

Open spaces without walls

Farneschi Nicoletta, Coppi Antonella¹,
Istituto Comprensivo Vannini Lazzaretti
Via di Montagna, 1 - 58033 Castel del Piano Grosseto
GRIC81100Q@istruzione.it

Lo spazio della scuola è una realtà definita variamente: scolastica, di vita, educativa, didattica, ma non dimentichiamo che “La realtà è una sola, digitale e non digitale; ogni divisione è foriera di tempeste. La realtà è soprattutto la più grande e meravigliosa risorsa di cui noi disponiamo per migliorare la nostra vita, interiore ed esteriore; e la Rete può aiutarci a conoscerla e a trasformarla come pochi altri strumenti: solo che si decida di volerlo.”, così come la definisce Luca Toschi [Toschi, 2012].

Introduzione

Il progetto coinvolge le classi seconde e terze della scuola Primaria Luigi Santucci di Castel del Piano, nell’Azione di CI@assi2.0, aiutandole a vivere “nella più grande e meravigliosa risorsa di cui disponiamo”: la realtà. Attraverso la modifica dell’arredo della classe e l’apertura degli spazi sia fisici che digitali, intende favorire i processi di apprendimento adeguati alle esigenze e alle motivazioni degli alunni di generazione Z, così come la definisce Clay Casati [Casati, 2012], sperimentando come le tecnologie modifichino anche le metodologie d’insegnamento.

Destinazione e motivazione

Le classi destinatarie sono le classi 2° e 3° della scuola Primaria Luigi Santucci di Castel del Piano, dove i bambini mostrano diversi ritmi e livelli di apprendimento. I loro interessi sono spesso condizionati da difficoltà di attenzione e concentrazione con comportamenti tipici delle nuove generazioni. Si è sentita quindi, la necessità di ulteriori strumenti da utilizzare nei lavori di gruppo cooperativo anche a classi aperte in orizzontale e in verticale, sperimentando metodologie innovative legate alla didattica della flipped classroom e dei mondi virtuali. La maggior parte delle attività sono aperte alla collaborazione con scuole lontane, grazie alla multimedialità che avvicina gli spazi e rende i tempi scolastici ricchi e colorati da culture diverse.

In particolare ecco le motivazioni che hanno indotto a questa scelta. I bambini cominciano ad usare il computer fin dalla classe 1° in maniera continuativa e diffusa a supporto di tutte le attività svolte dall’insegnante e dagli

alunni, tramite i metodi del learning by doing e del cooperative learning . Partecipano al progetto europeo eTwinning "Friendship is easy" dove si sperimentano attività cooperative, attraverso l'uso e la condivisione dei mezzi e dei risultati ,di software on line interattivi. Le ICT integrate nella didattica quotidiana ,considerate le difficoltà attentive e i diversi ritmi di apprendimento rilevati nella classe, danno la possibilità di :

praticare strategie diverse calibrate agli interessi ,alle competenze e alle potenzialità di ciascun alunno

sviluppare e sperimentare le nuove strategie educative e didattiche del metacognitismo ,

favorire i processi di inclusione.

Al fine di valorizzare le intelligenze multiple ed i diversi stili di apprendimento che caratterizzano le nuove generazioni di alunni ,la struttura del gruppo classe è variabile e dinamica ,va dal lavoro individuale a quello in coppie o di gruppo, alla classe intera . Le ICT nella loro molteplicità di proposte e di stimoli interattivi ,diventano un mezzo di enorme potenzialità che permette di comunicare con alunni di altre scuole europee ,producendo così intelligenza collettiva di cui parla Levy [Wikipedia, 2014], grazie alla messa in comune delle diverse intelligenze personali di cui parla Gardner [Gardner, 2003]. La classe apre le porte alla mondialità ,trasformando il gruppo in una comunità di apprendimento, in cui si cresce insieme,ci si apre agli altri ,si cercano soluzioni ai problemi e si impara attraverso la cooperazione e la collaborazione.I genitori degli alunni e le associazioni culturali del territorio sono coinvolte nel progetto e sono parte integrante ed attiva dei processi di apprendimento e condivisione .

