

BRICKS | TEMA

Pratiche di *debate* nei mondi virtuali

a cura di:
Cristiana Pivetta



immersive learning, virtual worlds, edMondo

Premessa

Nell'ultimo anno la nostra quotidianità è stata sconvolta dal Covid 19. Non c'è attività che non abbia subito conseguenze e non sia stata costretta a rimodularsi.

La scuola e la sua didattica si sono trovate di fronte a una realtà stringente: ridisegnare spazi, tempi e modi dell'apprendimento con soluzioni immediate e articolazioni mai sperimentate in precedenza.

Ripensare la scuola è stato uno dei leitmotiv degli ultimi anni anche se, in concreto, l'innovazione metodologica spesso si è affidata alle singole azioni di docenti con il coinvolgimento di ristrette platee di studenti. Di fatto la didattica tradizionale continua a imperare e, parimenti, aumenta il disinteresse degli allievi nei confronti delle esperienze didattiche percepite distanti dal loro mondo.

Il mio intervento descrive il percorso di sperimentazione, fino qui tracciato, di pratiche di *debate*, prima in classe e in un secondo momento in videolezione con l'adozione del mondo virtuale di edMondo nell'Istituto di Istruzione Superiore Angioy di Carbonia.

L'esperienza

Il Contesto: Primo Biennio Grafico

Per le Scuole Superiori, le *Linee guida per la Didattica digitale integrata* (pubblicate ad agosto 2020) e la necessità dell'adozione di una piattaforma hanno rappresentato i confini per la gestione dei processi di apprendimento. Di fatto è stato modificato lo spazio classe e la conduzione della lezione, prima in presenza, poi in modalità mista e infine a distanza, con un'alternanza tra attività sincrone e asincrone.

La mia proposta di articolare percorsi di apprendimento attraverso l'impiego della metodologia del *debate* nella classe reale e di un ambiente virtuale trova la sua ragione d'essere nella logica di coniugare la multimedialità, le esperienze significative, la potenza visiva e intrigante di edMondo¹. Di fatto la mia progettazione si basa sull'identificazione di quelle pratiche didattiche che, promuovendo lo sviluppo delle competenze sociali-emotive dei discenti, sono fondamentali per l'apprendimento disciplinare.

Il primo passo è stato quello di presentare la proposta metodologica in Collegio per la sua approvazione, con la conseguente iscrizione dell'Istituzione al Movimento delle Avanguardie Educative². I progetti relativi *A scuola nei mondi virtuali* e *Il Debate* hanno ottenuto l'approvazione del Collegio nel mese di novembre 2020, con il loro inserimento all'interno del PTOF.

Il percorso prevede il coinvolgimento, durante il corrente anno scolastico, di tre classi del primo Biennio Grafico la 1B, la 2B, la 2A, per un totale di 59 alunni.

Competenze Chiave Europee - Abilità

L'obiettivo principale del progetto è quello di favorire la costruzione e l'espressione dell'identità culturale

¹ A. Benassi, *Edmondo. Percorsi di formazione in un Mondo Virtuale*, <<Essere a Scuola>>, 10, 2019, pp. 14-18.

² <http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative>.

del territorio di appartenenza fornendo strumenti di crescita personale, quanto mai resilienti, finalizzati alla crescita conoscitiva-esperienziale degli alunni.

Le fasi di sviluppo prevedono l'attivazione e il potenziamento delle seguenti competenze chiave europee³ unitamente all'acquisizione degli argomenti precipi delle discipline:

Competenze Chiave Europee

- *competenza alfabetica funzionale;*
- *competenza digitale;*
- *competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;*
- *competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;*
- *competenza imprenditoriale;*
- *competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.*

Abilità

- *comunicare in forma orale e scritta adattando la propria comunicazione in funzione della situazione;*
- *distinguere, utilizzare, selezionare fonti di vario tipo, rielaborarle e argomentare in modo convincente e appropriato (pensiero critico e capacità di valutare);*
- *utilizzare le tecnologie digitali per sviluppare la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali e sociali;*
- *manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, creare fiducia e provare empatia;*
- *impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società;*
- *lavorare individualmente e/o in modalità collaborativa in gruppo, mobilitando risorse (umane e materiali) e mantenendo il ritmo dell'attività;*
- *sviluppare un atteggiamento positivo, curioso e aperto nei confronti del mondo, al fine di immaginare nuove opportunità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali.*

Primi passi

Nei primi mesi di lezione gli studenti hanno dovuto apprendere a leggere, interpretare, selezionare le informazioni, organizzandole in un adeguato testo argomentativo.

