

Il progetto Cl@sse 2.0 alla SMS Don Milani di Genova: la sperimentazione nella sperimentazione

Lupi Valentina
SMS Don Milani, Genova
Salita Carbonara 51r, 16125, Genova
vale.lupi@gmail.com

Questo intervento si propone di descrivere come la Scuola Media Don Milani di Genova sta realizzando il progetto “Cl@sse 2.0”. In particolare, vengono prese in considerazione alcune domande: in quale modo un gruppo di insegnanti ha affrontato un “possibile” cambiamento radicale nel modo di insegnare e di rapportarsi con gli alunni? come ha utilizzato la somma messa a disposizione del Ministero della pubblica istruzione per l’acquisto dei materiali? quali strumenti del web 2.0 ha preferito nelle attività con il consiglio di classe e con gli alunni? Vengono poi presentate alcune riflessioni sulle azioni svolte e in corso di svolgimento, prestando attenzione al percorso fatto e a come viene trasformata la didattica per migliorare i processi cognitivi messi in atto dagli alunni e le loro competenze chiave per una futura cittadinanza attiva (Castoldi 2009).

1.Introduzione

“Cl@sse 2.0” è un progetto nazionale iniziato nell’anno scolastico 2009-2010. A maggio del 2009, un bando informava le scuole secondarie di 1° grado italiane sulla possibilità di ottenere un finanziamento per attivare una sperimentazione relativamente all’uso delle tecnologie nella didattica (senza nessun’altra informazione supplementare). Fra le scuole che hanno aderito alla proposta, 156 classi di scuola secondaria di 1° grado (una per scuola) sono state scelte dagli uffici regionali e dal MIUR per realizzare il progetto; hanno ricevuto un finanziamento di 30.000 euro per acquistare materiali tecnologici allo scopo di “realizzare ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare in un triennio, come e quanto il loro impatto possa intervenire nei processi formativi in un’epoca di trasformazione dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi” [Floris 2009].

In questo lavoro, viene descritto come la scuola Don Milani di Genova abbia affrontato il progetto nella prima metà del percorso (a.s. 2009-2010 e inizio a.s. 2010-2011). Punto di partenza del nostro progetto, intitolato “Cre@tivi digit@li”, quello di “naturalizzare” l’uso delle tecnologie all’interno della classe.

2. La progettazione

La Scuola Media Statale Don Milani di Genova disponeva già di buone dotazioni tecnologiche (un pc in ogni classe, collegato a un grande schermo televisivo, collegamento Internet e batterie di 13 netbook disponibili su prenotazione, con collegamento wireless). Si tratta, infatti, di una scuola sperimentale (una delle tre Scuole-Laboratorio Nazionali - ex art. 11 DL 275 / 99, insieme alla scuola secondaria di I° grado Rinascita – Livi di Milano e all'Istituto Comprensivo Scuola – Città Pestalozzi di Firenze). Inoltre, nel 2006, la scuola ha potuto usufruire di un finanziamento del MIUR (Direzione Politiche Giovanili) "Città digitale", per rafforzare l'infrastruttura tecnologica dell'istituto, essendo le tecnologie nella didattica una delle aree di ricerca della scuola (insieme a "Teatralità", "Educazione al patrimonio" e "Intercultura").

Inoltre, i docenti hanno seguito e seguono le formazioni proposte dal "Laboratorio di Tecnologie Didattiche" (LabTD) interno alla scuola, attivo da 5 anni in collaborazione con l'ITD (Istituto Tecnologie Didattiche) del CNR di Genova che offre anche, oltre all'aiuto nell'organizzazione di attività formative, il sostegno nella gestione di una piattaforma di comunicazione della scuola, adattata da Moodle [Cortigiani 2008] [Gibelli 2008].

Le 156 scuole italiane scelte per partecipare al progetto "CI@sse 2.0" sono state riunite a settembre 2009 in 3 *meeting* di tre giorni nelle diverse aree geografiche (nord, centro e sud). In questa occasione, le scuole in ogni regione sono state affiancate, oltre che dal MIUR e dall'ANSAS (Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica), da diverse strutture universitarie che avrebbero dovuto collaborare e supportare le scuole. Le scuole liguri sono state associate a Scienze della Formazione con il tutoraggio della prof.ssa Cerri e del prof. Parmigiani [Parmigiani *et al.*, 2010].

