

BRICKS | TEMA

# Le competenze digitali nel primo ciclo di istruzione al tempo della pandemia: aspetti pedagogici e didattici

a cura di:  
Stefania Montesano

# *Primo ciclo, Didattica innovativa, Pandemia, Competenze digitali*

## Le competenze digitali nel primo ciclo di istruzione al tempo della pandemia: aspetti pedagogici e didattici

A partire dal mese di marzo 2020 il mondo della Scuola è stato letteralmente rivoluzionato dall'avvento dello stato di pandemia che ha accelerato alcuni cambiamenti, nella cultura, negli stili di vita, nell'uso delle tecnologie, cambiamenti più volte sollecitati dalla società anche in ordine all'importanza dell'acquisizione di competenze digitali.

Coinvolti in un processo di didattica a distanza, prima, e di didattica digitale integrata, poi, il mondo della Scuola ha dovuto ripensare il proprio modo di insegnare, di apprendere, di comunicare, di interagire, di attivare tutti quei processi che sono alla base dell'insegnamento e dell'apprendimento, determinando il definitivo passaggio da approcci didattici marcatamente direttivi o trasmissivi ad approcci finalizzati alla negoziazione costante dei significati e alla costruzione della conoscenza.

Si è trattato, in altre parole, di affrontare una situazione emergenziale nella quale occorreva adottare una metodologia didattica innovativa, senza però perdere di vista la dimensione emotivo-relazionale che rappresenta il volano e la garanzia di un *apprendimento significativo*, da intendersi come processo che non solo si estende al gruppo classe, alla scuola, ma esce fuori dalla scuola e coinvolge tutta la comunità educante partendo dalle famiglie.

Le più recenti politiche educative dell'Unione Europea e del Ministero dell'Istruzione hanno infatti posto al centro della loro azione la cultura digitale a partire dagli anni della primissima infanzia (*early childhood*) quale strumento fondamentale per costruire le competenze dei cittadini del ventunesimo secolo e contribuire a realizzare un clima di benessere sociale valorizzando gli individui e il loro potenziale e, al contempo, creando le condizioni favorevoli per garantire il processo di inclusione.

Nella Scuola del primo ciclo, in cui la prospettiva culturale presentata mette al centro il bambino con i suoi bisogni di crescita, di sviluppo, di apprendimento (cfr. Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione e Linee Guida per il sistema integrato 0-6), la Scuola dell'Infanzia, la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di primo grado devono necessariamente dialogare attraverso la costruzione condivisa di un curricolo verticale che accompagna l'alunno/l'alunna in tutte le fasi della sua crescita, nel quale le competenze digitali hanno una loro specifica rilevanza e sono definiti i traguardi di sviluppo che delineano le abilità e le competenze che gli alunni dovrebbero padroneggiare al termine dei principali cicli di istruzione.

Nella progettazione di esperienze di apprendimento la competenza digitale svolge un ruolo importante poiché l'alunno attraverso l'uso delle tecnologie acquisisce consapevolezza del proprio ruolo di *cittadino digitale*. L'alunno in apprendimento deve imparare ad organizzare, riflettere, attribuire senso alla propria esperienza tecnologica, orientarsi nell'uso delle tecnologie che non deve essere passivizzante, ma consapevole. È fondamentale coinvolgere l'alunno e renderlo consapevole delle tecnologie utilizzate e porre particolare attenzione anche all'aspetto della sicurezza informatica, al rispetto delle principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. Le competenze digitali coinvolgono la creazione attiva, la comprensione critica e la risoluzione dei problemi attraverso le tecnologie. In altre parole, gli alunni dovrebbero diventare *creatori* piuttosto che semplici *consumatori di tecnologie*.

