

Apprendimento collaborativo e condivisione, parole chiave per gli studenti del futuro?

IL PROBLEMA DI PARTENZA

L'idea nasce per rispondere, in modo metodologicamente innovativo e facendo uso delle tecnologie digitali, alla complessità dei comportamenti e delle aspettative giovanili.

L'iniziativa si innesta in un Istituto d'Istruzione Superiore con forte propensione all'innovazione tecnologica, dove la laboratorialità è un principio didattico permanente, la strumentazione tecnologica è adeguata e la cultura della rete è veicolata attraverso il [portale d'Istituto](#), visitato 63.000 volte in 3 anni.

Ma la tecnologia fine a se stessa non basta, serve un salto di qualità che migliori l'approccio all'apprendimento degli allievi, "immersi fino al collo nella tecnologia", che necessitano di un docente-guida, come suggerisce Mark Prensky: "È la combinazione di tutte le tecnologie che abbiamo che può fare di questa generazione la più creativa del mondo, si può incoraggiare le persone a essere creative, si può allenarle a essere creative".

L'ESPERIENZA

Dopo aver proficuamente partecipato al percorso formativo on-line SLOOP2DESC, elaboro allora il progetto POF "Sperimentiamo in rete e condividiamo le risorse per un apprendimento collaborativo", approvato dal Collegio Docenti e attuato nel 2012.

L'attività progettuale ha permesso di costruire e sperimentare una piattaforma di e-learning, integrata nel portale web d'istituto, utilizzabile come potente strumento di arricchimento dell'apprendimento, favorendo le tecniche del cooperative learning e il recupero delle carenze formative. Il progetto, sviluppato secondo diverse fasi, ha visto il coinvolgimento diretto di 39 studenti, che hanno manifestato interesse verso le attività proposte, seguendo con impegno le attività di formazione-sperimentazione, svoltesi tutte in laboratorio di informatica, con computer connessi in rete didattica e internet.

Fase 1 – Implementazione piattaforma e-learning Moodle sul portale web d'istituto e sua configurazione, attività diretta con gli allievi (14 di 4 differenti classi) – 8 incontri da 3 ore con docente Scardino, amministratore della piattaforma Moodle.

Gli studenti hanno acquisito competenze nell'utilizzo degli strumenti web di sviluppo, collaborato con il docente nella installazione e configurazione della piattaforma Moodle, che essi stessi hanno sperimentato con il corso appositamente predisposto "Sperimentiamo in rete-fase1: studenti", mediante le attività: lezioni, compiti, chat, forum, questionari.

Hanno inoltre installato il software di gestione del sito web "ISIS-studenti" che hanno intenzione di attivare e gestire a partire dal prossimo settembre.

Fase 2 – Attività formazione Docenti sperimentatori: 2 incontri da 3 ore per avviare i docenti sperimentatori della fase 3 alla gestione della piattaforma Moodle.

Fase 3 – Attività di sperimentazione con gli allievi – 5 incontri da 3 ore per ogni classe.

I docenti Gentile e Lerra, nelle rispettive classi di 15 e 10 alunni, hanno sperimentato la piattaforma con una metodologia "learning by doing", proponendo cioè la realizzazione di attività attraverso i corsi "Powerpoint" e "Un numero irrazionale fantastico! C'è dietro un progetto?", interagendo con gli allievi mediante gli strumenti che Moodle mette a disposizione (lezioni, percorsi, compiti, questionari, forum, chat, feedback).

Si è realizzata un'esperienza di apprendimento "peer to peer", con uno spiccato spirito di cooperazione, ispirato a una logica costruttivista.

Fase 4 – Sperimentazione docenti.

Questa fase ha visto il realizzarsi di un ciclo di seminari, per una durata complessiva di 21 ore, tenuti dall'amministratore e dai docenti sperimentatori, che hanno permesso di diffondere operativamente le esperienze e le metodologie sperimentate nel progetto.

Hanno partecipato ai seminari, con un diverso impegno orario, 29 docenti – la maggior parte dei quali si è registrata alla piattaforma – diventando utenti cui è stato assegnato il ruolo di docente.

Tali docenti hanno creato dei corsi, inserito risorse e attività, iniziando quindi una sperimentazione attiva delle potenzialità che la piattaforma stessa consente, realizzando una sorta di comunità di pratiche, di persone accomunate dall'interesse a migliorare e rendere più efficace la propria didattica con l'uso della rete e nuove metodologie di insegnamento basate sul cooperative learning.

RIFLESSIONI

La piattaforma [E@Pitagora](#) è già una realtà: oltre agli studenti che hanno partecipato direttamente al progetto, molti altri (132 utenti) stanno già sperimentando nuove forme di apprendimento.

Nel nuovo anno scolastico si punterà a realizzare una sorta di "effetto contaminazione" per raggiungere attivamente la totalità della popolazione studentesca e docente della scuola.

Concludo con un auspicio, condividendo quanto afferma Pierfranco Ravotto: "Forse è un sogno, studenti che invece di taggare solo foto e video e di scaricare musica, tagghino risorse didattiche, accedano alle risorse perché altri studenti le hanno indicate come utili. Forse è un sogno...forse è il futuro."

Immagine in testata di [pixabay](#) (licenza free to share)

Giuseppe Scardino