



Didattiche attive e modelli didattici innovativi con il digitale

La tecnologia può essere, quindi, una risorsa educativa con un evidente significato didattico e la scuola non può perdere le svariate occasioni offerte dall'uso delle TIC e deve imparare a vivere con il digitale, a capirlo, studiarlo ... proponendo dei modelli per un uso "maturo" delle tecnologie, con obiettivi didattici ben specifici e con regole altrettanto specifiche. Pertanto servono insegnanti creativi e pieni di risorse, capaci di progettare ambienti di apprendimento flessibili che soddisfino la variabilità degli studenti, usando una gamma di soluzioni tecnologiche e non come strumenti e non come fini.

Le strategie didattiche che consentono di creare ambienti dinamici e inclusivi con il digitale si fondano generalmente sul **costruttivismo**, una scuola di pensiero che **parte da una visione attiva dell'essere umano che, quando apprende, non riceve solamente una serie di informazioni da tradurre in risposte, ma co-costruisce il proprio sapere**, tramite attività generalmente in collaborazione con altri e sempre dipendente da un determinato contesto.

Anche se per alcuni studenti con difficoltà o disturbi di apprendimento l'uso di tecnologie di supporto è essenziale per un accesso fisico e sensoriale di base agli ambienti d'apprendimento, **le tecnologie digitali** devono entrare in classe per tutti, in quanto potenziano le abilità e le competenze di tutti gli studenti e promuovono, inseriti all'interno di didattiche inclusive e cooperative, un vero successo formativo.

Occorre, quindi, organizzare **ambienti di apprendimento inclusivi**, che permettano a tutti gli studenti non solo di migliorare abilità e competenze in campo digitale, ma anche di raggiungere obiettivi educativi personalizzati: ambienti laboratoriali, collaborativi, socializzanti, in cui gli studenti possano lavorare insieme, imparando anche un uso critico e consapevole delle tecnologie.

Per rendere la didattica inclusiva, occorre superare la lezione frontale (che favorisce gli alunni più dotati, ma non garantisce l'apprendimento di tutti) e non limitarsi a trasmettere semplicemente concetti a studenti che ascoltano o prendono appunti.

Molto efficaci sono le metodologie e le strategie didattiche in cui il docente svolge le funzioni di guida, regista, mediatore, consulente ... (e non semplicemente di dispensatore di saperi) ... e gli allievi diventano parte attiva del proprio processo di apprendimento.

Esempi di queste nuove metodologie e strategie didattiche attive sono:

1. la flipped classroom (la classe capovolta)

2. l' apprendimento cooperativo
3. la peer education
4. Lo Storytelling e il Digital Storytelling
5. Il Debate
6. Il Project Based Learning e il Problem Based Learning
7. Il Phenomenon Based Learning

Per le prime 3 metodologie si rimanda all'articolo [Metodologie e strategie didattiche inclusive](#).

Le altre verranno sinteticamente esposte qui di seguito:

Lo Storytelling

Lo **Storytelling** (*story* "storia" e *tell* "raccontare") è l'arte del raccontare storie con obiettivi precisi: comunicare, persuadere, documentare, meta riflettere.

Qui vogliamo parlare di **Digital Storytelling**, dove la narrazione viene effettuata con strumenti digitali e ciò permette di integrare e arricchire la comunicazione con immagini, suoni, movimento.

Con il Digital Storytelling si possono realizzare "prodotti digitali" come: **fumetti, slideshow, eBook, cartoon, video e narrazioni nei social.**

Per quanto riguarda i dispositivi tecnologici, non servono strumentazioni specialistiche per realizzare un digital storytelling: è sufficiente lavorare in assetto BYOD (*Bring Your Own Device*= *porta il tuo device*), cioè con i propri smartphone, tablet, notebook, netbook, ma serve comunque una buona padronanza tecnica dei [diversi strumenti digitali](#).

Precisi i ruoli di docenti e studenti.

Il docente è un "esperto" che deve guidare i suoi studenti a raggiungere gli obiettivi, ma anche a scegliere e a usare in modo competente gli strumenti tecnologici necessari alla realizzazione del prodotto digitale.

Gli studenti devono progettare e collaborare per la costruzione di manufatti digitali collettivi.

Un'esperienza di Digital Storytelling stimola molto la creatività e l'immaginazione dei ragazzi, per non parlare di una maggiore motivazione, della creazione di dinamiche positive all'interno del gruppo classe, di una più facile migliore integrazione scolastica. , Può essere di grande aiuto anche per coloro che hanno difficoltà con parole e pianificazione verbale, per i quali il "pensare per immagini" può risultare una compensazione.

Questa strategia didattica digitale può essere "combinata" con diverse didattiche attive: l'apprendimento cooperativo; il tutoring; la didattica laboratoriale; il problem solving.

