

Cittadinanza e Costituzione

PROGETTARE L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO DIGITALE

"L'ambiente di apprendimento rappresenta il contesto in cui gli allievi maturano le proprie abilità e conoscenze e sviluppano le competenze di Cittadinanza; esso è un elemento fondamentale per la realizzazione di percorsi educativo-didattici significativi. Per questo motivo, risulta decisivo dare una conformazione pedagogica all'ambiente di apprendimento." Da scheda AA

Didattica digitale: Il web e le TIC come ambiente di apprendimento

Parole chiave: Esplorazione, ricerca, relazione, comunicazione, collaborazione, condivisione, costruzione, ipertestualità, lavoro a distanza, capacità di valutare, capacità di scegliere, libertà di espressione...

Le risorse digitali arricchiscono il contesto scolastico, aprendo una finestra sul mondo. Inoltre, costituiscono già un luogo di apprendimento implicito e non organizzato per i nostri ragazzi fuori dalla scuola (Iperscuola- Calvani). È necessario inserire la rete e le TIC, quando **utili e come esperienza formativa e elemento di riflessione**, a scuola e nel lavoro anche in classe **in modo organizzato e consapevole**. Per gestire al meglio gli strumenti e gli ambienti legati al web, è importante soprattutto:

1. conoscere **insieme in modo critico il web nella sua evoluzione attuale**
2. presentare **potenzialità didattiche e formative, ma anche pericoli e punti critici della rete**
3. educare gli allievi a compiere **scelte consapevoli e selezionare materiali secondo criteri concordati**
4. insegnare ad **utilizzare in modo critico gli strumenti delle nuove tecnologie, quando utili - non saper fare, ma sapere quello che si fa.**
5. far comprendere la **valenza sociale della rete (cittadinanza, diritti, privacy...)**
6. affrontare insieme **la esplorazione delle potenzialità del web con curiosità, senso critico, ma senza paure**

DIMENSIONE PEDAGOGICO-ORGANIZZATIVA

Spazi

L'utilizzo flessibile degli spazi, la presenza di arredi e di strumenti adeguati, contribuiscono alla realizzazione di un ambiente di apprendimento accogliente e innovativo. Da scheda AA

L'organizzazione e la forma di un laboratorio o di una classe in cui si usi il digitale, **prefigura e condiziona** il tipo di didattica che si vuole fare:

- 1- Una classe organizzata **con 1 pc per banco e un master sulla cattedra a fronte**, riproduce il modello della **lezione o esercitazione frontale e non favorisce la ricerca in gruppo**
- 2- **Un laboratorio o una classe a isole di lavoro o coi PC a ventaglio contro le pareti**, è la struttura migliore **per una ricerca a gruppi o in piccolo gruppo** e favorisce la **supervisione dinamica e il coordinamento del docente**
- 3- **Un modello 1 (ragazzo) a 1 (PC)** suggerisce **compiti e lavori individuali**, mentre un **modello 1 PC 2/3 ragazzi** **permette il confronto, la discussione e la necessaria mediazione** utile alla ricerca. **Imparano a lavorare insieme**
- 4- **La classe con la LIM** **permette una lezione partecipata e animata, ma sempre con un solo protagonista** per volta alla lavagna. In molti casi, **più che ricerca si fa lezione ipermediale.**
- 5- Una classe **con Tablet portati da casa e modelli didattici a questo ispirati** può evidenziare chi ha e chi non ha il computer e far emergere una **frattura digitale**

interna alla classe...

6- L'alternanza classe/altri spazi, laboratori attrezzati, spazi comuni, classi con LIM condivise a rotazione, postazioni mobili possono permettere diverse soluzioni, sono più economiche e flessibili di tutti i modelli unici (nessuno dei quali è sostenibile economicamente per tutte le classi d'Italia) e favoriscono l'uscita dalla dimensione esclusiva della classe.

DIMENSIONE METODOLOGICA: ESPERIENZE E ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI COMPETENZE INTELLETTUALI E SOCIALI ATTRAVERSO LA DIFFUSIONE DI METODOLOGIE DIDATTICHE

Digitale nell'apprendimento -----> **Esplorazione e scoperta**

La rete, come ambiente di apprendimento, se usata in modo critico e avveduto, ci propone il **metodo dell'esplorazione**, attraverso il meccanismo dei link, di un mondo nuovo, virtuale e reale insieme, che si intreccia in modo sempre più stretto col mondo e coi meccanismi che agiscono offline e spesso li condizionano: dal punto di vista della **conoscenza, della ricerca, dell'apprendimento per esplorazione e per tentativi ed errori**, ma anche dal punto di vista **formativo e personale (Social Network)**.

