

Isitgoonair: un laboratorio permanente per una didattica attiva

Marco Corbatto, Gaetano Strano
Istituto Superiore Istruzione Tecnica "Galileo Galilei"
Via Puccini 22, 34170 Gorizia – GO
marco.corbatto@gmail.com , profgstrano@gmail.com

L'innovazione tecnologica e lo sviluppo del Web sia in termini di contenuti che di applicazioni unita alla capillare diffusione delle piattaforme social per la comunicazione sta rapidamente aprendo nuove prospettive di sviluppo in tutti i settori della società. Nonostante ciò la scuola evidenzia ancora una forte difficoltà nell'accogliere queste nuove opportunità che, proprio perché legate al mondo della conoscenza ed all'accesso diretto alle informazioni, rappresenterebbero invece un'occasione senza precedenti per rilanciare un sistema scolastico spesso percepito dagli studenti come distante dal mondo reale, poco coinvolgente e nel quale spesso non riescono a percepire un loro ruolo significativo ed attivo. Questo progetto nasce da un gruppo di docenti per un'esigenza conoscitiva su quello che la Rete può fornire in termini di contenuti, strumenti e metodologie ed ha portato allo sviluppo di un portale che speriamo possa diventare una Comunità di Pratica per tutti coloro che condividono questa esigenza di rinnovamento.

1. Introduzione

La riforma scolastica in atto prevede lo sviluppo delle competenze come direzione guida dalla quale articolare e coordinare le attività scolastiche. Ma quali strumenti mettere in campo per trasformare il modello tradizionale di didattica trasmissiva in altre modalità di apprendimento che risultino maggiormente coinvolgenti per gli studenti, che mettano in luce le loro capacità creative ? È possibile far lavorare gli studenti su un più ampio insieme di mezzi espressivi e valorizzare i loro stili di apprendimento personali ? Come rendere significativi gli apprendimenti, quali attività implementare e con quali mezzi perché chi apprende percepisca una sua libertà d'azione e nel contempo realizzi concretamente dei progressi negli apprendimenti ?

Come trasformare le tradizionali modalità di valutazione generalmente subite passivamente dagli studenti e spesso causa di disistima e di abbandono scolastico in attività significative in cui l'introduzione di un punto di vista esterno permetta un reale sviluppo meta cognitivo degli studenti anche attraverso forme di autovalutazione ?

È possibile progettare dei percorsi che consentano agli studenti di agire su tutti i livelli della Tassonomia di Bloom superando approcci tradizionali spesso

centrati sulla memorizzazione, comprensione e solo in parte sull'applicazione dei concetti ?

La motivazione principale della nascita dell'ambiente di apprendimento online Isitgoonair (<http://www.isitgoonair.net/>) è quella di tentare di dare delle risposte concrete a queste ed altre domande che come docenti ci siamo posti e continuiamo a porci quotidianamente nell'attività con gli studenti. La didattica tradizionale, basata prevalentemente sull'azione del docente, sulla trasmissione di conoscenze e sull'esercizio di procedure, permette di conseguire al massimo delle buone abilità. La competenza, invece, si vede e si apprezza in situazione, mobilitando tutte le proprie risorse cognitive, pratiche, sociali, metodologiche, personali [Batini, 2013].

Accanto alle lezioni, alle esercitazioni, al consolidamento di procedure, che pure non vanno certo eliminate, è necessario prevedere discussioni, lavori in gruppo, studio di casi, soluzioni di problemi di esperienza, presa di decisioni, realizzazione di compiti significativi. Inoltre gli studenti sono diversi per stili cognitivi, per modalità di approccio al compito, per capacità di astrazione, per stili di attribuzione, per tipologie di pensiero e di intelligenza. L'utilizzo di tools Web 2.0 molto variegati e la metodologia didattica degli Episodi di Apprendimento Situato (EAS) [Rivoltella, 2013] lasciano ampia libertà alle differenti modalità di apprendimento della classe consentendo una personalizzazione del percorso formativo di ogni studente. Oltre ai traguardi formativi individuati nei PECUP dei singoli indirizzi di studio non sono da trascurare le competenze chiave europee (comunicazione nella madrelingua, comunicazione nelle lingue straniere, competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia, competenza digitale, imparare a imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale) di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