3. Obiettivi, metodologia e documentazione

La finalità principale è la realizzazione di ambienti di apprendimento che siano luoghi di crescita della persona attraverso le nuove tecnologie come supporto di tutte le attività curricolari, potenziando le capacità cognitive di ciascuno e valorizzando le intelligenze multiple

3.1 Obiettivi generali

- Facilitare il confronto con i saperi e la loro rielaborazione
- Promuovere un approccio al sapere multimodale, collaborativo e attivo
- Saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi
- Creare attraverso le ICT maggiori opportunità di effettuare collegamenti interdisciplinari, di smontare e rimontare i saperi, di superare la linearità a favore di percorsi reticolari

- Favorire la formazione di gruppi cooperativi che valorizzino le competenze dei singoli
- Consolidare buone pratiche che emergono dai lavori cooperativi
- Dotarsi di strumenti software adeguati ad una didattica più flessibile e personalizzata
- Ripensare la struttura spaziale dell'aula per favorire la comunicazione e la collaborazione e trasformarla in modalità laboratoriali

3.2 Metodologia

Si prende spunto dagli elementi positivi di queste metodologie più o meno consolidate:

- il cooperative learning, quale base principale di tutte le operazioni di insegnamento-apprendimento
- la flipped classroom, nata per le scuole superiori e qui declinata nelle giuste modalità per la scuola primaria
- lo challenge based learning, per i principi legati all'apprendimento come scoperta personale fortemente motivata con il problem solving, le cui risposte sono conquiste autonome; tutto avviene con la collaborazione del docente, non con una trasmissione delle sue conoscenze.



Fig.1 - Metodologia del cooperative learning in uso

3.3 Contenuti

I contenuti digitali sono pensati sia per le nostre classi che per essere condivisi in rete tra le scuole. I contenuti didattici così concepiti, multimediali e flessibili, pongono l'accento sugli aspetti collaborativi della costruzione della conoscenza favorita da strumenti che la Rete mette a disposizione. Sono legati strettamente alle competenze previste per questo livello.

3.4 Tipologie di TIC, risorse ed applicazioni

1. In uso: una lim, un videoproiettore, cinque portatili, due ipad, una pirate box (per creare una rete interna alla classe, senza necessità della rete wifi di Internet)
2. Tools già implementati: piattaforma Etwinning, Youtube, Dropbox, Moodle, Slideshare, Google Drive, Audacity, Blog
3. Da implementare: iTunes U, Movie Maker, Animoto, Kindle, Mindomo, Voky, Wiki, Symbaloo, Prezi, Scratch
4. Software già implementati e da implementare ulteriormente, da usare in tempi diversi: Imprudence e Firestorm per EdMondo, Craft ed Edu3d; Active World per Scuola3d
5. Devices e risorse tecnologiche in arrivo: Notebook, Tablet, Armadietto per il repository dei devices

3.5 Raccordo con altri progetti europei

La classe lavora in cooperazione con altre scuole partners in Europa (Polonia, Spagna e Grecia) per i progetti eTwinning. In primavera le classi ospiteranno una delegazione di insegnanti turchi della scuola materna e del primo anno della primaria, insieme agli studenti dell'Istituto Alberghiero di Sant'Elpidio a Mare (Fermo) per acquisire competenze in edMondo, dove i nostri alunni faranno da tutor

3.6 4. Timing

I contenuti di apprendimento faranno riferimento alle Indicazioni Nazionali e alla normale programmazione didattica adottata nella scuola. Il cambiamento coinvolgerà la mediazione didattica e quindi le attività con cui si cercherà di promuovere l'apprendimento, che saranno effettuate integrando apparecchiature tecnologiche e risorse digitali attraverso un approccio multimodale.