Molti dei processi tradizionali di formazione personale e crescita -> individuazione -> autonomia dei ns ragazzi si sono trasferiti anche in rete a cominciare dalla **identificazione - chi sono? Come mi presento?** - Per proseguire con **la/le relazione/i**, con **l'immagine di sé attraverso i feed back**, alla **percezione del proprio ruolo nel gruppo....**

Il modello della rete è un modello ipertestuale (la rete come metafora dell'ipertesto universale): ne consegue che il web non è una rete di computer (struttura), ma di persone e che le relazioni tra loro sono più importanti del singolo nodo. Collegare, connettere significa dare/trovare un senso alle cose. Levy

Occorre per questo:

- 1- Che i ragazzi **conoscano la rete** anche nelle sue **componenti rischiose**.
- 2- Che **imparino a navigare senza perdere l'orientamento** e quindi che sappiano tornare al **punto di partenza** e puntare sempre **all'obiettivo della navigazione**.
- 3- Che sappiano altresì **sfruttare strade, materiali, idee nuove che incontrano nella ricerca**.
- 4- Che **evitino di navigare a caso** e senza meta durante il lavoro programmato.
- 5- Che **realizzino/sappiano che dietro ad ambienti, siti e computer ci sono persone con le loro idee e emozioni (social network) o con le loro scelte; e che quello che succede in rete "non è responsabilità della rete né degli algoritmi, ma delle persone che hanno scelto i criteri di funzionamento degli algoritmi" Bauman.**

Ricerca e conoscenza

Il secondo metodo proposto dalla rete è quello della ricerca.

- 1- **L'eccesso d'informazioni incontrollate formatosi in rete**, richiede di costruire **competenze di scelta, metodi di valutazione e validazioni delle informazioni** reperibili in rete, in quanto non sempre utili e affidabili e consapevoli **che una informazione non è conoscenza se non validata e se non c'è riflessione**. E si richiedono oggi anche **competenze di mediazione da parte del docente**.
- 2- E' quindi necessario che **la rete non diventi un luogo di saccheggio indiscriminato (copia e incolla, rispetto del copyright)**.
- 3- E' altrettanto **importante non confondere il metodo (la ricerca) con gli strumenti, per quanto potenti e complessi (Ricerca = Googlare)**
- 4- Infine i **ragazzi devono sapere che la rete non ha compiti definiti, non ha regole e non è neutrale, ma gli algoritmi che gestiscono le informazioni (motori di ricerca privati) rispondono a logiche commerciali e non di conoscenza**. Sta a noi trarre da questi e in generale dalla rete, le informazioni, i materiali, le idee utili **formando nuove competenze**.

Apprendimento cooperativo e condivisione

La dimensione sociale dell'apprendimento riveste un ruolo essenziale per la crescita della persona. Da scheda AA

Il modello da cui è nata la rete è il **modello del collegamento fra persone, della condivisione, che la rete facilita in modo asimmetrico nello spazio e nel tempo, della cooperazione** sia nella ricerca sia nella costruzione di prodotti, sia nella **riflessione allargata e comune (intelligenza collettiva o connettiva – Levy, De Kerchove)**, sia nella **collaborazione anche a distanza. “Nella rete l'intelligenza non sta solo più nella mia testa ma nella testa di tutte le persone che interagiscono con me producendo esperienza e apprendimento.”** L. Rosso

Per questo è importante sia **l'atteggiamento con cui i ragazzi usano la rete** e le TIC, sia la **formazione e poi il rinforzo di atteggiamenti di condivisione.**

Ha quindi **un senso limitato**, rispetto all'apprendimento, **l'uso individuale a scuola di strumenti digitali**, perché la situazione che la rete propone è, anche nel lavoro, una situazione di **collaborazione.**

Didattica laboratoriale (vedi sopra)

Il laboratorio è un ambiente di apprendimento che permette l'attivazione di una didattica per competenze, sia quando è attivato in spazi interni alla scuola, sia quando valorizza il legame con il territorio. Da scheda AA

Un laboratorio basato sul digitale deve

- 1- prevedere azioni che consentano agli allievi di essere operativi.** Non ha senso portare i ragazzi in laboratorio o trasformare la classe in laboratorio per poi chiedere loro **ruoli passivi o puramente esecutivi.**
- 2- incoraggiare la ricerca e la progettualità.** La didattica in ambiente digitale **nasce da un progetto, discusso e condiviso.**
- 3- rendere **gli allievi protagonisti nel progettare, realizzare e valutare attività laboratoriali.**

Imparare ad imparare (anche gli adulti)

Compito fondamentale della scuola è promuovere in ciascun allievo la consapevolezza del proprio modo di apprendere.