2. Il progetto

Il progetto **Isitgoonair** ha un duplice scopo :

- migliorare l'efficacia del processo di insegnamento-apprendimento utilizzando strumenti più idonei agli studenti nativi digitali per aiutarli nel raggiungimento del loro successo formativo nel rispetto dei loro stili di apprendimento.
- accompagnare gli insegnanti nel passaggio alla didattica digitale in grado di supportare splendidamente le attività laboratoriali e lo sviluppo delle competenze previsti negli attuali ordinamenti scolastici recentemente ridefiniti.

Il nuovo ambiente di apprendimento Isitgoonair ospitato dal portale <http://www.isitgoonair.net> visibile in fig.1,



Fig. 1: il portale www.isitgoonair.net

risulta composto dalle seguenti 4 parti:

1. **ePortfolio Isitgoonair** è la raccolta dei principali lavori realizzati dagli studenti in formato digitale (mappe mentali, podcast audio, contributi video, linee del tempo, ebook, fumetti, presentazioni, ecc.) durante le attività che si svolgono in classe con l'ausilio dei tablet e tutti i prodotti sviluppati nel Centro di Produzione Multimediale (inclusa l'attività di Isitgoonair-webradioTV). Sono stati selezionati ed inseriti nell'eportfolio 535 tra i più significativi artefatti (di cui 320 video) prodotti dagli studenti di diverse classi sia a livello individuale che di gruppo. La fig.2 mostra l'aspetto grafico della sezione eportfolio del portale.

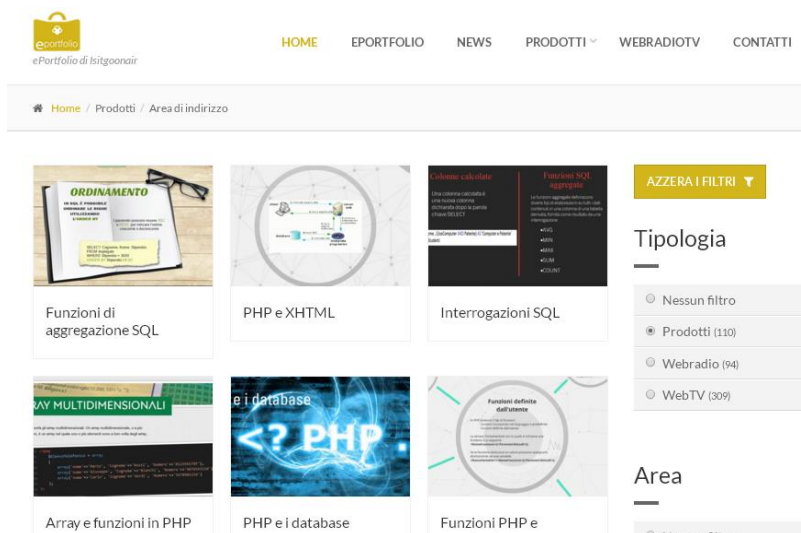


Fig.2: la sezione ePortfolio del portale

2. **Mobile Isitgoonair** è la sezione che supporta le attività laboratoriali che vengono svolte in classe con l'ausilio dei dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.). Nel portale M_learning Class sono presenti le recensioni dei principali tools 2.0 (App e applicazioni Web) da utilizzare a seconda dell'attività prevista, quest'ultima scelta in base agli obiettivi che si intendono perseguire. Sono presenti anche numerosi esempi di utilizzo didattico concreto (45 descrizioni di **casi d'uso** dei singoli tools) e 68 schede che descrivono e recensiscono altrettante applicazioni qui denominate **risorse**. Il sito è arricchito da una decina di lezioni da svolgere in classe secondo la metodologia didattica EAS (Episodi Apprendimento Situato) e da una sitografia molto ricca catalogata per discipline di insegnamento. La sezione EAS (fig.3) è in realtà un'applicazione Web, disponibile a tutta la comunità docente che, previa registrazione, permette l'aggregazione di materiali eterogenei ma soprattutto la condivisione nel portale delle progettazioni delle varie fasi di un EAS. Si intende cioè offrire a tutti quei docenti che lavorano per EAS uno spazio di condivisione di esperienze e percorsi che possa essere utile per migliorare ed esplicitare la propria azione didattica di micro-progettazione [Giacconi e Rossi, 2016]. Per guidare i docenti nella fase di selezione dei contenuti durante la progettazione di un Eas, è stata creata una sezione **Links** in cui abbiamo inserito circa 260 riferimenti Web relativi a portali multidisciplinari o a siti tematici che offrono materiali specifici per le singole discipline.

