

Il Progetto Cl@sse 2.0: “Da nativi digitali a studenti digitali”

Attivo presso la classe 2D della scuola secondaria di 1° grado “Don Milani”, dell’IC San Giorgio di Mantova, il programma è giunto ormai nel pieno della sua realizzazione. E siamo in grado di effettuare un primo bilancio in itinere.

Di Barbara Papazzoni

Referente Progetto Cl@sse2.0

Il Progetto Cl@sse 2.0 “Da nativi digitali a studenti digitali”, attivo presso la classe 2D della scuola secondaria di 1° grado “Don Milani” dell’IC San Giorgio di Mantova, è giunto ormai nel pieno della sua realizzazione e siamo in grado di effettuare un primo bilancio in itinere. Con il finanziamento di 30mila euro, previsto dal bando ministeriale del 2009, è stato possibile dotare l’ambiente classe con dispositivi tecnologici di ultimissima generazione quali una LIM, una document camera, un personal computer personalizzato per ogni studente, kit di risponditori, oltre a tavolette wireless, Kit Papershow, stampanti multifunzione laser e a colori.

Unica nota negativa, in tale piano finanziario, è la mancanza di percorsi programmati di formazione per i docenti. Riteniamo che il rinnovamento di procedure così importanti quali quelle che sottendono a processi di apprendimento/insegnamento non possa prescindere da una solida formazione di base per chi deve svolgere la funzione di regista di tali nuovi strumenti. Tuttavia, nel nostro caso, sono state spese specifiche competenze che i docenti hanno acquisito al di fuori dei canali istituzionali attivati dal progetto.

In questo spazio tecnologicamente attrezzato, sono state messe in campo soprattutto nuove strategie educative. Infatti, la classe digitale non si caratterizza solo per la presenza di dispositivi tecnologici ma soprattutto per le nuove metodologie didattiche che gli strumenti consentono di sviluppare. L’aspetto più innovativo della sperimentazione è rappresentato proprio dal fatto che l’utilizzo di contenuti digitali, fruiti, ma anche prodotti, grazie ai dispositivi tecnologici, impone una radicale metamorfosi dell’intero processo. In un contesto di rinnovamento diventa prioritario poter espandere la classe in un ambiente di apprendimento virtuale per distribuire e condividere i materiali realizzati.

Pertanto è stata installata, “Claroline” una piattaforma di e-learning open source, compatibile con gli standard SCORM, che consente di attivare nuovi canali per potenziare l’apprendimento e migliorare l’insegnamento. Nell’ambiente virtuale gli studenti ritrovano traccia di quanto realizzato a scuola con la Lim, in modo cooperativo. Ciascuno assume parte attiva nella costruzione del proprio percorso di apprendimento e si riconosce in un sistema integrato e collaborativo. I docenti hanno la possibilità di instaurare un nuovo dialogo con i propri studenti, e con le rispettive famiglie, per mezzo degli strumenti di comunicazione offerti dalla piattaforma di e-learning. L’aula si trasforma in un ambiente stimolante e creativo, la classe si dilata nel tempo e nello spazio, l’aula perde la sua connotazione fisica e temporale in quanto il rapporto alunno/docente va oltre l’unità oraria

della lezione tradizionale e oltrepassa lo spazio fisico, si trasferisce on line, la classe risiede anche sul web con cui interagisce e di cui sfrutta le risorse educative presenti. La funzione del docente necessariamente cambia e nell’ambiente on line assume il ruolo di tutor, per creare e gestire contenuti digitali interattivi, per favorire la collaborazione e il tutoring tra pari.

L’utilizzo di questi strumenti concorre a creare un nuovo modus docendi, inserito in un sistema complesso in cui i dispositivi tecnologici sono al servizio di un nuovo modo di fare didattica. Spesso accade che i docenti che si avvicinano a tali metodologie all’interno di una classe sentano l’esigenza di esportarle anche in altri contesti. In questo modo, da sperimentale, la classe digitale diventa elemento connotativo e imprescindibile di un ambiente educativo in cui il successo formativo diventa l’obiettivo prioritario.