Anche in ambiente digitale è fondamentale oltre a quanto già citato **nella scheda AA accompagnare gli allievi ad acquisire un proprio metodo d'indagine, di studio, di uso delle TIC.**

Valutazione formativa

La valutazione formativa è la bussola che orienta il percorso educativo-didattico. . Da scheda AA

La valutazione mediante le TIC ha attraversato un momento strumentale con il CAI e il CAD, cioè la valutazione, **spesso solo quantitativa**, ancora in uso anche all'Università, alle superiori o in concorsi; **con questionari fatti online e poi valutati dal programma stesso su base quantitativa o dando un peso ad ogni risposta.** **Ancora ora una parte della valutazione viene affidata a software ed algoritmi** (es: Registro elettronico + tabelloni degli scrutini ed esami, prove standardizzate).

Un apprendimento come quello descritto sopra non può invece essere accompagnato e concluso che **con fasi di osservazione durante il lavoro, con strumenti e**

metodologie di valutazione formativa. E di forme di autovalutazione, proprio perché è un percorso di esperienza anche relazionale ed emotiva condiviso e non una singola performance cognitiva. **Infine il docente non deve solo rilevare un errore o problema ma caso mai rifletterci sopra con gli allievi.** Questo la macchina non lo fa.

Valorizzazione del ruolo del docente

L'ambiente di apprendimento non può prescindere da coloro che lo abitano; in esso docenti rivestono un ruolo essenziale. Da scheda AA

In ambiente digitale il docente ha ruolo di **proposta, di discussione, di progettazione, di mediazione, di coordinamento, di stimolo alla riflessione** che deve avvenire **durante e dopo** il lavoro (meta riflessione). **Senza consapevolezza** di quanto fatto, di quanto imparato, dei problemi emersi o scoperti, delle dinamiche relazionali attivate **non c'è formazione di competenze digitali utili (nativi digitali)** Quindi **non basta far lavorare i ragazzi, senza poi farli riflettere sul percorso, sulle esperienze, sulle dinamiche, sui prodotti.** Rivoltella.

Inoltre **il docente ha una funzione di proposta, di esempio, di co-costruzione del progetto, di coordinamento, di osservazione continua (ma anche di sorveglianza rispetto alla sicurezza), delle dinamiche, dei problemi, delle nuove strade che si aprono.**

DIMENSIONE RELAZIONALE: CLIMA RELAZIONALE D'APPRENDIMENTO E COSTRUZIONE PARTECIPATA DI REGOLE CONDIVISE DI CONVIVENZA

Valorizzazione delle esperienze degli allievi

Le esperienze di vita degli allievi rappresentano il terreno fertile in cui far crescere nuovi apprendimenti. Da scheda AA

L'esperienza di esplorazione e collaborazione in forme nuove spesso **poco conosciute, con problemi tecnici** da affrontare ... non può avvenire **se il docente si ferma ad un atteggiamento di paura** – paura di non dominare la macchina, di non dominare il processo o le cose sconosciute che si possono incontrare in rete, di dominare i 2 “fronti” quello tecnico e operativo e quello della classe, in contemporanea - di mancanza di fiducia nelle competenze tecniche degli allievi; **è indispensabile essere consapevoli del fatto che queste competenze non sono sufficienti a capire e dominare la rete (I nativi digitali non esistono** - Attivissimo ed altri). Spesso **la collaborazione fra competenze tecniche degli allievi e competenze formative, di stimolo alla meta riflessione e consapevolezza dei docenti, cioè di lavoro collaborativo con due ruoli diversi, è un'esperienza formativa vincente e significativa dal punto di vista relazionale ed emotivo per gli allievi. Perché il docente si è messo in gioco con loro**, pur conservando il suo ruolo di controllo e formativo, ma accettando il contributo di altre esperienze e integrandosi con esse.