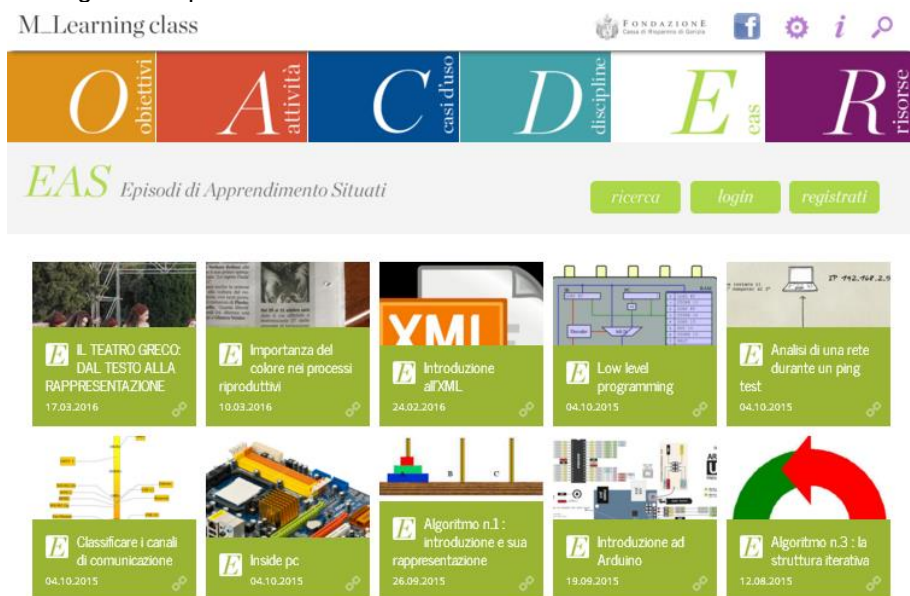


Fig.3: la sezione mLearning del portale

3. **Social Isitgoonair** è il social network protetto e sicuro della scuola (requisito irrinunciabile con studenti minorenni). Utilizza la piattaforma Edmodo (fig.4) che è la rete di apprendimento sociale e piattaforma di microblogging più

utilizzata al mondo dove insegnanti e studenti possono interagire e collaborare online. Ha un'interfaccia simile a Facebook, ma è molto più sicura poiché è una rete chiusa. Sia gli insegnanti che gli studenti possono condividere note, link, file e risorse. Oltre a questo, i docenti hanno la possibilità di pubblicare gli avvisi, assegnare i compiti, i voti, i promemoria, effettuare un quiz/sondaggio e condividere gli eventi del calendario. Gli studenti hanno la possibilità di partecipare a discussioni online, inviare compiti, vedere voti, e comunicare con il loro insegnante. Inoltre, la trasmissione è veloce e consente di risparmiare la carta. La piattaforma è attualmente utilizzata da una decina di classi nelle diverse discipline ed il suo utilizzo è stato sperimentato anche in percorsi di formazione dei docenti e per favorire la comunicazione e collaborazione nelle attività di programmazione sia a livello di Consigli di classe che di Dipartimento.



