

BRICKS | TEMA

Ambienti di apprendimento attivo in presenza e “a distanza”

a cura di:

Maria Tiziana Perra



#PNSDsar, #TICS, #innovazione didattica, #buone pratiche

In questi ultimi tempi abbiamo assistito a un vera e propria *querelle* sull'efficacia o meno della didattica a distanza rispetto alla scuola in presenza, a seguito delle restrizioni poste in atto dall'emergenza sanitaria. Spesso si confonde la struttura scolastica con l'istruzione, e questo avviene laddove perdura una concezione della lezione come mera trasmissione di saperi.

Lo scollamento tra la scuola e la società in cui viviamo è evidente. I rapidi cambiamenti socio-culturali e strutturali e le profonde innovazioni tecnologiche hanno ormai dilagato in tutti i campi del sapere e nella nostra vita quotidiana rendendo imperativo un ripensamento dell'istruzione. In questa realtà in continuo divenire, è necessario che gli alunni sviluppino le loro conoscenze e al contempo si attrezzino di abilità e competenze (imparare a imparare), atte a promuovere un apprendimento *significativo*; è fondamentale che siano in grado "di apprendere in modo attivo, costruttivo, intenzionale, autentico e collaborativo" (D. Jonassen, 2007), indipendentemente dal luogo in cui si trovano.

Gli spazi fisici e virtuali dell'apprendimento

A partire dal 2016 la preziosa opportunità di partecipazione al bando ministeriale *Ateliers creativi*, ai successivi bandi promossi dalla Fondazione di Sardegna, e la conseguente possibilità di ottenere finanziamenti a sostegno delle Istituzioni scolastiche, hanno permesso di riorganizzare nella scuola secondaria di primo grado Costantino Nivola (Capoterra), dove presto servizio, gli spazi e i tempi del lavoro, che in passato rispondevano solo parzialmente alle esigenze di apprendimento degli studenti poiché esclusivamente funzionali al modello della didattica trasmissiva.

Il recupero e la ridefinizione di tali spazi attrezzati con dotazioni tecnologiche e la creazione di aule didattiche a *setting* variabili per attività alternative - a classi aperte, con gruppi verticali o orizzontali, oppure individualizzate - hanno permesso la pratica di una didattica flessibile grazie all'ausilio del digitale e la proposizione di interventi extra-curricolari finalizzati al recupero, al potenziamento, all'approfondimento e allo sviluppo delle eccellenze.

Gli ambienti virtuali, già da tempo utilizzati da remoto, sono stati, così, integrati da nuovi spazi più funzionali e efficaci. Nei nuovi spazi, fisici e virtuali, gli alunni hanno sperimentato l'accesso a una conoscenza aperta, trasversale e condivisa, attraverso l'uso di materiali e strumenti di varia tipologia, sia tradizionali che digitali; ognuno, secondo le proprie attitudini e il proprio *stile*, ha intrapreso un inedito percorso di conoscenza.

Tutti gli allievi, dagli 11 ai 14 anni, hanno fruito di una didattica mista, sia on-line che in presenza, esercitandosi all'utilizzo di ambienti di apprendimento collaborativi attraverso internet, anche durante le ore curricolari, e intraprendendo percorsi di apprendimento autentici.

In questo contesto le TIC (tecnologie per l'informazione e la comunicazione) sono state il linguaggio multimediale della co-costruzione delle conoscenze e delle competenze.



Figura 1 - Attività in Atelier

Gli applicativi utilizzati

Tra le piattaforme utilizzate che hanno permesso un intensificarsi dei processi di comunicazione, di collaborazione e di condivisione tra gli studenti cito con piacere "Impari", l'applicazione prodotta nel contesto isolano sardo, alla quale si aggiungono "Edmondo", "Google for Education", bacheche virtuali collaborative. Sono stati utilizzati, inoltre, altri software utili a creare presentazioni, video animati e infografiche, oppure programmati per dare vita a fumetti e animazioni, o ancora Eduescape e cacce al tesoro.

Oltre ai programmi sopra citati, ci siamo serviti di altri software per realizzare dei contenuti in AR, per creare *debate*, *brain-storming*, sondaggi e per la formulazione di quiz.

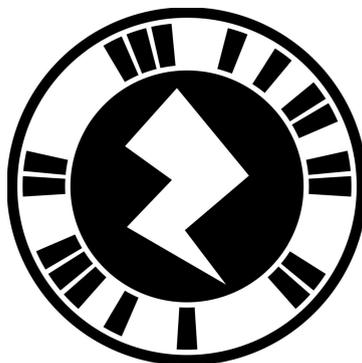


Figura 2 - Widget di un'esperienza in A.R. scansionabile con l'applicativo Zappar



Figura 3 - Foto della presentazione dinamica in A.R. ottenuta con Zappar

Il proseguimento delle attività didattiche dopo il DPCM del 4 marzo 2020

Con la chiusura dovuta all'emergenza sanitaria, le attività scolastiche nelle nostre classi sono proseguite regolarmente grazie all'utilizzo delle piattaforme *e-learning*.