L’esperienza dell’IC San Giorgio di Mantova rappresenta, infatti, un chiaro esempio di “contaminazione”, processo tanto auspicato dal Dott. Biondi, Capo Dipartimento del MIUR, in fase di avvio della suddetta sperimentazione, in cui la Cl@sse 2.0, destinataria di un ingente investimento, ha rappresentato un motore propulsivo per introdurre nuovi paradigmi didattici e pedagogici.

A partire da settembre 2010 ad oggi sulla piattaforma di e-learning, amministrata dall’IC San Giorgio di Mantova, sono attivi 18 corsi, oltre 350 utenti iscritti, e si registra una media di circa 500 accessi al giorno per un totale complessivo di oltre 20 mila accessi. Tali numeri sono significativi di quanto il web costituisca un elemento familiare ai nostri studenti, pertanto la scuola può sfruttare canali che già fanno parte del vissuto di ciascuno per potersi inserire ed avvicinare agli stili comunicativi e cognitivi dei nativi digitali. Per percepire in che misura l’ambiente on line si sia integrato, quasi per osmosi, nella didattica quotidiana dei docenti dell’IC San

Giorgio di Mantova, abbiamo coinvolto due insegnanti di Lettere, le professoresse **Marilena Garatti** e **Maria Rosaria Grasso**, rispettivamente docenti nelle classi 1B e 3B, e abbiamo rivolto loro alcune domande:

Perché utilizzare la piattaforma di e-learning?

La presenza della piattaforma ci è subito sembrata una grande opportunità per “rinnovare” il nostro modo di fare lezione utilizzando il computer, tanto caro ai ragazzi, come strumento di formazione e non solo di “svago”. Essa ci permette di avere un rapporto costante e proficuo con gli studenti attraverso le molteplici possibilità di interazione che offre.

Come l’avete utilizzata?

“La sezione di più immediato utilizzo è Documenti e link, una sorta di repository di contenuti digitali, dove inseriamo materiali, organizzati per ambiti disciplinari, che i nostri studenti consultano e all’occorrenza stampano, ma anche link in cui essi possono trovare approfondimenti o materiali didattici. L’ambiente virtuale consente di assegnare un lavoro di gruppo, e monitorare i passaggi dall’inserimento dei singoli materiali alla elaborazione del prodotto finito che, una volta corretto, viene messo a disposizione di tutta la classe. I ragazzi si allenano sulle prove invalsi on line (con risparmio di fotocopie) o su determinati argomenti grammaticali prima di una verifica: gli alunni hanno la possibilità di controllare in tempo reale non solo il risultato del test, ma anche di verificare gli errori commessi”.

Quali sono i vantaggi dell’uso della piattaforma per gli studenti?

“Sicuramente il vantaggio più evidente è la forte spinta motivazionale che la piattaforma ha dato agli studenti, i compiti sono eseguiti con maggiore puntualità e accuratezza. In generale l’uso della piattaforma consente agli alunni di utilizzare in modo consapevole il PC, non solo come strumento di gioco ma anche come strumento di studio; li spinge verso una maggiore autonomia in quanto quotidianamente devono controllare il materiale inserito dai docenti e se necessario scaricarlo; infine li aiuta ad aver sempre chiaro il percorso didattico che si sta svolgendo”. Un ulteriore plus valore apportato dalla sperimentazione in atto è il rapporto sinergico instaurato dal Dirigente dott. Ugo Zavanella, con le aziende produttrici per testare i nuovi dispositivi hardware e software, iniziativa di particolare rilevanza per compiere scelte proficue ed efficaci che ha portato alla istituzione del primo centro in Italia per la sperimentazione delle tecnologie didattiche (CSTD). A tal riguardo va segnalata la circolare ministeriale del 25/03/11 in funzione delle ulteriori azioni alla primaria e secondaria di 2° nell’ambito del progetto La scuola digitale.

La scheda

Tipologia scuola: Istituto comprensivo

Ordine di scuola: secondaria di 1° grado

Indirizzo:

Piazza 8 marzo, San Giorgio di Mantova

tel. 0376/340045 - Sede del CSTD

(Centro per la sperimentazione delle tecnologie didattiche)

Dirigente: dott. Ugo Zavanella