Per fare ciò è necessario costruire un ambiente di apprendimento innovativo per la didattica, flessibile e ad alta intensità relazionale in grado di sviluppare le potenzialità del bambino, il suo bisogno di socialità, di relazione, di autonomia, di creatività e di apprendimento, di stimolare ad apprendere e sperimentare in

prima persona, scoprendo le proprie capacità, sviluppando competenze, fiducia in se stessi, coltivando il proprio talento e allargando le proprie aspirazioni; un ambiente di apprendimento concepito in modo da permettere di calibrare interventi formativi personalizzati con la possibilità di integrazione anche ricorrendo a repository di risorse esterne e a molteplici strumenti finalizzati a stimolare la condivisione e la costruzione di apprendimenti in dimensione cooperativa, tenendo sempre conto che ciò che si apprende modellato dall'uso delle tecnologie modifica anche il modo in cui si apprende.

Si tratta di creare ambienti e strumenti per la fruizione di attività di apprendimento in modalità ludico-ricreativa, *edutainment*, ad esempio giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, linguistico, topologico, con possibilità di mantenere un contatto vivo e costante, poiché la distanza forzata ha sottratto alla scuola tutti gli elementi di scambio, interazione e socialità che la contraddistinguono, generando problemi, perché le emozioni positive correlate allo stare bene insieme sono un efficace mezzo per l'apprendimento, tanto più quando gli alunni sono molto piccoli.

Nella propria autonomia e facendo tesoro delle esperienze maturate in questo periodo di pandemia, le scuole potranno progettare per gli alunni più grandi unità di apprendimento in cui prevedere un modello integrato, caratterizzato dall'alternanza di momenti di apprendimento in modalità sincrona (per esempio, video-lezioni, il cui valore risiede nell'interazione cognitiva che riesce a generare, non nella quantità di informazioni che mette in campo il docente) e momenti in modalità asincrona (video didattici, laboratori virtuali, lavori di gruppo a distanza), con una verifica intermedia e finale degli apprendimenti condotta dai docenti, secondo le migliori pratiche della formazione e della valutazione formativa, prendendo in considerazione altri fattori come la partecipazione, la responsabilità, l'autonomia e facendo ricorso a compiti autentici e di realtà. In maniera analoga, più le attività che si propongono riusciranno a suscitare interazione cognitiva tra studenti ed emozioni positive, più saranno efficaci perché li aiuteranno a diventare pensatori critici, ad analizzare, valutare e creare attivamente messaggi con i media e ad agire in modo responsabile in un ambiente online.

Nell'interazione in presenza con gli alunni abbiamo continuamente segnali di risposta, quindi è possibile accorgersi immediatamente se le consegne non sono alla loro portata, troppo difficili, troppo pesanti. Questo è molto più problematico nell'interazione a distanza in cui è necessario ridurre al minimo le richieste non strettamente necessarie per focalizzare l'attenzione dello studente su ciò che è veramente importante acquisire per raggiungere gli obiettivi di apprendimento prefissati.

In altre parole, bisogna porre attenzione a non sovraccaricare cognitivamente gli alunni e a non far mancare la guida istruttiva del docente che, anzi, deve essere rafforzata e resa ancor più marcata. La focalizzazione è utile anche perché l'alunno, se lasciato da solo nell'organizzare il suo apprendimento, potrebbe correre il rischio di disperdersi in dettagli o in particolari scarsamente rilevanti, con effetti negativi sulla qualità dell'apprendimento. Proprio per far convergere l'attenzione degli alunni sugli elementi importanti ed indispensabili è necessario proporre attività brevi, possibilmente strutturate secondo precisi modelli che forniscano poche occasioni di dispersione.

La scelta di adottare metodologie fondate sulla costruzione attiva e partecipata del sapere da parte degli alunni (project based learning, didattica breve, cooperative learning, inquiry learning, jigsaw, flipped classroom, debate) richiede un utilizzo della valutazione in chiave "non tradizionale", ma il ricorso a prove che consentano di arrivare ad evidenze relative alle competenze metodologiche e culturali, sfruttando compiti intesi come sfide di fronte a situazioni problema mai affrontate prima dall'alunno in quella forma, in cui ci si aspetta che egli eserciti un "agire con competenza". Per dirla in breve, si tratta di situazioni che richiedono di mobilitare le proprie risorse per formulare una soluzione ad un problema proposto, inedito e aperto, di stimolare la collaborazione attraverso attività di gruppo, come per esempio nella

realizzazione di prodotti mediante attività di *storytelling* come la staffetta di scrittura creativa, nelle quali immagini e parole sono combinate per realizzare brevi storie e in cui i compiti vengono svolti concordando strategie comuni e condividendo il percorso, molto utile per coinvolgere alunni di altre scuole.