Attraverso i canali comunicativi dei succitati ambienti di apprendimento virtuali (chat, mail, Hangouts, etc.) gli alunni hanno manifestato l'esigenza irrinunciabile di costruire una continuità rispetto alla routine giornaliera.

In questo scenario, le competenze digitali precedentemente acquisite, la capacità organizzativa e la padronanza di metodologie didattiche innovative sono state indispensabili per garantire la continuità del processo di apprendimento-insegnamento e hanno reso più agevole la gestione del nuovo contesto didattico.

Molti docenti hanno lamentato, comunque, un notevole aggravio degli impegni lavorativi dovuti in gran parte alla quantità di materiali di supporto da realizzare (video, mappe, giochi, quiz, ecc.) e per la difficoltà a ritagliarsi dei momenti di pausa e di disconnessione dalle attività. Per evitare questo sovraccarico, una strategia efficace è la creazione dei *repository* di contenuti, ai quali poter attingere quando ogni qual volta se ne ha l'esigenza e da condividere anche tra docenti di diverse scuole. Tra i più ricchi, completi e interessanti *repository*, rivelatisi buona fonte di ispirazione, cito quelli realizzati dalla Prof.ssa Vizzari dell'USRSar, che ne ha reso generosamente disponibile la consultazione (https://www.serviziusr Sardegna.it/pnsd_ms).

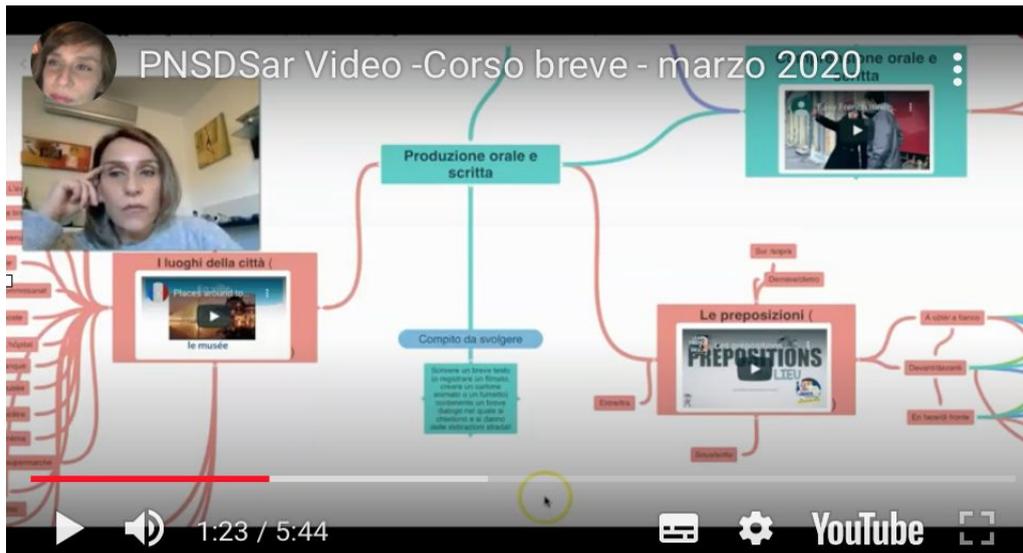


Figura 4 - [Videolezione pubblicata nell'ambito del Corso breve dell'USR Sardegna + EFT "Fare attività didattiche on-line"](#)

L'esperienza della DAD nella scuola media Costantino Nivola (Capoterra)

In riferimento all'esperienza della nostra scuola, il numero degli incontri sincroni ha raggiunto un monte ore minore rispetto a quelli curricolari, mentre sono aumentate le ore dedicate alle attività asincrone (videolezioni, elaborati multimediali collaborativi, ecc). Tutte le attività si sono svolte attraverso la creazione di un contesto capace di emulare il più possibile la realtà seppure in una dimensione virtuale, allo scopo di favorire negli alunni una più concreta partecipazione attraverso un coinvolgimento emotivo atto a favorire il più possibile un'adesione spontanea nel rispetto delle esigenze specifiche di ognuno.

A questo proposito il mondo virtuale in 3D dell'indire dedicato alle scuole, EdMondo (mondo virtuale dell'INDIRE), si è rivelato uno degli ambienti più apprezzati dagli alunni e la didattica *immersiva* estremamente efficace e trasversale.



