

## **D.D. "G.MAZZINI"- TORINO**

Focus su: **SPERIMENTAZIONE CL@SSI 2.0**

Conduzione e report a cura di: Loredana Ferrero (Andis)-Bianca Testone (Aimc)

25 marzo 2015

Hanno partecipato all'incontro gli insegnanti sperimentatori del progetto Cl@ssi 2.0 autorizzato e finanziato dal Miur a partire dall'a.s. 2011-12: Daniele Pons-Valentina Navone-Carmelina Malon-Merlo Anna

“Per i ragazzi è difficile imparare cose difficili...gli insegnanti hanno il dovere di renderle meno difficili; far capire si può e il primo passo è iniziare a modificare il modo di insegnare ed esplorare nuovi ambienti di apprendimento.

Riteniamo che l'apprendimento significativo e la maturazione delle competenze abbiano terreno più fertile con IL COOPERATIVE LEARNING, L'USO DELLE TIC (*mappe,lim,ipermedia,uso della rete, software specifici per colmare lo svantaggio, robotica*) , IL GIOCO, I LABORATORI E L'APERTURA AL VENTO CULTURALE CHE SOFFIA FUORI DELLA FINESTRA.

Con questa motivazione gli insegnanti hanno partecipato al bando Miur Cl@ssi 2.0 quattro anni fa ottenendo un congruo finanziamento che ha permesso di dotare le classi sperimentatrici di strumentazioni informatiche cospicue:

-televisore e videoproiettore-LIM-1 pc per alunno (Ipod in una classe)-robotini Micromondi

Con queste strumentazioni sono stati realizzati più percorsi progettuali poiché, come sostengono gli insegnanti, l'obiettivo di fondo non è sperimentare gli strumenti tecnologici in sé ma utilizzarli per creare ambiente di apprendimento significativo e coinvolgente per gli alunni.

“Non ci piace chiamarle tecniche innovative ma compensative di un certo modo di fare scuola”

L'esperienza quindi riguarda l'utilizzo della tecnologia a supporto della didattica in affiancamento e a sostegno di un'organizzazione didattica che si fonda comunemente su scelte metodologiche di tipo innovativo come partecipazione attiva degli alunni alla ricerca dell'informazione e alla costruzione del proprio sapere , laboratorialità, cooperative learning e una forte attenzione all'inclusività.

### **Obiettivi generali del progetto:**

- potenziare la metodologia costruttivista
- potenziare l'interdisciplinarietà
- potenziare il lavoro di gruppo e il cooperative learning
- colmare lo svantaggio mettendo in campo gli strumenti compensativi più adatti ai D.S.A
- favorire l'accesso alle risorse culturali della rete
- favorire la cooperazione telematica
- pubblicare e documentare

### **Ruolo delle tecnologie:**

Le tecnologie permettono di sviluppare/potenziare le metodologie già in atto nelle classi e la rete permetterà di pubblicare/discutere la memoria culturale della classe con l'apertura al dibattito dei bambini, dei genitori, degli insegnanti e di altre componenti che interagiscono con la scuola.

### **Prodotti finali attesi:**

-creare una piattaforma informatica con un ambiente di apprendimento e di condivisione della conoscenza aperta al dibattito

-rinnovare l'ambiente fisico della classe con spazi e strutture che rendano piacevole e stimolante lo stare a scuola

### **ALCUNI PROGETTI REALIZZATI E IN CORSO**

- La fabbrica dei racconti 2.0: esperienza in corso da anni arricchita sperimentando metodologie comunicative nuove
- Un sorriso in corsia: in videoconferenza con l'ospedale pediatrico di Savigliano
- Un superquaderno per imparare meglio: uso di software come strumento compensativo per bambini con dsa
- Laboratorio di cittadinanza “Diversi fuori uguali dentro”: scrittura e lettura creativa sperimentando, attraverso gli strumenti tecnologici, la pluralità dei codici espressivi multimediali: testo, disegno, animazione, musica, ipertesto
- Micromondi per maturare macroidee: attraverso l'ambiente software Micromondi e la LIM calcolo, geometria, problemi, memorizzazione
- Il blog dei bambini per dialogare e discutere
- Lezioni di circo ...attraverso il portale la cultura circense
- Help robot: i robot Lego Mindstorms che con il software Lego NTX hanno permesso di avvicinare i bambini al mondo della programmazione
- Tutti attori e registi: realizzazione di cortometraggi
- I nostri spettacoli...spettacoli multimediali per i genitori
- My digital book per le lezioni di inglese sulla LIM
- In particolare nell'attuale classe 3 C : uso delle app per realizzare progetti in cooperative learning e sviluppare competenza progettuale interdisciplinare