Nel suo impianto generale il Progetto, intitolato "Cre@tivi digit@li," si è strutturato a partire dalla scheda di progettazione del prof. Rivoltella (fase 1 – *Concept*: definire il problema su cui si intendeva intervenire e la motivazione della scelta in relazione alla tipologia della classe e del risultato e descrivere sinteticamente l'idea progettuale; fase 2 – *Cornice del progetto*: declinare le finalità generali, gli obiettivi specifici, la metodologia, la definizione delle risorse; fase 3 - *Progettazione*: la macrostruttura triennale e la microstruttura a carattere annuale; fase 4 – *Valutazione del progetto*: definire le azioni di valutazione e le procedure di documentazione).

3. Svolgimento del progetto

3.1 Primo anno (a.s. 2009-2010)

Durante il primo anno del progetto, sono state sviluppate attività semplici con strumentazioni semplici, al fine di costruire a scuola un nuovo modo di "essere", evitando il più possibile di creare ansie nel gruppo docente, tra gli alunni e anche nelle famiglie sempre preoccupate dall'uso delle tecnologie. Sono state via via monitorate le reazioni degli attori del progetto, il contesto e lo

sviluppo dell'uso delle tecnologie web 2.0, e della Rete, anche sul piano nazionale e internazionale. Non si è ritenuto necessario lanciarsi su idee troppo difficili da realizzare, né su temi troppo specifici; si è sentita innanzitutto la necessità di organizzare con attenzione un momento di adattamento per impostare meglio il lavoro successivo.

Sono state messe in atto le seguenti attività:

- analisi dello scenario tramite questionari: situazione di partenza e potenzialità/problematicità degli attori coinvolti nel progetto (docenti, alunni, genitori);
- acquisto delle prime strumentazioni;
- documentazione digitale delle attività in ingresso (ad opera anche degli alunni) e delle prime unità di apprendimento comuni (docenti);
- primi interventi di naturalizzazione delle TIC nelle pratiche quotidiane disciplinari partendo dall'esistente nella nostra realtà scolastica e professionale;
- utilizzo di strumenti "google" e *open-source* per le attività di comunicazione e condivisione con gli alunni.

Il consiglio di classe ha progettato, non senza difficoltà, l'acquisto di materiali dapprima per il 1° anno, tra cui: netbook personali dei ragazzi, piccoli, leggeri ed economici; LIM (modello a triangolazione per evitare l'usura della superficie rendendo l'articolo più durevole) e videoproiettore a corto raggio per facilitarne l'uso da parte dei docenti; notebook per LIM; accessori vari (cuffie e microfoni per attività linguistiche e musicali, casse, pen-drivers, mouse facilitatore per alunno disabile, registratori digitali).

Sono stati proposti all'inizio dell'anno 2 questionari, per i ragazzi e per le famiglie. Essi miravano a capire quale era l'attrezzatura a disposizione degli alunni a casa e le loro abitudini nell'uso delle tecnologie, oltre a voler indagare sull'atteggiamento generale delle famiglie nei confronti delle TIC.

I risultati hanno subito mostrato un buon equipaggiamento delle famiglie (10 alunni con computer personale e gli altri con computer di casa, solo 3 senza collegamento Internet), e atteggiamenti positivi nei confronti delle tecnologie in classe, anche se l'uso del pc per fare i compiti è risultato raro; più frequente per giocare, comunicare, ascoltare musica (video di Youtube) e vedere film. L'attività dichiarata più frequente, legata alla scuola, è stata quella di cercare informazioni su Internet. Sulle aspettative dei ragazzi, essi non si sono espressi oltre la ricerca di informazioni e la visione di materiali; solo in pochi casi il computer sembrava dare qualche possibilità in più, secondo i ragazzi.

I genitori si sono in generale mostrati aperti e collaborativi riguardo all'uso degli strumenti tecnologici, anche se con qualche naturale preoccupazione sulla frequenza d'uso, ma fiduciosi del loro reale aiuto nell'apprendimento dei ragazzi.

