

TimeLine 2.0: tra memoria e cloud computing

L'idea di svolgere questa esperienza didattica nasce dalla difficoltà dei nostri ragazzi nei confronti della comprensione e sintesi di contenuti e della riflessione sullo sviluppo delle proprie competenze nel tempo.

Nodo centrale di analisi è stata la memoria (funzione generale della mente, consistente nel fare rinascere l'esperienza passata, che attraversa le quattro fasi di memorizzazione, ritenzione, richiamo, riconoscimento) come un accumulo di cose che si perdono se non c'è un percorso di lettura. Si è cercato perciò di utilizzare la memoria come rielaborazione, perché dove c'è rielaborazione c'è ricordo, che è diverso da un accumulo ripetitivo e è conveniente.

Un primo obiettivo è stato quello di aiutare gli studenti a utilizzare tale funzione: per ricostruire, per prendere coscienza del proprio percorso di apprendimento, per realizzare una rielaborazione personale quindi diversa per soggetti diversi. E per favorire inoltre una sorta di riflessione trasformativa, attraverso la costruzione a più mani di oggetti digitali (mappe, presentazioni multimediali,...) modificabili e riutilizzabili.

Un altro obiettivo è stato quello di produrre contenuti digitali non nel senso di learning objects, ma di singoli assets (unità minime che poi "monto" per realizzare il mio learning object); utilizzando quindi dei software di aggregazione che impongono la selezione.

Il problema diventa scegliere e aggregare i contenuti diversi, insegnare a fare scelte diventa un contenuto digitale, confrontare tra loro learning object diversi diventa metariflessione sulla lezione svolta.

Abbiamo scoperto il Cloud computing, ambienti online di nuova generazione dove costruire contenuti a più mani, lavorando così sempre più spesso in modalità di blended learning – con l'uso di strumenti diversi: digitali, cartaceo, manipolativo; e utilizzando la tecnologia mobile (tablet e smartphone) per documentare, acchiappare dalla realtà brandelli di sapere (progetto didattico "Le geometrie del mare").

In continuità con quanto sperimentato l'anno precedente abbiamo cercato di portare i ragazzi a una continua riflessione sulle tecnologie viste come strumenti cognitivi, in un momento in cui presenza-distanza, cartaceo-digitale, web-realtà si integrano tra loro, in cui la LIM diventa strumento per lavorare tutti insieme e i notebook per rielaborare e i tablet per esplorare. Attività di webcasting hanno permesso di creare spazi inclusivi virtuali (corsi di recupero in videoconferenza per gli studenti provenienti da località decentrate).

Per la realizzazione della TimeLine gli studenti hanno utilizzato il software cloud [Prezi](#), sperimentando l'impiego di risorse hardware/software distribuite e virtualizzate in rete, hanno costruito a più mani oggetti digitali

modificabili e riutilizzabili, collaborando tra loro e con i loro insegnanti. Un modo di lavorare, almeno inizialmente, piuttosto impegnativo e talvolta faticoso, che ha permesso però di mettere in gioco le diverse abilità, di migliorare la collaborazione e la fiducia reciproca tra gli studenti e anche tra studenti e insegnanti.

È stato possibile creare un clima amichevole, ma sempre finalizzato alla costruzione di un sapere. Costruzione che è avvenuta in maniera collaborativa, talvolta lavorando alla pari, e questo ha permesso a molti di noi di mettersi in gioco, di fare emergere almeno una parte di ciò che era rimasto fino ad ora nascosto dentro, e anche di “gustare” ciò che si stava facendo dimostrandolo apertamente.

Si è modificato il setting d’aula con una disposizione dei banchi che permettesse di lavorare a piccoli gruppi. Il nostro ruolo è stato anche quello di osservatori (osservare per capire cosa valorizzare), di facilitatori dei processi di utilizzo e produzione di contenuti con gli strumenti tecnologici. Abbiamo anche noi imparato a integrare cartaceo e digitale, distanza e presenza per poi insegnare ai ragazzi a confrontare, selezionare, fare meta riflessione sulla lezione. Abbiamo inoltre sperimentato l’uso di una rubrica, personalizzata, nella valutazione della presentazione di un learning object.

Una didattica metacognitiva e il cooperative learning hanno rappresentato una formazione che può fornire risposte, ma soprattutto hanno aiutato a esprimere domande allo scopo di preparare i ragazzi per affrontare l’ignoto (il lavoro che non esiste ancora). Il valore aggiunto è dato da mediazione della propria opinione, ascolto attivo, partecipazione attiva, collaborazione, comunità di pratica.

Immagine in testata di [Emilio Quintana](#) / Flickr (licenza free to share)

Paola Varani