Parallelamente, in classe e durante le videolezioni, si è cominciato a suscitare la capacità riflessiva, il desiderio di mettersi in gioco, la consapevolezza di sé, la capacità di autogestione, strappando i discenti dalla loro zona di comfort. Le prime attività hanno mirato a individuare significative problematiche del passato e i loro risvolti nel mondo odierno.

Per ora i focus analizzati e dibattuti hanno riguardato le difficoltà nell'apprendimento on line, la figura della donna nella storia, la parità di genere, la pace e la guerra (percepiti nella loro autentica dimensione e non come fenomeni astratti), la globalizzazione e gli aspetti di propagazione del Covid, la lettura delle emozioni e dei sentimenti dei personaggi dell'opera dei "Promessi Sposi".

³ <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:IT:PDF>.

Il coinvolgimento degli alunni nei vari momenti del percorso è stato sollecitato mediante un'interazione diretta con la docente sia con discussioni di gruppo che con la comunità classe nella sua interezza.

Il linguaggio adottato si è fatto via via più specialistico. L'acquisita consapevolezza del valore comunicativo dell'espressione del viso, del contatto oculare, del tono della voce hanno caratterizzato la sperimentazione, anche se è necessario evidenziare le difficoltà legate all'utilizzo della mascherina e della posizione fissa degli studenti. Ciò ha costituito un limite per i discenti ma allo stesso tempo li ha riabilitati al dialogo partecipato, risvegliando altresì la capacità di confronto e di ascolto attivo, sopita oramai da marzo 2020. Ha sollecitato la loro resilienza, la loro creatività e la loro empatia al fine di trovare soluzioni contingenti per rendere più efficace e chiara la comunicazione.

Con l'entrata in vigore del distanziamento, la videolezione è diventata l'unico strumento di congiunzione tra studente e docente. L'aula virtuale ha sostituito l'aula fisica.

L'uso del mondo virtuale è divenuto fondamentale per la costruzione di un sapere agito, prima in una regione relativa a un'esperienza didattica precedente⁴, successivamente dando forma alla propria.

Gli allievi, dal canto loro, hanno valutato che fare uso di avatar e incontrarsi in uno spazio personalizzabile sia di fatto molto più stimolante e coinvolgente per lo sviluppo delle pratiche didattico-educative, rispetto alle modalità generalmente impiegate on line.

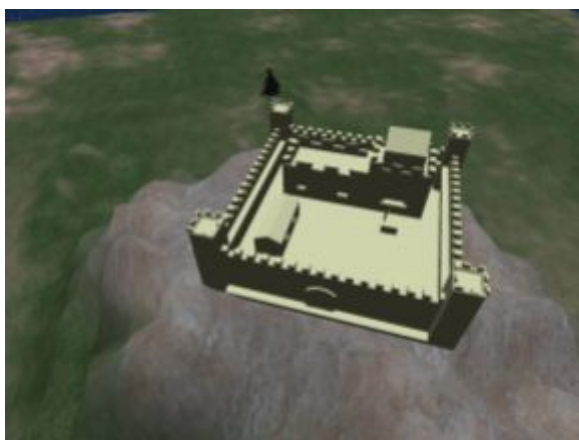


Figura 1 - Il mondo virtuale in costruzione

Il docente, tramite la condivisione dello schermo, durante la video lezione può tenere sotto controllo l'attività dei gruppi di lavoro, fornendo in tempo reale dei feedback e, allo stesso tempo, co-progettare nuovi artefatti con gli studenti eventualmente alle prese con difficoltà di connessione.

È evidente il cambiamento innovativo delle pratiche che mirano a sviluppare i nuclei fondanti delle discipline (Lingua e letteratura Italiana e Storia). Questo percorso richiede naturalmente un insieme di attività preparatorie per scardinare la diffidenza degli allievi, disabituated a mettersi in gioco e bisognosi di un supporto emotivo costante.

⁴ C. Pivetta, *edMondo, un ponte tra realtà e virtualità, per un apprendimento competente*, "Essere a Scuola", 3, 2020, pp. 15-17.

Il debate in edMondo

edMondo è un ambiente di apprendimento a tutto tondo, non è un semplice sfondo o contenitore per i discenti. È caratterizzato da un forte valore intrinseco e simbolico allo stesso tempo. Gli studenti lo percepiscono come un angolo accogliente, personalizzabile nella regione a loro assegnata.