L'ultimo giorno di scuola è stato proposto un altro questionario agli alunni, relativamente alle attività svolte con le tecnologie dai ragazzi e dai docenti durante l'anno. I ragazzi hanno dichiarato di avere usato il pc soprattutto per scrivere testi, fare esercizi, montare filmati e cercare informazioni su Internet. La quantità di ore passate al computer per fare i compiti è risultata molto maggiore che nel precedente questionario (subito dopo attività di svago e prima

del gioco e di attività per comunicare). Il computer era entrato nella metodologia di studio.

3.2 Elaborazione del progetto

Tutti i docenti hanno partecipato attivamente alla costituzione e discussione del progetto all'interno della piattaforma di condivisione della scuola in uso da diversi anni (Moodle) con innumerevoli messaggi nel forum e inserendo materiali utili ai colleghi. Documenti wiki hanno permesso la creazione di testi condivisi.

Ai docenti è stato chiesto di accedere anche alla piattaforma nazionale Indire. Il consiglio di classe ha espresso da subito alcune perplessità sullo strumento messo a disposizione in quanto viene già utilizzata la comunicazione a distanza attraverso la piattaforma della scuola, e poiché l'ambiente non si è rivelato particolarmente agile nella navigazione, sia nello spazio regionale, cambiato in itinere, che in quello nazionale, ambienti che, peraltro, sono poco utilizzati in generale.

I docenti hanno subito sperimentato/utilizzato strumenti *open-source* per facilitare e velocizzare la comunicazione, tra cui l'indirizzo di posta gmail per la classe, strumenti di condivisione di Google (in particolare googledoc, Picasa, googlegroup), siti e blog Google, Dropbox per la condivisione di documenti. E' stata inoltre avviata una documentazione video.

Il Piano di sviluppo effettivo del progetto si è articolato su due fasi: l'Area generale e l'Area disciplinare. Per l'area generale, abbiamo individuato gli assi specifici del nostro "Progetto Scuola Laboratorio" per realizzare questi obiettivi anche attraverso le tecnologie più recenti (tab.1) .

Progetto Scuola Laboratorio Don Milani, D.M. 10 marzo 2006.	Sperimentazione CI@ssi2.0
Ottimizzazione dei percorsi didattici in grado di trasformare le competenze in conoscenze spendibili, approfondendo la relazione tra discipline, e le competenze trasversali di <i>problem solving</i> (Piano pedagogico – didattico)	Valorizzazione delle aree didattiche definite all'interno del <i>Curricolo comune</i> nell'ottica della nostra Scuola-Laboratorio mediante l'utilizzo dei linguaggi digitali per rafforzare l'azione di ri-gerarchizzazione dei saperi e dei linguaggi.
Individuazione e messa a punto di modelli organizzativi funzionali alla gestione dei contesti di apprendimento flessibili, centrati sulla personalizzazione dei curricula e sullo sviluppo delle competenze	Utilizzazione dell'aula come laboratorio che si sviluppa non solo attraverso la gestione di uno spazio fisico ma anche con l'articolazione flessibile dei gruppi di lavoro: singolo, piccolo gruppo, gruppo allargato). <i>Setting</i> d'aula

(Piano organizzativo)	flessibile in funzione della tecnologia usata in determinate attività didattiche.
Sviluppo della ricerca-azione in collaborazione con l'Istituto di Tecnologie Didattiche. Diffusione tramite pubblicazioni, conferenze in sede (LabTD) e convegni (piano di sviluppo professionale)	Sviluppo della ricerca-azione con focus sull'uso delle TIC nella didattica. Diffusione delle esperienze tramite pubblicazioni, conferenze in sede (LabTD) e partecipazione a convegni.
Autovalutazione, valutazione, monitoraggio (piano della valutazione)	Valutazione qualitativa di prodotti realizzati, delle modalità di partecipazione degli alunni alle attività del progetto, delle conoscenze e abilità realizzate con l'uso delle tecnologie e dei software proposti. Si integreranno i dati raccolti dagli insegnanti con altri provenienti da questionari rivolti ai genitori. Valutazione quantitativa attraverso la descrizione dei processi e l'interpretazione dei dati.