Il Debate

Il **Debate** è un dibattito argomentativo, guidato e con regole precise: una pratica didattica orientata specificatamente allo sviluppo di molte fra le dieci competenze trasversali (**life skills**) individuate dall'OMS nel 1993: ricercare e analizzare informazioni; pensare criticamente; argomentare coerentemente; comunicare oralmente;...

L'aspetto essenziale che lo contraddistingue è il confronto fra due parti in opposizione che si fronteggiano ad armi pari sostenendo posizioni che hanno entrambe fondamento e autorevolezza.

Esistono dei veri e propri protocolli su come si conduce un Dibattito, che si distinguono in base al numero di studenti coinvolti; al numero di squadre che si confrontano (di norma 2); ai tempi ...

In ogni caso nel Debate è necessario definire :

- un tema che ammetta due posizioni contrapposte di pari dignità, un tema, che susciti curiosità e interesse, magari scelto attraverso un *brainstorming*
- regole precise per condurre il dibattito, che stabiliscano gli stessi diritti nel sostenere le diverse posizioni
- modalità di valutazione rigorose per giungere a decretare un "vincitore" (che non sarà chi "ha ragione" ma colui che ha meglio argomentato la propria posizione): la valutazione dovrebbe, però, riguardare l'intera classe, in quanto anche gli studenti che non hanno partecipato direttamente al Dibattito dovrebbero essere valutati, sia su come hanno fatto a scegliere la squadra vincente sia su ciò a cui hanno assistito.

Lo schema più diffuso è il seguente: il docente o gli studenti propongono una tesi a due gruppi e, dopo una fase di ricerca, le due parti cercano di convincere una terza parte giudicante delle rispettive ragioni, argomentando di volta in volta le proposte a sostegno o a diniego della tesi iniziale.

Ben definiti i ruoli di docente e studente.

- Il docente progetta i contenuti didattici e fornisce input per la configurazione dello spazio in funzione dell'attività didattica da svolgere. Si pone anche come "allenatore" degli studenti.
- Lo studente ha un ruolo attivo: impara a fare ricerche per documentarsi, a selezionare le fonti attendibili con l'obiettivo di formarsi un'opinione, a sviluppare competenze di comunicazione in pubblico e di ascolto; a riflettere in maniera critica su aspetti non sempre condivisi e su come sostenere pubblicamente le proprie idee, convincendo gli altri della fondatezza della propria tesi. Impara anche ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, a conquistare autostima.

Il Debate si presta ad essere intrecciato con varie metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer education ...), ma ci sono scuole, soprattutto superiori, che l'hanno scelto come una delle principali strade per attivare apprendimenti significativi negli studenti, connotando interi curricula.

Il Project Based Learning

Il Project Based Learning (PBL), letteralmente “**Apprendimento basato sul progetto**”, è un modello di insegnamento/apprendimento che si svolge intorno ai progetti, centrato sullo studente.

Il suo obiettivo è quello di insegnare ai ragazzi come verificare, dubitare e mettere in discussione ogni fonte di informazione, in modo da offrir loro gli strumenti mentali necessari per far fronte alla complessa e mutevole natura della società che dovranno prepararsi ad affrontare.

Il Project Based Learning è, pertanto, una metodologia attiva, che coinvolge gli studenti, chiamati a ricercare, progettare, risolvere problemi, generalmente in gruppi, collaborando.

Con il cosiddetto "approccio project-based", gli studenti sono spinti a dover raggiungere obiettivi a lungo termine che hanno molto a che fare con problemi di vita reale. Infatti, i *Progetti* sono generalmente compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Il Progetto è generalmente anche un compito interdisciplinare, con diverse componenti che interagiscono.

Si può parlare di una **doppia progettazione**: una del docente e una, interna ai gruppi, degli studenti.

- **Il docente** deve essere un progettista che tiene conto delle diverse variabili che entrano in gioco: fa il progetto costruendo Unità Di Apprendimento (UDA), con riferimenti alle Indicazioni nazionali e alla didattica delle competenze, in modo interdisciplinare (le discipline dialogano tra di loro intrecciate con le competenze chiave). Ma anche è anche una guida, un facilitatore: deve aiutare gli studenti ad orientare le loro azioni, facendo però attenzione a lasciar loro tutto lo spazio e la libertà della pianificazione.
- **Gli studenti** sono impegnati in prima persona a co-costruire il loro sapere, collaborando con i compagni. Essi scelgono e completano progetti tematici ed interdisciplinari significativi di loro interesse e ricevono continui feedback dai loro docenti: pertanto sono sempre consapevoli dei loro punti di forza e/o di debolezza e possono autocorreggersi. Il loro lavoro può essere molto personalizzato, in modo da poter esprimere al meglio le loro capacità e attitudini. Essi sviluppano competenze e

applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo e acquisendo autonomia e responsabilità.

I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici: il progetto stesso è un compito autentico!

Nel PBL possono essere coinvolte diverse strategie didattiche: soprattutto l'apprendimento cooperativo, il tutoring e il peer tutoring, la didattica laboratoriale e il problem solving.