

Le tecnologie in una classe 2.0, da oggetti ludici a strumento di lavoro

Il 31 agosto 2012 si è concluso il progetto biennale Cl@ssi 2.0 Scuole secondarie di II grado (Miur-Ansas). Nelle Marche il Ministero ha selezionato quattro classi, che hanno avuto accesso al finanziamento per l'acquisto di supporti dedicati alla sperimentazione didattica; la IIA del liceo scientifico Galilei di Ancona era l'unica liceale (Per la documentazione si veda l'area Scuola Digitale della piattaforma Indire). Rispetto ad altri istituti, i licei –dove spesso si orientano i ragazzi più motivati all'apprendimento e con i migliori risultati scolastici – tradizionalmente gestiscono minori risorse materiali e umane per l'informatica. Se le nuove tecnologie sono fondamentali per l'inclusione e il contrasto ai fenomeni di dispersione, esse sono anche indispensabili per la piena valorizzazione delle eccellenze.

La sfida dei docenti del Consiglio di classe era la realizzazione di una didattica per competenze attraverso le nuove tecnologie nella dimensione 2.0. I nostri studenti, digital natives, utilizzano abitualmente i social network nella sfera privata e ludica, in un'ottica di condivisione e di community; la scuola può intervenire affinché il loro sapere venga utilizzato in modo consapevole ed efficace per l'apprendimento, costruendo percorsi che preparino alla vita adulta e consentano l'avvio di un processo di life long learning.

Le modalità didattiche più tradizionali sono entrate in dialogo con strategie innovative. Tutte le discipline sono state coinvolte, per un uso integrato dei diversi linguaggi nell'ottica dell'unicità del sapere. Il setting d'aula è divenuto flessibile, a seconda del grado di autonomia dell'attività proposta e del numero di soggetti in essa coinvolti, e l'utilizzo delle Tic è stato naturalizzato nelle prassi didattiche quotidiane, superando il modello del laboratorio di informatica. Si è potenziata la creatività, attraverso la progettazione cooperativa di itinera originali (utilizzando il brainstorming, il problem solving, le mappe concettuali), stimolando gli studenti alla collaborazione nel rispetto dei diversi stili cognitivi. Tramite l'approccio laboratoriale sono stati prodotti e condivisi significati, intesi come contenuti culturali ma anche come capacità di eseguire operazioni mentali, sperimentando nuovi contesti e valorizzando gli apprendimenti informali. Parallelamente sono state introdotte modalità di valutazione e autovalutazione costanti, tra cui il peer tutoring e il role playing, abbinate alla documentazione sistematica del lavoro svolto.

La didattica 2.0 offre grandi opportunità, sebbene permangano atteggiamenti scettici sulle new technologies, che evidenziano le problematiche connesse al disincentivo verso attività riflessive profonde, alla nozione di "rumore" in contesti debolmente orientati, alla dimensione didattica dell'intrattenimento. Per assumere una posizione criticamente fondata è imprescindibile un approccio sperimentale da parte della docenza, per comprovare o confutare consapevolmente assunti talvolta provenienti

dall'esterno delle aule scolastiche, unici spazi concreti dell'azione didattica.

Nel corso della sperimentazione sono emerse alcune criticità. Gli studenti debolmente motivati a volte si sono sentiti disorientati dalle proposte di lavoro autonomo o deresponsabilizzati da quelle collaborative, per cui si sono resi necessari frequenti interventi individualizzati di consolidamento. Inoltre le nuove tecnologie possono fungere da distrattore: non è sempre facile trasformare un oggetto ludico in strumento di lavoro. Perché lo studente possa assumere il ruolo di learner prosumer, il rigore e la serietà devono accompagnare tutte le fasi dell'apprendimento, dall'inevitabile momento della riflessione individuale all'interscambio con gli altri. Si tratta di un carico considerevole, che può generare momenti di stanchezza. Anche l'impegno dell'insegnante, mediatore e supervisore di dinamiche eterodisciplinate e inter pares, è consistente, soprattutto per le necessità di monitoraggio e coordinamento di percorsi e progettualità diversificati.

Le ampie positività creano comunque un bilanciamento: gli studenti hanno sperimentato e messo all'opera le proprie competenze, con una costante attualizzazione degli argomenti di studio della programmazione disciplinare, che sono divenuti più significativi. Hanno acquisito consapevolezza delle proprie possibilità e delle proprie fragilità. La performance di alcuni di essi ha raggiunto un livello d'eccellenza. Il lavoro per tutti è stato dinamico, produttivo e coinvolgente, in quanto creativo e mai banale.

Questo è stato il senso della Cl@sse 2.0: sperimentare ipotesi di efficacia didattica e proporre soluzioni concrete a problematiche sempre nuove, senza adagiarsi su modelli consolidati, perché i nostri studenti siano pienamente cittadini della società della conoscenza.

Si allega l'[e-book in lingua inglese](#) (decomprimere il file zip e avviare index.html) con le valutazioni degli alunni della IIA sul percorso completato.

Laura Ceccacci