Tabella 1: Piano di sviluppo – Area generale

3.3 Esperienze realizzate

Nelle esperienze del primo anno di progetto, ogni docente disciplinare e responsabile di laboratorio ha cominciato, anche senza i materiali, a “naturalizzare” l’uso delle tecnologie nelle pratiche quotidiane:

- Italiano: audiolibri, esercizi grammaticali interattivi, registrazione di poesie, visione di video su Youtube.
- Storia e geografia: analisi di fonti e documenti iconografici (in particolare per la cartografia), uso di Google Earth, uso dei netbook per attività di gruppo in classe, creazione di power-point, esperimenti di CLIL (Content and Language Integrated Learning) in inglese e francese, supporti multimediali con animazioni;
- Inglese: uso del DVD in classe con esercizi interattivi, registrazioni degli alunni, ricerca sul web di materiali autentici, scritti, audio e video;
- Francese: uso di siti autentici per reperire documenti scritti e orali, comunicazione con alunni stranieri via e-mail, uso del blog per la segnalazione di siti e la comunicazione tra docente e alunni, giochi interattivi e karaoke;
- Musica: uso di siti didattici, manipolazioni sonore con Audacity, visione di video su Youtube, condivisione tra gli alunni di files mp3, creazione di

archivi sonori condivisi, creazioni con Moviemaker per sonorizzazione di esperienze degli alunni;

- Arte e immagine: uso di immagini proiettate, della tavoletta grafica, documentazione delle attività con fotografia e video;
- Matematica: uso del software AINuSet (in collaborazione con ITD);
- Tecnologia: creazione di pagine web (anche con il software Kompozer), uso del foglio di calcolo, esercitazioni collaborative con netbook;
- Scienze motorie: misurazioni per creazione di *database* sulle prestazioni motorie, documentazione video;
- Religione: uso del video e del power-point;
- Sostegno: uso del linguaggio grafico e delle riprese video.

Ci siamo poi chiesti come riflettere sulle attività svolte. Con quali strumenti analizzare le esperienze senza appesantire troppo il lavoro dei docenti già molto gravoso? E come fare in modo che queste esperienze diventino buone pratiche didattiche ripetibili? Come far scaturire una riflessione sull'efficacia di un certo tipo di didattica al fine di migliorarsi e migliorare gli apprendimenti? Questa era sicuramente una grossa sfida per i docenti che, presi nell'azione, hanno spesso poco l'abitudine a soffermarsi sul lavoro fatto e a documentare l'accaduto.

Per questa ragione è stato richiesto a tutti i membri del consiglio di classe un evidente sforzo di documentazione delle attività.

In vista della valutazione, ogni docente ha quindi deciso di soffermarsi su un'unità didattica o segmento significativo del suo percorso, per valutare gli aspetti qualitativi e quantitativi relativi agli apprendimenti e il valore aggiunto fornito dall'uso delle tecnologie. Enumeriamo di seguito le unità di apprendimento scelte dai docenti:

- Italiano, Arte e immagine : "Mito ed Epos. Miti negli affreschi di Palazzo Spinola" (laboratorio espressivo);
- Storia e geografia: "Paesaggi e territori d'Europa";
- Lingua straniera (inglese e francese): "Fonetica e metacognizione";
- Matematica: "La matematica con AINuSet";
- Musica: "Tecnica strumentale di base e Montaggio audio-video";
- Scienze motorie: "Il "Tunnel", attività di accoglienza";
- Tecnologia: "Il percorso nei pressi della scuola";
- Religione: "Religione comunicativa: il simbolo - l'immagine - la testimonianza" (in collaborazione con Storia);
- Sostegno: "Racconto multimediale di un'attività di teatralità".

E' stata inoltre realizzata dai ragazzi la documentazione digitale sul viaggio di istruzione, legato al laboratorio espressivo; a partire dai materiali raccolti, i ragazzi hanno creato dei percorsi video.

Per ognuna di queste attività, i docenti hanno compilato una griglia di analisi sugli obiettivi specifici di apprendimento, la descrizione dell'attività o percorso didattico svolto, le soluzioni organizzative (spazi, tempi, strumenti), il metodo di lavoro adottato e i processi attivati, gli strumenti di verifica utilizzati, la valutazione (descrizione di conoscenze, abilità, competenze raggiunte). Il

docente doveva inoltre rispondere alla seguente domanda; le tecnologie hanno creato valore aggiunto? Se sì quale? Se no perché?

