

BRICKS | TEMA

Inclusione digitale VS digital divide. Una scuola che cambia, una scuola che accoglie.

a cura di:
Elisa Garieri



Digitale, Inclusione, Metodologie didattiche

Una mappa per lavorare insieme

Gli ultimi due anni ci hanno visti attori protagonisti di una vera e propria sfida contro un avversario sconosciuto, passato ormai agli onori della cronaca come *digital divide*. L'approccio non è stato semplice, ma si è riusciti ad affrontarlo ed in molti casi anche a sconfiggerlo.

In pochissimo tempo docenti, studenti e non solo, hanno dovuto imparare, le meccaniche e le dinamiche le regole del gioco, superare *step by step* i vari livelli e arrivare al traguardo con una grande conquista: essere riusciti a coinvolgere tutta una classe attraverso l'utilizzo di una metodologia che ha fatto della tecnologia lo strumento vincente, l'antidoto contro un avversario che si è indebolito pian piano nel corso dei mesi, un po' come un'attività di *gamification*.

L'esperienza riportata nel presente contributo descrive un'attività svolta in una classe prima di un istituto tecnico per la moda, studenti provenienti già da un anno di pandemia, con *background* diversificati, ma tutti entusiasti di intraprendere una nuova avventura anche se in parte limitata dalla mancata frequenza in presenza.

Una delle sfide affrontate con i ragazzi è stata quella di realizzare in condivisione, attraverso una specifica applicazione, delle mappe concettuali riassuntive sugli argomenti svolti nella prima parte del programma di Tecnologie Informatiche. Il tutto in un momento di didattica a distanza, dove il docente ha sperimentato insieme ai ragazzi l'uso dell'applicazione, presentando loro funzionalità e potenzialità dello strumento.

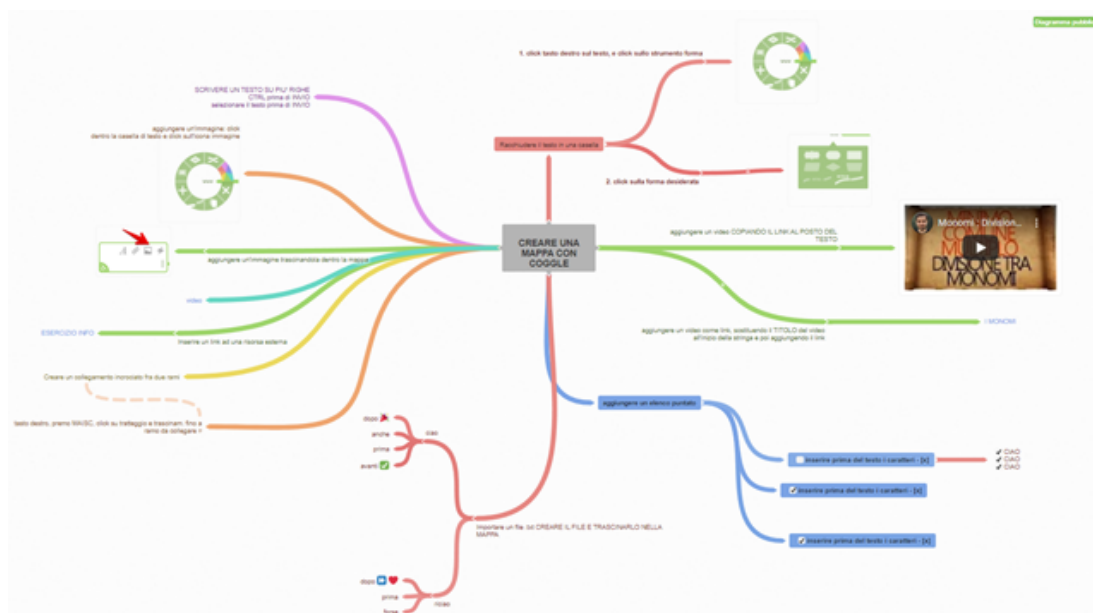


Figura 1 - Mappa riassuntiva delle funzionalità dell'app Coggle

Dal dire al fare, anzi allo sperimentare

L'applicazione individuata per l'attività in oggetto è stata Coggle, uno strumento semplice, intuitivo, accattivante e soprattutto da poter utilizzare in team.

Gli studenti sono stati accompagnati nei vari passaggi che hanno portato dall'accedere all'applicazione all'inserimento degli elementi che sono andati a comporre la mappa stessa.

Step by step

Per effettuare il Login è necessario accedere a Coggle attraverso un account Google, Facebook o Apple, come descritto nell'immagine.

Sign in to Coggle:

Sign in with Google

Sign in with Microsoft

Sign in with Apple

Don't have a Google or Microsoft Account?

No problem! You can create a Google or Microsoft Account with any email address. A Gmail or Outlook account is not required.

Single Sign On

We also support enterprise grade login for Coggle Organizations with OneLogin, Okta, and other SAML 2.0 identity providers.

If you're a single sign on user, log in using the page shared by your Organization's administrator.