Progettazione	Tempi
<p>Predisposizione elementi base di supporto: Accertamento dei prerequisiti : griglie di valutazione per gli studenti; rilevazione delle aspettative negli studenti, nei docenti, nei genitori; coinvolgimento delle famiglie , delle amministrazioni locali e delle agenzie formative del territorio; organizzazione del lavoro e dell'ambiente, progettazione collegiale; sistema di raccolta delle informazioni sulle fasi di lavoro attraverso la redazione di uno storyboard; Indagine risorse multimediali necessarie alla realizzazione del progetto aprire una sezione specifica del progetto sul sito della scuola che seguirà le fasi di progettazione e realizzazione. Prime attività didattiche in classe 2.0 e in rete con le scuole partners: Conoscersi attraverso l'uso interattivo delle ICT</p>	<p>ottobre/novembre 2014</p>
<p>Acquisto materiali e organizzazione nuovo ambiente scolastico: Progettazione ed elaborazione grafica del setting aula da parte dei bambini; pianificare il nuovo assetto della classe ;decalogo con le regole per l'uso delle TIC da parte degli alunni, dei docenti; Presentazione multimediale del progetto e delle attività e coinvolgimento dei genitori nei laboratori; I docenti sperimentano I nuovi strumenti avvalendosi anche di corsi di aggiornamento interni aperti anche ai genitori; Gestione del blog regionale; Gestione del gruppo regionale Google groups; Gestione del wiki Cl@ssi 2.0; Partecipazione ai seminari nazionali e regionali; Prime attività didattiche in classe 2.0 e in rete con le scuole partners: Conoscersi attraverso l'uso interattivo delle ICT: L'ambiente in cui viviamo</p>	<p>Dicembre 2014 / gennaio 2015</p>
<p>Attività didattiche nel nuovo ambiente di apprendimento: Attività: Scrittura collaborativa Mondi virtuali Biblioteca virtuale: registrazione di audio book , realizzazione di ebook potenziamento lingua inglese tramite la Piattaforma Etwinning: scambio materiali e videoconferenze scuole partners uso del coding con Scratch</p>	<p>febbraio/maggio 2015 Metodologia: learning by doing; cooperative learning didattica metacognitiva; problem solving Role playing WebQuest</p>

3.7 Documentazione

Tutte le informazioni, i materiali e la documentazione delle attività svolte vengono pubblicati sul sito dell'Istituto Comprensivo Vannini Lazzaretti, in particolare nel Blog vengono riportate in modalità multimediale i percorsi più significativi delle classi 2.0 (vedi <http://www.ovannini.it>).

4. Organizzazione interna degli spazi propedeutica all'uso delle tic per una nuova metodologia didattica

L'intento è stato quello di cambiare la disposizione tradizionale della classe predisponendo i banchi per il lavoro di gruppo in tavoli componibili diversi dai tradizionali, soprattutto per uno scopo: gli alunni devono operare autonomamente e responsabilmente nella costruzione della loro formazione ma in modo cooperativo, trovando soluzioni ai problemi proposti. I tavoli "costringono" a ripensare all'attività quotidiana sia considerando la nuova prospettiva del docente che quella dell'alunno. Mentre i vecchi appoggi erano sempre orientati verso la cattedra, i tavoli di lavoro sono concentrati su loro stessi, dando un significato differente all'apprendimento: del resto in passato l'unica fonte di conoscenza era il maestro coi suoi libri, adesso la conoscenza si costruisce con un impegno coordinato dal gruppo. I dispositivi tecnologici collegati ad internet sono in grado con poca fatica di reperire tutte le informazioni che necessitano e l'insegnante abbandona la cattedra e il suo ruolo "teatrale" per disporsi a fianco dei bambini, sostenendoli nei processi di crescita anche dal lato umano.



Fig.2 - I nuovi tavoli concessi dal Comune di Castel del Piano e l'angolo morbido

Un aiuto sostanziale alla didattica viene dall'area per la comunicazione interattiva o angolo morbido dove i bambini sono liberi di prendersi il loro momento di riflessione responsabile o anche semplicemente di riposo. Alcune lezioni sono destinate a tempi previsti di 20 minuti, dopo i quali si calcolano 5-10 minuti di attività libere, di carattere manuale o legate semplicemente alla "chiacchiera", e in questo ultimo caso è richiesto loro di alzarsi e cercare un compagno per discutere di ciò che vogliono. Agli alunni è permesso di usare l'angolo morbido anche in questi momenti. Purtroppo non è abbastanza ampio per accogliere tutti gli alunni, per cui di solito sono previsti tempi alterni di utilizzo, ad esempio nel dopo mensa, o durante la lettura libera. In alternativa operano da soli turnazioni, ma solo nel caso nascano contestazioni.

Diversi punti di appoggio servono per gli strumenti: LIM, stampanti, videocamere con le quali interagire con altre classi, tablet, cellulari, iPad.