Inclusione delle diversità

Per attivare procedure inclusive all'interno della classe ed evitare che le diversità si trasformino in disuguaglianze, è opportuno adottare specifiche strategie Da scheda AA

Ci sono tre modi per essere diversi nell'uso delle TIC e del web:

a- quella **della disabilità o di BES** cui le TIC offrono da decenni aiuti molto concreti sia in ottica aumentativa che in ottica sostitutiva o di facilitazione dei compiti. In questo il digitale è una risorsa storica e non un problema. Sempre che i docenti siano informati e capaci di usare in modo utile gli strumenti offerti. I disabili spesso se li portano dietro da casa o dalle scuole precedenti. E li conoscono già.

b- **quella del divario digitale** fra chi ha, anche a casa, le TIC e la rete e chi no e non può permetterselo (mediamente 4 Italiani su 10 non hanno la connessione al web). Che evidenzia differenze sociali ed economiche all'interno della classe.

Per questo occorre molta attenzione sia nel richiedere agli allievi di portare da casa strumenti digitali che la scuola non può offrire, sia nell'assegnare compiti/ lavori a casa

che alcuni allievi ed alcune famiglie non possono affrontare. E' un problema educativo fondamentale sulla strada dell'integrazione, solo in parte e solo a certi livelli scolastici (superiori) aggirabile con l'uso di **smartphone**, maggiormente ma non universalmente diffusi.

c- dell'utilità delle **TIC per l'inclusione:** le TIC agevolano la possibilità di **diversificare i contributi dei singoli allievi all'interno dei gruppi di lavoro, permettendo quindi la valorizzazione di tutti gli allievi**, con i loro diversi stili di apprendimento...e l'apprendimento tra pari.

Clima emotivo di classe

L'apprendimento avviene attraverso una relazione empatica; ecco perché il clima della classe determina la qualità dei percorsi educativo-didattici. Per tale motivo è importante:

1. *educare all'ascolto sia tra pari che con gli adulti*
2. *educare alla collaborazione, condividendo il proprio pensiero e valorizzando le idee di tutti*
3. *stimolare un dialogo costruttivo che permetta di rivedere le proprie posizioni a seguito di argomentazioni convincenti*
4. *insegnare ad utilizzare più strumenti per comunicare (parole, immagini, TIC, ecc.)*
5. *insegnare ad utilizzare/decodificare le diverse forme comunicative*
6. *insegnare a gestire le relazioni interpersonali e di gruppo in situazioni critiche, impreviste o di emergenza*
7. *creare un clima di fiducia*
8. *costruire in modo partecipato un sistema di regole condiviso*
9. *... (potete inserire altre azioni che repute rilevanti)* **Da scheda AA**

Il docente

Il ruolo del docente nel determinare il clima di classe è fondamentale, perché i ragazzi imparano da ciò che noi siamo e dalle esperienze significative che facciamo insieme soprattutto se hanno una componente emotiva. Ovviamente il tipo di relazione si giudica sul lungo periodo (coerenza) e non in base a episodi temporanei.

E' utile al clima di classe ad esempio che un docente:

1. *dimostri un atteggiamento di disponibilità all'ascolto*
2. *dimostri empatia e capacità di tollerare i problemi, per poi cercare di risolverli*
3. *valorizzi la positività dei propri allievi piuttosto che sottolinearne le carenze*
4. *sia disponibile al dialogo e all'accettazione di pareri diversi dal suo se li ritiene utili*
5. *dimostri coerenza e sia trasparente nelle decisioni che riguardano allievi e classe*
6. *... (potete inserire altre azioni che repute rilevanti)* **Da scheda AA**

La aggiunta che si può fare è che il tipo di lavoro attivo, collaborativo e cooperativo di un laboratorio o di un'esperienza digitale, col docente che lavora, ricerca, produce insieme agli allievi, con competenze e ruoli diversi, ma tendenti allo stesso fine comune non possa che rafforzare la conoscenza reciproca, il senso di comunità di apprendimento e quindi il clima del gruppo. Anche cercando insieme le soluzioni e accettando tutti i suggerimenti utili.

Diverso è se il docente, in aula o in laboratorio, "porta i ragazzi a lavorare" e poi non si mette in gioco con loro fino in fondo. **Il lavoro col digitale esce dai sentieri conosciuti, tende all'esplorazione, al nuovo e quindi alla scoperta di percorsi e problemi nuovi e comuni.**

Non è il digitale anche secondo gli studi OCSE 2014, 2015, che aggiunge valore di per sé e migliora l'apprendimento, ma il buon docente, il suo atteggiamento nel lavoro e le sue scelte metodologiche.