I riferimenti e gli stimoli presenti nel mondo virtuale sollecitano gli allievi a pensare agli argomenti delle discipline in termini nuovi, anche quando si affrontano percorsi narrativi legati alla letteratura, e a individuare delle connessioni con i problemi attuali. Processi di apprendimento così organizzati rappresentano quasi un ritorno alla normalità perché l'agire del loro avatar supera il distanziamento sociale. Le pratiche di debate supportano decisamente la loro emotività e influenzano positivamente lo sviluppo competente, mantenendo e rafforzando il tessuto sociale della comunità classe.

Le iniziali visite in *Welcome Area*, semplici prove di costruzione nella *Sandbox*, le prime timide comparazioni tra le aspirazioni del personaggio Lucia dei "Promessi Sposi" e le ragazze di oggi, hanno suscitato sperimentali dibattiti senza l'adozione di alcun format. In questo primo approccio ci si è focalizzati sulla costruzione di testi argomentativi mediante l'esame e la caratterizzazione psicologica dei personaggi, scelti dagli studenti tramite votazione.

La progettazione co-ideata prevede conseguentemente l'utilizzo del format di Karl Popper (si veda l'immagine sottostante) e l'allestimento nella regione virtuale del castello dell'Innominato con i gazebo per i lavori di gruppo.

SPEAKER	TEMPO
Speaker PRO 1	6 minuti
Speaker CONTRO 3 & Speaker PRO 1	3 minuti (CONFUTAZIONE/INTERROGATORIO INCROCIATO)
Speaker CONTRO 1	6 minuti
Speaker PRO 3 & Speaker CONTRO 1	3 minuti (CONFUTAZIONE/INTERROGATORIO INCROCIATO)
Speaker PRO 2	6 minuti
Speaker CONTRO 1 & Speaker PRO 2	3 minuti (CONFUTAZIONE/INTERROGATORIO INCROCIATO)
Speaker CONTRO 2	6 minuti
Speaker PRO 1 & Speaker CONTRO 2	3 minuti (CONFUTAZIONE/INTERROGATORIO INCROCIATO)
Speaker PRO 3	5 minuti
Speaker CONTRO 3	5 minuti

Figura 2 - Il modello di Karl Popper

L'idea degli studenti è quella di predisporre sotto forma di mostre virtuali i percorsi narrativi realizzati attraverso la compilazione di notecard e presentazioni sotto forma di slideshow. A conclusione dell'anno scolastico saranno inserite le foto e i materiali di supporto per l'organizzazione delle sessioni di debate e un breve percorso di verifica sotto forma di quiz.

Risultati

L'esperienza fin qui concretizzata si è rivelata interessante con ricadute significative a livello socio-emotivo (fiducia in se stessi, autostima), nella capacità di gestione della propria persona, nel rispetto delle posizioni altrui, nella capacità di ascoltare e di ascoltarsi e, di conseguenza, con apprezzabili risultati in campo disciplinare.

Il mio intervento di docente è stato decisivo per creare occasioni di studio inclusive e scandite secondo il ritmo di apprendimento di ciascun alunno. Ho affiancato i discenti per dare ordine agli interventi e per sollecitare la loro partecipazione. La scelta di implementare pratiche di lavoro sperimentate con successo in passato, operare contemporaneamente sul lato emotivo e sul lato cognitivo ha comportato una maggiore frequenza durante le lezioni on line e una partecipazione attiva da parte degli alunni più titubanti nell'esprimere le proprie opinioni.

Conclusioni

L'esperienza in essere prevede la costruzione e la presentazione del mondo virtuale attraverso la predisposizione di bacheche virtuali realizzate su appositi webware, nelle quali saranno riportati gli scatti fotografici delle varie fasi, i documenti dei materiali realizzati, i video di riflessione dei risultati e alcuni podcast realizzati.

Le risorse di supporto predisposte dal docente, fino a questo momento, sono state raccolte nello spazio Letteratura Italiana condiviso con gli studenti all'interno della piattaforma adottata dall'Istituzione scolastica per la realizzazione delle video lezioni.

Sono state fornite indicazioni specifiche ai discenti per l'impiego del viewer [Firestorm](#), dei programmi [MakeHuman](#) e [Blender](#). La collaborazione successiva con altri docenti del Consiglio di Classe consentirà di operare con il software [AutoCad](#) per la realizzazione di ambienti architettonici e di seguire i discenti step by step nel loro percorso individuale e di comunità.



Cristiana Pivetta

E-mail: cristiana.pivetta@posta.istruzione.it

Docente di Materie letterarie, insegna presso l'Istituto di Istruzione Superiore Angioy di Carbonia. Si occupa da anni di formazione on line e in presenza sull'uso strategico delle tecnologie applicate alla didattica quotidiana. È autrice di numerose pubblicazioni sulle metodologie di apprendimento e sull'uso dei mondi immersivi.