[Read more about Single Sign On.](#)

Figura 2 - Login in Coggle

Seguire quindi i pochi passaggi (richiesti solo al primo accesso) e cliccare su Crea diagramma:

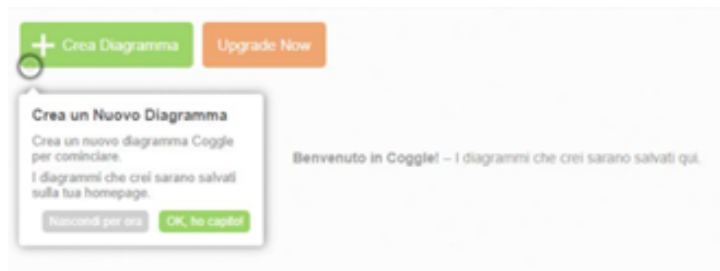


Figura 3 - Creazione di un diagramma (o mappa)

Questo passaggio porta alla pagina di lavoro, in cui si andrà a creare la mappa. L'unico nodo che appare è quello centrale, che andrà ovviamente personalizzato:



Figura 4 - Modificare il primo nodo della mappa

Il testo inserito all'interno del riquadro centrale così come di tutti gli altri che verranno creati può essere formattato cliccando sullo strumento indicato con il numero 1 nella figura 5. Inoltre all'interno di ciascun riquadro è possibile inserire diversi elementi:

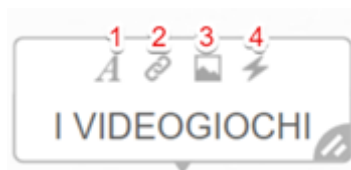


Figura 5 - Strumenti all'interno di ciascun riquadro creato

1. formattare il testo,
2. inserire dei link a risorse esterne (compresi eventuali video),
3. inserire delle immagini,
4. inserire delle icone predefinite.

La creazione del diagramma è poi molto semplice, basta cliccare su uno dei simboli + che appaiono al centro di ogni lato del riquadro centrale:



Figura 6 - Mappa assegnato agli studenti

Il passo successivo è stato quello di chiedere agli studenti di realizzare individualmente una mappa su uno stesso argomento, scelto insieme, in modo da far leva su interessi e passioni condivisi. L'argomento scelto è risultato: **I videogiochi**.

Funzionalità e potenzialità

Le funzionalità del programma su cui si è focalizzata l'attenzione sono state:

- l'inserimento dei rami, il cambio di colore e di forma dei diversi nodi, l'inserimento di video, immagini, link a risorse esterne.
- la *chat* interna all'applicazione che permette al gruppo di comunicare in tempo reale e di scambiarsi pertanto idee, riflessioni, commenti. Questo strumento è stato particolarmente

apprezzato dagli studenti in quanto vicino al loro modo di comunicare, "la messaggistica istantanea".

La sfida per casa è stata quella di realizzare delle mappe su un argomento teorico a scelta tra quelli studiati.

La classe è stata divisa in gruppi e tutti gli studenti, anche coloro non dotati di un pc o un portatile, sono riusciti ad effettuare il lavoro svolto, in quanto l'applicativo scelto si presta molto bene anche per essere utilizzato da dispositivi mobili, pertanto nessuno è stato escluso dall'attività.

Il docente ha creato, nell'applicativo Coggle, 4 file come base di partenza per la realizzazione della mappa e li ha condivisi con tutti i membri di ciascun gruppo

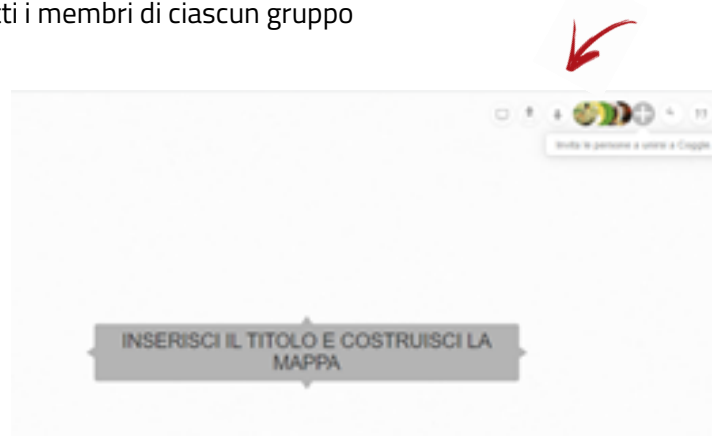


Figura 7 - Condivisione della mappa - in alto a destra sono presenti le icone degli account con cui la mappa è stata condivisa

Ogni gruppo si è quindi organizzato per ritrovarsi in momenti pomeridiani e lavorare sulla mappa sia in sincrono che in asincrono.

