo con modalità pluridisciplinare le interpretazioni e le rappresentazioni di filosofi, artisti,

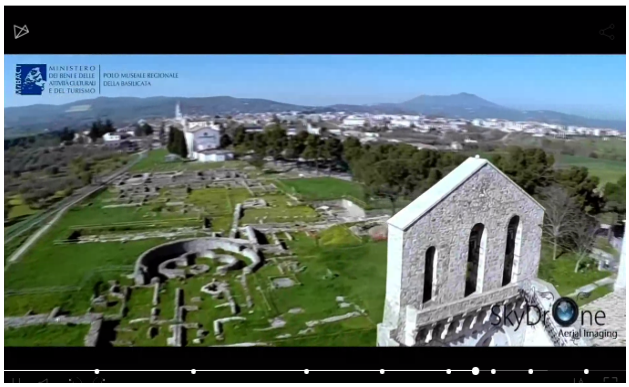
letterati, antropologi. Il lavoro è stato sviluppato nel corso di una serie di laboratori di sperimentazione e produzione con le classi e con la conduzione di Giuseppe Cillis, Elisa Lacava, Irene Vignola, Grazia Curci, Giuseppe Biscaglia, Marianna Cannarozzi.





Maddalena Minervini è docente di storia e filosofia ed Animatore Digitale presso l'I.I.S. Fermi di Policoro. Insieme a Pino Suriano, insegnante e giornalista, e Andrea Borraccia docente di Lettere presso lo stesso Istituto, Minervini è intervenuta sulla metodologia del Debate e del public speaking, sul format di comunicazione TED, e sull'educazione all'utilizzo cosciente dei social network. Il Debate è una metodologia didattica che parte da radici alquanto antiche e che trova come autorevoli e istituzionali referenti in ambito internazionale il MIT, il Massachusetts Institute of Technology di Cambridge, che ha uno specifico MIT Debate Team, e in Italia il programma Avanguardie Educative di Indire che annovera il Debate tra le idee di innovazione sviluppate da una rete di scuole di eccellenza. Il Fermi di Policoro si è distinto nell'applicazione di questa metodologia, organizzando fasi di preparazione con divisione in gruppi (oratori e giuria), assegnazione di ruoli e compiti, creazione di classi virtuali, fasi di ricerca, incontri con esperti, creazione di repository e poi fasi di esibizione con presentazione gruppi e posizionamento in base ai ruoli, presentazione degli argomenti attraverso brevi video, esposizione degli oratori, scambio di domande tra le squadre e infine valutazione della giuria con decretazione dei vincitori. Con riguardo all'utilizzo cosciente dei social network, il Fermi propone ai ragazzi l'idea di considerare la bacheca digitale come una cosa da curare "... come si cura il proprio corpo, come si cura la propria stanza. Perché parla di te. E c'è in gioco lo sguardo degli altri su di te, ma anche la responsabilità di te sugli altri... perché tu curi la tua stanza in virtù di chi ci entra… E' un pezzo di mondo che doni agli altri…". Tra le altre attività innovative presenti nell'offerta didattica del Fermi e illustrati da Minervini, Suriano e Borraccia, ci sono i corsi di micro-scrittura.

Tommaso Lilli insegna presso l'Istituto di Istruzione Superiore "G. B. Pentasuglia" di Matera, è Animatore Digitale e da diversi anni, già a partire dai primi corsi organizzati dal MIUR sull'uso delle lavagne interattive, è impegnato come formatore nei programmi di innovazione in chiave digitale. I suoi interessi nell'ambito dell'innovazione didattica, e alcune delle sue attività, sono documentati e possono essere seguiti sul sito Nuove Tecnologie Didattiche, da lui gestito insieme alla pagina Facebook dell'Istituto "Pentasuglia". La proposta didattica di Lilli è particolarmente concreta e aderente ai trend del mercato, oltre che alla tipologia di scuola: l'uso e le applicazioni dei microcontrollori, dalla domotica alla robotica, da Arduino a Raspberry. Lilli si sofferma sul possibile utilizzo dei microcontrollori, circuiti integrati che acquisiscono ed elaborano segnali digitali, e che a differenza dei processori, integrando una memoria flash, possono memorizzare il programma da eseguire. I campi per i quali si possono immaginare possibili utilizzi, tutti da esplorare, sono l'automazione industriale, la telefonia, gli elettrodomestici smart, l'IoT.