Figura 5 - *L'universo di Jules Verne in edMondo*

Considerazioni sui risultati ottenuti

L'articolazione delle classi in gruppi flessibili, l'utilizzo di metodologie didattiche laboratoriali e innovative - come il *learning by doing*, il *project work*, la *flipped classroom* - e l'impiego di tecniche attive veicolate attraverso il digitale (*action maze*, *role playing*, la simulata su copione, il *cooperative learning*) hanno stimolato la curiosità e hanno permesso di sviluppare negli alunni una maggiore autonomia e capacità di autoregolazione, oltreché un atteggiamento orientato alla risoluzione di problemi. Tale approccio ha influito positivamente sul rendimento e sul recupero dei ragazzi in difficoltà, colmando anche il *digital divide* degli alunni con BES per svantaggio socio-culturale.

Grazie alla motivazione e alla partecipazione attiva generata dall'utilizzo di applicativi multimediali, semplici e sostenibili, sono notevolmente diminuite negli alunni le difficoltà di apprendimento strettamente collegate ai comportamenti problema in cui si manifesta il rifiuto delle regole e dei valori della scuola. Di grande sussidio in questa direzione è stata anche la creazione di contesti didattici sfidanti, quali la partecipazione a concorsi dedicati alle istituzioni scolastiche, tra i quali il *Premio Attitude Ocean Award - Proteggiamo il mare e il nostro futuro*, vinto per la categoria degli elaborati digitali.

Si è riusciti con soddisfazione a raggiungere la quasi totalità della popolazione scolastica, questo anche in virtù del fatto che la relazione tra i docenti e gli alunni era già strutturata e generalmente efficace.

La scuola si è adoperata fin da subito per rimuovere qualunque difficoltà di natura tecnologica. Gli allievi hanno mostrato un grande senso di responsabilità e di autonomia, e senso critico, e hanno accettato con entusiasmo le proposte didattiche arricchite con le tecnologie digitali, rivelatesi capaci di interessare, incuriosire e stimolare la loro creatività.

Per la realizzazione dei contenuti didattici digitali, i ragazzi hanno messo in campo le loro capacità organizzative e progettuali, hanno analizzato e corretto il loro processo di creazione e sviluppato competenze metacognitive, relazionali e di cittadinanza attiva digitale. Hanno, inoltre, potenziato il pensiero logico e la capacità di astrazione e di *problem solving*, diventando protagonisti del proprio percorso di apprendimento.

Il continuo ricorso al *feedback* e all'autovalutazione, reiterata e costante, già applicate durante la scuola in presenza, hanno reso possibile il successo nel percorso formativo e il raggiungimento degli obiettivi prefissati, rimodulati e incentrati sui nodi più importanti delle discipline.

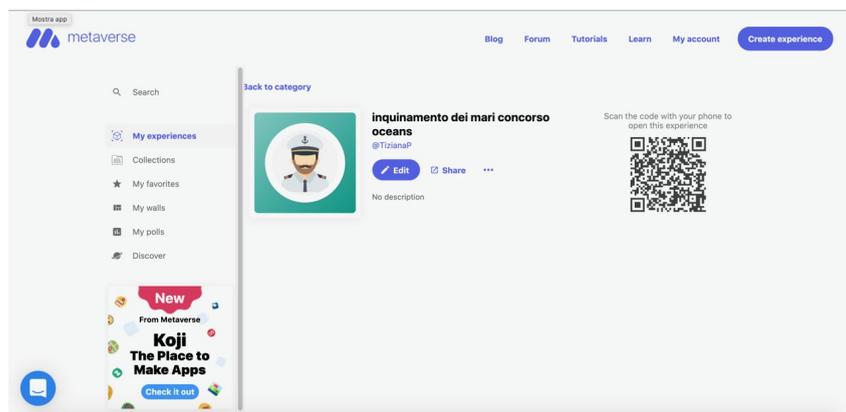


Figura 6 - QR code del progetto Attitude Ocean Award scansionabile per accedere ai contenuti



Maria Tiziana Perra

E-mail: tiziana.perra@scuolamediacapoterra.edu.it

Insegnante di lingua francese e membro del TEAM innovazione. Appassionata di tecnologie digitali e di metodologie didattiche innovative, partecipa da diversi anni alle iniziative di formazione dell'URSar-PNSD e conduce delle sperimentazioni didattiche con l'ausilio delle TICS. Nell'approccio metodologico predilige le tecniche attive, le attività laboratoriali, ludiformi e i serious games.

Ha collaborato come formatrice con la piattaforma on line "Scuola oltre" dove ha pubblicato alcuni articoli inerenti le applicazioni digitali a supporto della didattica.