Questa breve griglia di riflessione ci ha permesso di desumere risultati interessanti sul lavoro effettuato (nelle conclusioni).

4. Il percorso avviato nel secondo anno (a.s. 2010-2011)

Il secondo anno è iniziato con più tecnologie a disposizione e maggiore consapevolezza. Queste sono le principali azioni intraprese:

- una didattica fondata maggiormente su *task*, per la realizzazione di prodotti finali pubblicabili in Rete e che abbiano una ricaduta didattica anche sul resto della scuola;
- la realizzazione di prodotti specifici relativi alle aree laboratoriali (nella documentazione, rielaborazione e analisi delle attività svolte);
- un uso più efficace e frequente della LIM;
- l'uso sistematico dei *netbook* nelle pratiche quasi quotidiane;
- una maggiore attenzione alle competenze e allo sviluppo delle competenze digitali degli alunni, che hanno intrapreso un percorso e che si mostrano in grado di trovare soluzioni innovative.

Per quanto riguarda gli acquisti, abbiamo comprato due videocamere, 6 macchine fotografiche digitali, 2 registratori digitali di alta qualità, una cattedra più piccola e maneggevole, 6 tavolette grafiche, 2 hard-disk esterni e 2 masterizzatori esterni, 1 lapcabby per alloggiare i computer e poterli caricare con un timer.

Mantenendo salda l'esperienza acquisita nell'uso diffuso della tecnologia nel processo di costruzione dei significati, nella comunicazione di elaborati, nella documentazione dei percorsi e nell'attivazione di lavori collaborativi, si è deciso inoltre di approfondire le competenze sviluppate nel lavoro di gruppo. Ai ragazzi sono stati somministrati questionari sul lavoro di gruppo e si prevedono alcuni *focus group* su questa tematica.

Si è chiesto inoltre un maggiore coinvolgimento nella progettazione degli alunni, che hanno sviluppato grande coscienza delle potenzialità dei mezzi, e che hanno una profonda motivazione nell'usare queste tecnologie, in maniera creativa e personale. Per questo è stato chiesto loro di esporre le loro idee sulla didattica della classe in testi di riflessione, ed è stato aperto un blog sulle loro competenze digitali.

Ai docenti è stato chiesto di compilare questa scheda (tab. 2):

<i>Descrizione dell'attività svolta con le tecnologie</i>	attività svolta con supporto delle tecnologie (descrizione)
	obiettivi didattici
	che cosa ha funzionato bene
	che cosa non ha funzionato bene
<i>Ruolo del docente</i>	come è cambiata la propria metodologia di lavoro
<i>Modalità di lavoro degli alunni</i>	quali processi cognitivi ha maggiormente sviluppato?
	ha migliorato le competenze collaborative? osservazioni

Osservazioni generali	valore aggiunto delle tecnologie
	questa esperienza è trasferibile in un'altra struttura scolastica?

Tabella 2: Tabella di riferimento per il secondo anno

Per quanto riguarda la documentazione, un sito e uno spazio wiki (su wikispace) tengono aggiornati la classe sulle attività svolte e i materiali messi a disposizione dai docenti e prodotti dai ragazzi.

Inoltre, si è sviluppato una sorta di “riflesso” a registrare conferenze, attività, e a metterle a disposizione della comunità.

5. Qualche conclusione in itinere

Alla fine del primo anno e mezzo di lavoro, la ricerca condotta dai docenti ha già focalizzato alcuni elementi di rilievo: innanzitutto, l'arricchimento della qualità della proposta formativa da parte di tutti i docenti. Le tecnologie hanno consentito, infatti, di integrare l'archivio del materiale didattico dal punto di vista quantitativo e qualitativo grazie all'accesso a risorse autentiche e didatticizzate, ma anche mediante la costruzione di percorsi disciplinari e interdisciplinari innovativi. Gli strumenti utilizzati e/o realizzati, centrati sull'uso differenziato e integrato di sistemi di rappresentazione (soprattutto l'uso di immagini e video), hanno consentito l'introduzione anticipata di alcuni concetti – grazie alla possibilità di esperienza diretta – e, soprattutto, l'attenuazione di difficoltà e di ostacoli di natura epistemologica, cognitiva e semiotica.