Sonia Mollica insegna nella Scuola Primaria a Venosa, presso l'Istituto Comprensivo "Carlo Gesualdo da Venosa", è componente del Team dell'innovazione dell'Istituto e formatrice nei corsi PNSD. La sua idea è in linea con la didattica museale e con la valorizzazione del territorio, ed è pienamente coerente con il Decreto legislativo n. 60/2017 "Norme sulla promozione della cultura umanistica, sulla valorizzazione del patrimonio e delle produzioni culturali e sul sostegno della creatività". Il titolo dell'attività è "Venosa: arte in città", ed è la produzione di un contenuto digitale interattivo e condiviso in rete, offerto ai visitatori ed alla comunità cittadina. Partendo dalle tradizionali modalità di ricerca, analisi di fonti scritte, raccolta di materiali, scatti fotografici, curiosità, aneddoti, i piccoli allievi hanno costituito un archivio digitale attivando tutte le potenzialità del lavoro collaborativo, della cooperazione e della co-costruzione. Di particolare interesse nel lavoro svolto è la manipolazione dei video, resi interattivi con l'inserimento di hotspot cliccabili che consentono di inserire contenuti aggiuntivi esplorabili a richiesta. La tecnologia utilizzata per tale esperienza immersiva è Wirewax.

Susanna Mereu insegna Disegno e Storia dell'arte nel Liceo Scientifico dell'I.I.S. "Felice Alderisio" di Stigliano (MT). Ai suoi studenti chiede di esplorare l'habitat naturale ed antropico approfondendone i temi a 360°. Ad esempio uno studio sulla Reggia di Caserta e sui suoi giardini è l'occasione per trattare il tema della fitocosmesi o degli scenari storici nei film di fantascienza, mentre una ricerca sulla evoluzione dell'unità abitativa dalla Belle Époque porta ad un approfondimento tematico sull'energia per il riscaldamento e il raffrescamento ambientale interno con il ricorso a

dispositivi passivi. Per la documentazione e lo storytelling di tali esperienze, Mereu fa usare ai suoi studenti Prezi, il "tavolo digitale" che consente lo sviluppo di presentazioni dinamiche fruibili online e offline.

Rosanna Lepore è docente presso l'I.C. "Busciolano" di Potenza e ormai da svariati anni si adopera con professionalità per l'implementazione e la diffusione delle nuove metodologie didattiche inclusive e per la riorganizzazione degli ambienti per l'apprendimento. Il suo maturo contributo è prestato sia nelle politiche di supporto istituzionale (Distretto Scol@stico 2.0, Cl@sse 2.0, Scuol@ 2.0) sia nelle azioni formative, in qualità di esperto PNSD. Partendo dagli EAS, gli Episodi di Apprendimento Situato ideati da Rivoltella per la didattica con l'uso delle nuove tecnologie, Lepore illustra le sue esperienze ed i suoi approfondimenti sulla Didattica per Scenari, una metodologia strutturata e molto coinvolgente per gli studenti, chiamati a costruire e documentare percorsi di conoscenza personalizzata e collaborativa, sulla base di "scenari" di base predisposti dall'insegnante e sulla base di una concatenazione di Learning Activities. Il percorso didattico e i relativi criteri di valutazione sono negoziati con la classe. Gli studenti formano i team, discutono, pongono questioni e approfondiscono la conoscenza di un "design brief" predisposto dall'insegnante per poi raffinarne uno proprio e specifico, ponendo particolare attenzione ai destinatari, alle sfide iniziali e ai possibili risultati. Agli studenti viene chiesto di registrare con continuità le riflessioni e di documentare online il lavoro. La Didattica per Scenari è stata oggetto di sperimentazione tra il 2010 e il 2014, con 14 Ministeri dell'Istruzione, nell'ambito del programma iTEC Innovative Technologies for Engaging Classrooms di European Schoolnet. Nel programma sono stati coinvolti 20 paesi Europei con circa 2.500 classi pilota appositamente selezionate con i loro docenti. Rosanna Lepore era tra gli iTEC teacher selezionati, ed ha poi perfezionato questa sua esperienza con il corso "Progettare e valutare l'innovazione in classe" organizzato dalla IUL Italian University Line. La Didattica per Scenari è parte del programma delle Avanguardie Educative e prevede lo sviluppo di scenari didattici innovativi centrati sullo studente e finalizzati alla promozione delle competenze per il XXI secolo.