5. Gestione e coordinamento

Un team di progetto oltre alle attività didattiche controlla e monitora, strada facendo, il piano di sviluppo del progetto. Il Dirigente scolastico segue tutte le fasi di progettazione e realizzazione. I docenti partecipano alla progettazione e alla realizzazione delle attività; la coordinatrice segue e coordina le diverse fasi di realizzazione del progetto e del lavoro dei docenti, partecipa alle iniziative di aggiornamento; la responsabile del progetto controlla tutte le fasi del progetto, tiene i rapporti con le agenzie educative, le amministrazioni locali, organizza il piano di aggiornamento interno, partecipa ad iniziative di aggiornamento a livello regionale e non. Gli alunni partecipano alla programmazione e alla realizzazione delle attività attraverso il lavoro cooperativo assumendosi anche la responsabilità della gestione e dell'uso corretto dei mezzi multimediali a disposizione della classe. I genitori contribuiscono sia nelle fasi di presentazione dei risultati ottenuti dagli alunni, che rendendosi disponibili a partecipare durante le giornate aperte ai lavori dei gruppi cooperativi, dove in uno scambio di ruoli, gli alunni diventano insegnanti.

6. Ricerca Azione

È in svolgimento una ricerca azione fatta “dagli insegnanti per gli insegnanti”, sulla realizzazione del progetto, attraverso osservazioni incrociate, raccolta di documentazione, schede di osservazione, questionari, interviste, audio e video registrazioni, indice di soddisfazione, che verrà raccolta in un Log book e che utilizzeremo anche come valutazione e verifica.

“La ricerca azione è una forma d'indagine auto-riflessiva intrapresa da partecipanti in situazioni sociali per migliorare la razionalità e giustizia delle loro prassi sociali o educative come anche la loro comprensione di queste prassi e delle situazioni dove si svolgono tali prassi” Henry & Kemmis (1985) La ricerca azione Carmel Mary Coonan Università di Ca' Foscari di Venezia -

In particolare, attraverso la ricerca azione, vorremmo trovare le soluzioni ad un problema, già identificato nelle classi, come la difficoltà di concentrazione e gestione della relazionalità, attraverso l'introduzione di approcci innovativi, propri delle classi 2.0. Dato che è ancora in corso e siamo nelle sue prime fasi di attuazione, vogliamo porre l'attenzione sul caso di un bambino che ha manifestato un altissimo livello di disagio nell'adattarsi all'ambiente scolastico. L'osservazione di dati incrociati, diari, griglie di osservazione, iniziata già dal primo anno di scuola, ha delineato il quadro di un bambino oppositivo a tutte le strumentazioni e metodologie classiche possibili,

che manifestava enormi difficoltà di concentrazione e di comunicazione con i pari e gli insegnanti. Con la realizzazione delle attività della classe 2.0, qualcosa per lui, è cominciato a cambiare. Parallelamente all'assunzione di atteggiamenti meno oppositivi, il bambino ha manifestato una disponibilità crescente, anche se minima, alla collaborazione e all'impegno scolastico. Con gli spazi aperti della classe 2.0, il lavoro di gruppo cooperativo e con i mezzi multimediali a nostra disposizione, non solo si è assunto la responsabilità di custodire, avviare, riporre adeguatamente gli strumenti e di collaborare con l'insegnante durante le spiegazioni alla LIM, ma ha trovato nelle attività digitali, un mezzo di espressione e di costruzione del proprio sapere più adatto alle sue possibilità, più veloce, più immediato, più vario e stimolante, che non lo costringe a tempi lunghi di attenzione, che non è grado ancora di gestire. Il passo successivo è stato quello di affidargli un proprio avatar e la possibilità di entrare in edMondo per imparare a costruire in 3D.

Bibliografia e sitografia

Communication Strategies Lab, Realtà aumentate, Apogeo 2012, Eppure aumenta, pag.vii, Luca Toschi

Clay Casati <http://www.slideshare.net/Yossisv/5-generazioni-coesistono-tradizionalisti-baby-boomers-generazione-x-y-z>.

Pierre Levy, http://it.wikipedia.org/wiki/Pierre_L%C3%A9vy

La teoria delle intelligenze multiple a distanza di vent'anni, intervento effettuato al Congresso annuale dell'American Educational Research Association Chicago (Illinois)-21 aprile 2003, all'url http://www.edscuola.it/archivio/comprendivi/gardner_mi_20_anni.pdf