Non sono state date particolari indicazioni in merito a eventuali risorse da inserire: immagini, video, link a risorse esterne, ecc... Ogni gruppo ha deciso in autonomia, dividendosi i compiti in modo quanto più possibile equo, dalla ricerca di immagini e/o video, alla strutturazione dei diversi rami, alla creazione di eventuali brevi *videotutorial* da inserire nella mappa per chiarire meglio alcuni punti ritenuti più difficili da comprendere. L'unica indicazione fornita loro ha riguardato il vincolo che tutti i partecipanti del gruppo dovessero contribuire a portare a termine il lavoro e che la mancanza di anche solo una parte avrebbe compromesso la consegna e la successiva valutazione del lavoro per tutti i componenti del gruppo.



Figura 8 - Insieme delle mappe create dagli studenti sull'account docente

L'inclusione non passa solo dalle mappe

La costruzione dei *videotutorial* inseriti anche nelle mappe è stato un ulteriore elemento che ha coinvolto molto la classe e che è risultato una scelta metodologica fortemente stimolante e gratificante.

Per la creazione dei *videotutorial* è stato proposto uno dei software più semplici disponibili al momento sul mercato che anche nella versione gratuita permette di creare interessanti video: ScreenCast O-matic. Gli studenti hanno creato delle brevi pillole sugli argomenti trattati e dopo una supervisione del docente i filmati sono stati caricati in classroom. L'attività in questo caso è stata svolta in coppia. Sono state formate diverse coppie ed è stato possibile realizzare un *repository* molto interessante delle risorse create.

La spiegazione dei compagni spesso è risultata più stimolante di quella del docente ed ha permesso ad alcuni studenti di approcciarsi ad argomenti ritenuti complessi e di non semplice e immediata comprensione. La stessa metodologia è stata utilizzata anche per svolgere in video degli esercizi, in particolare ciò è accaduto nel modulo relativo al *coding*. Gli esercizi proposti con Scratch, sono stati sviluppati e registrati volontariamente da alcuni studenti, messi quindi a disposizione della classe per lo svolgimento di esercizi simili o anche solo per comprendere meglio le varie fasi per svolgere gli esercizi proposti dal docente.

La possibilità di seguire dei video realizzati dai compagni e provare a ripetere le stesse operazioni ha permesso a molti studenti, non particolarmente avvezzi all'uso del software né ai concetti della programmazione, di avvicinarsi ad un mondo considerato a volte lontano da sé e quasi impossibile da raggiungere. La programmazione, seppur a blocchi e con una interfaccia semplice e ludica, spesso è considerata dai ragazzi un argomento ostico. Inaspettatamente invece l'attività ha fornito anche a studenti scettici importanti gratificazioni. Realizzare un piccolo programmino, nel nostro caso attraverso l'uso di Scratch, ha dato quella ricompensa che spinge uno studente a mettersi in gioco e provare a dare

il massimo e a sentirsi gratificato, potenziando un'autostima che spenderà poi in tutto il suo percorso scolastico.

Riflessioni finali

Il *digital divide* è stata una sfida che come docenti abbiamo combattuto e che nella maggior parte dei casi siamo riusciti a vincere. Come per tutte le sfide non è bastato mettere in atto una sola azione, ovvero dotare gli studenti degli strumenti utili per poter interagire. La carta vincente è stato l'impegno dei docenti alla ricerca continua di soluzioni adatte a rendere la didattica quanto più inclusiva possibile, cercando di arrivare a garantire la partecipazione e il successo di tutti gli studenti.

Ogni insegnante ha adottato buone pratiche che gli hanno permesso di favorire la qualità dei percorsi proposti agli studenti, cercando di risolvere le problematiche emerse via via che le stesse si sono presentate. Problematiche che hanno riguardato a volte una scarsa conoscenza degli strumenti digitali, altre volte la proposta di attività che non riuscivano a coinvolgere gli studenti facendoli sentire parte di una classe.

Nell'esperienza descritta il digitale ha favorito il lavoro di gruppo, ha stimolato gli studenti a mettersi in gioco, ha potenziato la collaborazione e la coordinazione. E' stato chiesto agli studenti di utilizzare uno strumento con il quale sono entrati subito in sintonia, di interagire tra di loro attraverso una *chat* simile a quelle che utilizzano quotidianamente, di fare ricerca e contribuire al lavoro di gruppo lavorando su argomento condiviso "I videogiochi". Una buona pratica che visti i risultati positivi si è poi ripetuta anche in attività successive.



Elisa Garieri

elisagarieri@gmail.com

Equipe formative territoriali Veneto

Laureata in Economia e Commercio e abilitata all'insegnamento di Laboratorio di Tecnologie Informatiche. Docente scuola Secondaria Superiore in provincia di Padova. Docente a contratto presso l'Università di Padova per l'insegnamento di Competenze Informatiche, Dipartimento di Scienze Umane e presso l'Università di Verona per la formazione dei Docenti di sostegno in ambito Tecnologico. Esperto formatore: PNSD; Formatore Docenti e Team Digitale; Formatore Docenti neoassunti in provincia di Padova, Vicenza, Rovigo, Venezia, Treviso. Esperta in metodologia-didattiche con le Nuove tecnologie per Studenti BES, docente di corsi sulle pratiche didattiche in classi con studenti BES. Componente dell'Equipe Formativa territoriale Veneto, biennio 2021-2023.