Nel panorama delineatosi, sempre più student-centered, il ruolo del docente acquisisce una nuova dimensione, dato che dirige il processo e il prodotto dell'apprendimento, spingendo ogni singolo alunno a fare ricerca e ad adoperarsi nell'eseguire il compito. Al docente il delicato compito di porre una costante e particolare attenzione al cambiamento e di sviluppare con resilienza la capacità di saperlo interpretare diacronicamente in chiave pedagogica per rispondere in modo conseguente ai mutati bisogni di apprendimento dei nostri alunni.

### Alcune risorse per i docenti

Nell'ottica dell'apprendimento permanente si segnalano alcune risorse preziose per supportare l'innovazione metodologica e didattica in atto: le attività innovative proposte e sviluppate dalle **Avanguardie educative**, "progetto di ricerca-azione nato dall'iniziativa autonoma di INDIRE, con l'obiettivo di investigare le possibili strategie di propagazione e messa a sistema dell'innovazione nella scuola italiana"; i MOOC (Massive Open Online Courses) presenti nella piattaforma europea **European Schoolnet Academy**, piattaforma della rete di 32 Ministeri europei dell'istruzione, che si prefigge l'obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento e che propone numerosi percorsi formativi per docenti, ricercatori e professionisti dell'educazione con particolare focalizzazione sulla cittadinanza digitale, fornendo strumenti innovativi e opportunità di confronto, sullo scambio di esperienze come i *Future Classroom Lab* e sulla didattica delle discipline STEM.

Da segnalare, inoltre, **School Education Gateway**, portale della Direzione Generale Education and Culture della Commissione Europea, finalizzato ad incentivare la partecipazione delle scuole al programma di mobilità Erasmus+, che propone corsi con attività selezionate per insegnanti e personale amministrativo delle scuole di ogni ordine e grado, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado; **Coursera**, una piattaforma americana di MOOC online fondata nel 2012 dai professori di informatica della Stanford University Andrew Ng e Daphne Koller. Coursera collabora con università e altre organizzazioni per offrire corsi in numerose discipline; **EdX**, una piattaforma americana fondata dal Massachusetts Institute of Technology e dall'Università di Harvard. Offre corsi online gratuiti e MOOC erogati da MITx, HarvardX, BerkeleyX, UTx e molte altre Università; **Deutscher Bildungsserver**, un server tedesco con funzioni di ricerca dei migliori MOOC in ambito nazionale, europeo e mondiale, che fornisce informazioni utili ad orientare nella ricerca della formazione più adatta alle proprie esigenze.

### Sitografia

Avanguardie educative, <http://avanguardieeducative.indire.it>

European Schoolnet Academy, <http://www.eun.org>

School Education Gateway, <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/index.htm>

Coursera, <http://www.coursera.org>

EdX, <http://www.edx.org>

Deutscher Bildungsserver, <http://www.bildungsserver.de>



**Stefania Montesano**

*e-mail [stefania.montesano@istruzione.it](mailto:stefania.montesano@istruzione.it)*

*Dirigente scolastico –USR Campania*

*Si occupa di linguistica, pedagogia, glottodidattica e didattica con le ICT, inclusione, da molti anni. Ha arricchito il proprio percorso di studi e di ricerca presso le università di Augsburg, Freiburg i.B., Vilnius, Münster. È dirigente scolastico e in precedenza ha lavorato come docente presso istituti di istruzione secondaria superiore e in alcuni atenei italiani. È laureata in Lingue e Letterature straniere moderne e in Scienze dell'Educazione.*