A questo elemento, attuato dai docenti, si è aggiunta la possibilità di “prolungare” oltre la scuola l'interazione con la maggior parte dei materiali, permettendo ai ragazzi, tramite Internet, di accedere ad essi anche da casa.

In relazione alla qualità dell'offerta formativa, si è rilevato che l'utilizzo delle tecnologie a scuola, se effettuato con l'attenzione pedagogica rivolta a una didattica fondata sul costruttivismo, può consentire di superare un modello didattico rigido e di portare l'alunno al centro delle proposte formative, migliorando l'individualizzazione e la valorizzazione dei singoli, e quindi la motivazione allo studio.

In generale gli studenti sono risultati fortemente motivati dall'uso delle tecnologie. Qualche breve citazione tratta da alcuni testi dei ragazzi è sufficiente a chiarire il livello di coinvolgimento ed entusiasmo da parte degli alunni solo per il fatto di sapere di poter usare il computer:

“Questo progetto mi ha fatto venire più volentieri a scuola per il semplice motivo di usare i computer”, “mi ha aiutato a esporre ed esprimere di più le mie idee ed anche a mettere di più ‘voglia e volontà’ nel lavoro da fare” (F.); “il pensiero che forse li avremmo potuti usare mi rallegrava un pochino nel tragitto da casa a scuola in autobus” (G.); “secondo me il progetto classe2.0 mi permette di andare a scuola felice di imparare cose nuove sia nelle materie ma anche nella tecnologia” (G.); “Con queste tecnologie mi viene più voglia di venire a scuola e mi apre la mente per nuove idee, ma sono utili questi apparecchi per lavorare molto meglio” (M.).

Il momento in cui gli studenti hanno realizzato e reso pubblico un prodotto finito che li ha coinvolti direttamente nell'elaborazione è stato fondamentale, e li ha fatti sentire protagonisti di una operazione complessa, strutturata sull'interazione e sulla relazione con gli altri. L'analisi in itinere e a posteriori compiuta dai docenti ha messo in luce il valore delle tecnologie in relazione allo sviluppo delle abilità metacognitive. E' emerso, in particolare, come le TIC consentano di focalizzare in modo puntuale gli aspetti di un'esperienza, concretizzando la possibilità di analizzarne in modo più specifico e approfondito singoli elementi e fasi. Confermano gli alunni:

"Devo dire che la scuola più tecnologica è sicuramente meno noiosa: ci sono comunque i libri da studiare, ma sempre più spesso siamo noi che, guidati dall'insegnante, recuperiamo le informazioni, le organizziamo in un documento o una presentazione che poi presentiamo. Così siamo più attivi e poi risulta più facile imparare su un testo che abbiamo scritto noi. Ai testi poi mescoliamo immagini, i video, i suoni, che per certe materie penso siano fondamentali" (F.); "con questo metodo ho imparato meglio e non vorrei smettere perché mi ha molto aiutato: ho saputo studiare meglio con le mappe concettuali della D., o gli appunti presi con la C., o gli esercizi svolti su geogebra con M. e C." (G.)

Il valore del lavoro di gruppo è stato messo in luce da tutti gli alunni:

"Il fatto di usare i netbook ci ha permesso anche di lavorare di più in gruppo, questo ci aiuta ad imparare innanzitutto e favorisce lo scambio di idee" (E.); "i lavori di gruppo ci hanno unito tutti perché ognuno faceva quello che gli riusciva meglio e si confrontava con altre persone (G.); "Lavorare sul PC invece che sul quaderno rende più facile studiare in gruppo: ognuno dà il suo contributo, si mettono insieme le parti, si modifica. Lavorare insieme diventa più facile" (F.) "

Il lavoro a casa, i compiti tradizionali, stanno cambiando, e non solo per i materiali messi a disposizione dai docenti:

"Questa cosa di utilizzare i formati elettronici per le materie che studiamo e i compiti che facciamo rende più semplice lo scambio di informazioni tra noi alunni, anche quando siamo a casa con la storia di dover utilizzare spesso il computer per i compiti siamo tutti più "connessi", anche chi sarebbe meno portato a farlo. Quindi se hai un dubbio basta una mail o una domanda a chi è disponibile sulla chat" (F.); "Secondo me io imparo più velocemente con il computer infatti quando devo studiare a casa uso il computer tipo per fare degli schemi oppure uso il registratore per registrarli la voce mentre studio" (G.)