Fig.4: la piattaforma Edmodo

4. **Teach Isitgoonair** è la piattaforma di e-learning realizzata con ATutor. Viene utilizzata per l'attività preparatoria degli EAS (Episodi Apprendimento Situato), per i corsi di recupero e di sostegno, per i corsi di approfondimento, per la scuola in ospedale e per il supporto ai corsi serali per adulti. Nel corso degli ultimi anni sono stati creati ed inseriti nella piattaforma una cinquantina di corsi tematici alcuni dei quali sono visibili in fig. 5.









	<u>Esercitazioni Lab. Informatica classi quarte</u>	Il corso propone agli studenti di quarta una sequenza di esercizi in ordine di difficoltà relativi alle interfacce grafiche di java con la libr...	Area Tecnologica	Marco Corbatto	Privato
	<u>Esercitazioni lab. sistemi classi terze</u>	Il corso propone qualche esercizio da svolgere nell'ambito degli ide per il corso di sistemi	Area Tecnologica	Marco Corbatto	Protetto
	<u>Esercitazioni linguaggio Java per le classi terze</u>	Raccolta di esercizi di base su Java, consigliato agli studenti di terza della spec. informatica	Area Tecnologica	Marco Corbatto	Protetto
	<u>Fondamenti del moto</u>	Corso sulla cinematica del punto materiale: il moto rettilineo uniforme	Area Scientifica-Matematica	andrea bussani	Protetto
	<u>Geometria analitica: lo studio della parabola</u>	In questo corso si studierà la parabola sul piano cartesiano	Area Scientifica-Matematica	Gaetano Strano	Protetto
	<u>Gli oggetti in Java: concetti avanzati</u>	In questo corso si approfondisce la programmazione ad oggetti in Java affrontando il meccanismo dell'ereditarietà e comprendendo la scrittura per micro-ut...	Area Tecnologica	Gaetano Strano	Protetto
	<u>html5 & css3</u>	per creare le pagine web utilizzando html5 e css3	Area Tecnologica	Marco Corbatto	Pubblico
	<u>I gas ed il loro comportamento</u>	Nell'ambito dello studio degli stati di aggregazione della materia, questo corso vuole discutere i fondamenti del comportamento dei gas. Molti	Area Scientifica-Matematica	Alessandra Scattarregia	Pubblico

Fig.5: la sezione Teach del portale

3. Sviluppi futuri

Dall'esperienza maturata con gli studenti nelle classi si prevedono i seguenti sviluppi futuri:

ePortfolio Isitgoonair : verrà implementata una gestione utenti per ampliare il numero di utenti che potranno introdurre i contenuti digitali sul sito. Inoltre il Centro di Produzione Multimediale che include la webradioTV scolastica diventerà a tutti gli effetti una simul-impresa legata all'alternanza scuola-lavoro per sviluppare le competenze disciplinari e di cittadinanza degli studenti.

Mobile Isitgoonair : verrà promossa la conoscenza della piattaforma e della metodologia didattica EAS in modo da costituire un repository di microattività allargato al maggior numero di discipline e di docenti. Verranno attivati contatti con gli animatori digitali ed i docenti facenti parte del team dell'innovazione per diffondere i principi di questo innovativo modo di insegnare.

Saranno migliorate le interfacce utente per quanto riguarda l'inserimento dei materiali e delle attività che costituiscono gli EAS in modo da aumentare l'usabilità da parte della comunità di docenti che contribuiranno al repository.

Uno spazio specifico sarà riservato per gli EAS rivolti agli studenti BES e per gli studenti in cura presso gli ospedali o a domicilio [Rivoltella, 2015].

Bibliografia

[Batini, 2013] Batini F., Insegnare per competenze. I quaderni della ricerca, Loescher, 2013

[Giaconi e Rossi, 2016] Giaconi C., Rossi P.G., Micro-progettazione: pratiche a confronto, Traiettorie Inclusive, FrancoAngeli, 2016

[Rivoltella, 2015] Rivoltella P.C., Didattica inclusiva con gli EAS, La scuola, 2015

[Rivoltella, 2013] Rivoltella P.C., Fare didattica con gli EAS, La scuola, 2013

[Rivoltella e Rossi, 2012] Rivoltella P.C., Rossi P.G.(eds.) L'agire didattico, La scuola, 2012