Alcuni di questi progetti sono stati realizzati con classi che hanno terminato il percorso della scuola primaria; i docenti hanno ora iniziato un nuovo ciclo con cui stanno riproponendo alcuni percorsi compatibilmente con l'età degli attuali allievi e dovendo fare i conti con alcune problematiche che si sono andate a delineare negli ultimi tempi.

### **Criticità**

- Il Progetto 2.0, dopo l'iniziale finanziamento, non ha più ricevuto sovvenzione e neppure altro tipo di sostegno dopo la formazione di lancio ne' pubblicizzazione adeguata dei risultati; le esperienze proseguono quindi affidandosi alle esigue disponibilità della scuola, allo spirito intraprendente dei docenti e alle risorse organizzative interne peraltro in difficoltà rispetto all'assistenza tecnica e finanziaria necessaria per mantenere le attrezzature in condizioni di efficienza.
- Si avverte un clima di minor entusiasmo nelle famiglie degli allievi attuali che appaiono meno partecipi di quelli del ciclo precedente che avevano collaborato molto attivamente con la scuola (bellissimi murali!) Al di là di tanti discorsi o di timori espressi, molti genitori non hanno consapevolezza dei pericoli della rete e non fanno nulla per proteggere i loro figli.
- I piccoli alunni attuali, pur tenendo conto dell'età, appaiono più “assuefatti” alle tecnologie e meno curiosi di scoprirne le potenzialità; i pc non sono stati ancora dati a casa e vengono usati solo a scuola ma si sta lavorando per responsabilizzare alunni e famiglie alla buona custodia degli strumenti e all'uso consapevole. Questo vale in particolare per la classe 2a.
- Anche se i colleghi richiedono informazione e aiuto agli insegnanti sperimentatori, il numero di partecipanti non è cresciuto di molto..si tende a ricorrere al collega esperto piuttosto che a mettersi in gioco imparando e provando nuove organizzazioni della didattica.
- Il veloce sviluppo delle tecnologie non rende stabili i progetti e le relative strumentazioni. La loro evoluzione è più veloce della possibilità di progettare un percorso unitario per un gruppo di bambini che frequenta la scuola primaria. La classe prima infatti usa una tecnologia diversa dalla quinta appena uscita.

### **Punti forti**

- Motivare l'attenzione e rendere significativo l'apprendimento attraverso strumenti oggi primari per gli allievi ma spesso usati in modo ripetitivo e compulsivo
- Allenamento ad un metodo di lavoro che utilizza diversi tipi di linguaggio
- Gli stessi allievi diventano capaci di sperimentare delle applicazioni per poi usarle in classe in modo mirato.
- Utilizzo delle tecnologie indipendentemente dalle discipline
- Utilizzo della rete per ricercare in modo attivo le informazioni e le fonti di informazione
- Apprendimento degli elementi di base della video scrittura
- Uso di blog e skype per la comunicazione e la discussione ad esempio con una compagna malata che è a casa malata
- Educazione alla convivenza e all'uso consapevole delle tecnologie (netiquette)
- Possibilità di usare software specifici, anche a sostegno di disabilità e dsa
- Abituare a documentare e far memoria organizzata delle esperienze
- Possibilità di utilizzarle anche per lo svolgimento delle prove Invalsi on line
- Non sostituiscono libri e quaderni ma ne costituiscono un valore aggiunto

***NB*** *Le frasi fra virgolette e alcune informazioni aggiuntive a quanto emerso durante il focus sono state estratte dai documenti pubblicati sul sito della scuola [www.ddmazzini.it](http://www.ddmazzini.it)*