Stanno emergendo competenze digitali significative [Calvani 2010], come dimostra un blog creato dalla classe sull'argomento e alcune testimonianze:

"Il progetto mi ha aiutato tantissimo a familiarizzare con questo "strumento", adesso mi sento più sicura ed ho imparato moltissimo" (E.); "Grazie al progetto 2.0 ho imparato a usare molto bene tecnologie come i notebook o la LIM, ho scoperto nuovi programmi e appreso le cose in un modo più stimolante e divertente, infatti, quando usiamo i PC noi ragazzi ci sentiamo più nel nostro mondo e ci divertiamo di più ad apprendere" (C.)

Alcuni nodi problematici restano comunque aperti in una sperimentazione di questo genere, in una vera realtà scolastica italiana. Enumeriamo le principali problematiche rilevate sino a questo momento:

- la gestione delle tecnologie: appare evidente la necessità di personale molto competente in materia, e non è detto che si trovi tra i docenti di una scuola. La presenza di un tecnico specializzato sarebbe davvero un elemento facilitatore nel processo di sperimentazione. Le tecnologie, sempre più numerose, stanno richiedendo un grande lavoro di gestione e di manutenzione;
- il coinvolgimento dell'intero consiglio di classe e possibilmente della scuola: non è facile coinvolgere un intero consiglio di classe in cambiamenti così radicali, anche per discipline che sembrano non necessitare delle tecnologie in sé;
- strategie di apprendimento e sviluppo di competenze: resta l'annoso problema di riuscire a valutare se e come le tecnologie abbiano migliorato gli apprendimenti. Prove INVALSI, confronti con classi di controllo non sembrano soddisfare questo bisogno. Anche in questo caso, sarà forse necessario sperimentare nuovi approcci e nuove idee, perché anche in questo ambito si richiede una nuova creatività che sarà forse capace di trasformare davvero la scuola in un nuovo spazio di apprendimento creativo e motivante.

A metà percorso quindi, possiamo affermare il valore aggiunto dato dall'uso intenzionale, diffuso e quotidiano delle tecnologie; esso è derivato non soltanto dal fatto che ha consentito di catturare l'attenzione e coinvolto direttamente i ragazzi nelle proposte di lavoro, ma ha favorito il superamento di un modo rigido e distaccato di fare scuola e ha permesso di portare al centro delle proposte didattiche l'alunno con le sue conoscenze e le sue esperienze del mondo.

Bibliografia

[Calvani et al., 2010] Calvani, A., Fini A., Ranieri M., La competenza digitale nella scuola, Centro Studi Erikson, 2010.

[Castoldi 2009] Castoldi, M., Valutare le competenze, Roma, Carocci editore, 2009.

[Cortigiani 2008] Cortigiani, P., "La scuola come mente collettiva: la ricerca organizzativa della Don Milani di Genova" in TD 45, numero 3, 2008.

[Floris 2009] Floris, F., L'innovazione digitale nelle scuole: il piano di diffusione delle LIM e il Progetto CI@ssi 2.0 in Veneto, 2009,
http://www.scuola-digitale.it/classi2.0/content/index.php?action=read_pag1&id_cnt=9942

[Gibelli 2008] . Gibelli, C., "Organizzazione del lavoro in rete: il caso di una scuola media italiana", TD 45, numero 3 – 2008.

[Parmigiani et al. 2010] Parmigiani, D., Cerri, E., Lupi, V., Ghezzi, E., CI@ssroom 2.0: how to improve the learning environment through ICT and web 2.0 in ATEE Winter Conference 2010, Early Years, Primary Education and ICT, Prague, February 26-28, 2010, PRAGUE, Pedagogická Fakulta, Univerzity Karlovy v Praze, vol. II, 100-113.