

“La crisi è la più grande benedizione per le persone (...), perché la crisi porta progressi. La creatività nasce dall'angoscia (...). è nella crisi che sorge l'inventiva, le scoperte e le grandi strategie (...).”

CLASSE 3.0

ICS MARGHERITA DI NAVARRA

“La crisi è la più grande benedizione per le persone (...), perché la crisi porta progressi. La creatività nasce dall’angoscia (...). È nella crisi che sorge l’inventiva, le scoperte e le grandi strategie (...).”

A. Einstein (1931), Il mondo come io lo vedo.

Negli ultimi 15 anni abbiamo assistito ad una costante evoluzione delle tecnologie digitali; l’avvio di un percorso didattico sperimentale, la Classe 3.0, rappresenta per il nostro Istituto una opportunità di crescita che sembra essere nata dalla recente crisi che ha prepotentemente investito la nostra comunità, così come tutto il mondo della scuola. Nel corso degli anni si sono susseguite le indicazioni ministeriali sul tema delle TIC: gli obiettivi infrastrutturali del 2002, il DiGi Scuola nel 2008, il PNSD nel 2015. Gli avvisi volti a dotare le istituzioni scolastiche di dispositivi tecnologici degli ultimi mesi, insieme alla convinzione che quanto sperimentato forzatamente durante la didattica a distanza non vada perso, ma costituisca un trampolino di lancio per avviare esperienze innovative, hanno fatto sì che prendesse forma l’idea di una definizione pratica, applicata, riproducibile e misurabile in grado di offrire stimoli e indicazioni per integrare le TIC nella didattica.

Le linee guida qui proposte intendono quindi offrire un contributo per la realizzazione di una costruzione collaborativa della conoscenza, affiancando all’apprendimento basato sui testi scolastici metodologie didattiche complementari che possono essere applicate all’utilizzo delle TIC in classe.

Esse terranno conto di quattro fondamentali principi: **educativi** e **didattici** (di competenza dei docenti impegnati nel progetto), **organizzativi** e **tecnologici** (di specifica competenza dei docenti impegnati nel progetto).

I principi organizzativi e tecnologici qui delineati sono il frutto di una intensa attività che ha permesso alla nostra scuola di cogliere le opportunità finanziarie predisposte dal MI (SMART CLASS, Libri Digitali, PNSD az. 4 e 6...). I principi educativi e didattici qui declinati non hanno la pretesa di essere esaustivi ma intendono fornire indirizzi attraverso cui le equipe pedagogiche appronteranno le attività da proporre nelle classi.

Traendo spunto da quanto affermato nel documento di presentazione del Piano Nazionale Scuola Digitale: “...parlare di competenze digitali significa quindi tenere in considerazione alcune direttrici fondamentali.

Primo, la necessità di collocare ogni ragionamento all’interno del quadro più ampio delle competenze, e dell’attività didattica. Secondo, chiarire che le dimensioni delle competenze digitali sono diverse: da strumento per la didattica a veicolo per lo sviluppo di competenze trasversali e attitudini, e infine come nuova alfabetizzazione, di base attraverso il pensiero computazionale, e nella sua dimensione macro e applicata, associata ai grandi cambiamenti sociali, economici e nel loro rapporto con l’informazione e le sue regole.”,

Alla base del percorso di sperimentazione non può mancare quel prezioso rapporto di fiducia tra docente e discente che permetterà a questi ultimi di acquisire sicurezza, conquistare autonomia e quindi di affrontare con fiducia e serenità il progetto.

Bisogna comunque sottolineare che la sperimentazione digitale non è una mera digitalizzazione: essa va oltre, valorizzando ogni tipo di risorsa educativa e salvaguardando la centralità dello studente. Libri, libri digitali, apprendimento cooperativo, lezione tradizionale sono risorse che continueranno a coesistere, ciascuna in modo bilanciato.

I principi adottati, come sottolineato in apertura, saranno lo strumento attraverso cui si dipaneranno le linee guida; nel declinare ciascun principio si è ritenuto opportuno definire inizialmente gli interventi che la nostra istituzione scolastica ha avviato, ed in parte portato a termine:

Principi organizzativi

1. **Commissione PNSD – Classe 3.0:** il nostro Istituto Scolastico sarà dotato di una chiara leadership didattica (coordinamento) composta dalla Commissione PNSD.
2. **Molteplicità di risorse:** ciascuna alunno avrà disponibilità di risorse che vanno dagli strumenti tradizionali (libri, lavagna...) a quelli multimediali (Monitor interattivo, Libri digitali, biblioteca digitale).
3. **Articolazione degli spazi:** nei limiti degli spazi disponibili saranno predisposti spazi idonei al lavoro cooperativo (isole, laboratori)

Principi tecnologici

1. **Identificazione del dispositivo più adatto all'apprendimento:** la scuola ha adottato già dall'a.s. 2019/2020 la piattaforma Microsoft Office365. Le maggiori opportunità di accesso ai finanziamenti per le dotazioni tecnologiche nelle scuole hanno permesso al nostro istituto di acquistare un numero di device tale da garantire il percorso del progetto in tre classi quinte della scuola primaria: il tablet è il dispositivo ritenuto idoneo alle attività di sperimentazione
2. **Adeguate connettività Internet e Copertura wireless efficiente delle aree utilizzate:** la scuola ha avviato un percorso di potenziamento dell'infrastruttura wireless che permetterà a tutti i plessi di fruire di una adeguata connettività, condizione imprescindibile per l'avvio della sperimentazione.
3. **Chiara politica per l'accesso ad internet e Chiara politica per l'utilizzo degli ID di accesso:** In continuità con quanto già predisposto per la DAD, tutti i nostri alunni saranno tutelati in riferimento alla normativa corrente sul GDPR; la scuola adotterà inoltre una PUA (Politica d'Uso Accettabile) delle tecnologie digitali. GDPR e PUA qui allegati.

4. **Proiettore e sistema di trasmissione (mirror) in ogni aula coinvolta:** Tutte le classi che sono state selezionate per l'avvio del progetto saranno dotate di display interattivi.
5. **Definizione delle applicazioni presenti sul dispositivo:** il gruppo di lavoro selezionato per la gestione delle piattaforme didattiche individuate per il progetto (gruppo individuato dal DS) ha proceduto ad individuare le applicazioni principali che saranno utilizzate e per le quali verrà avviato un percorso specifico di formazione rivolto ai docenti delle classi coinvolte nella sperimentazione.

Principi educativi

1. **Dall'istruzione alla relazione:** Le evidenze della ricerca ci dicono che l'impatto delle tecnologie educative è limitato se ad esso non si affianca un nuovo modo di intendere la didattica. La gestione e l'organizzazione di attività implica pertanto un approccio elastico, improntato sulla relazione educativa docente-discente, orientato a ripensare la classe nei termini di comunità di apprendimento che incoraggia modalità di lavoro fondate sul supporto reciproco e sulla co-progettazione.
2. **Dal modello individualistico al modello solidale:** L'introduzione della tecnologia favorisce il passaggio dalla competitività, che frequentemente caratterizza il sistema di istruzione, alla cooperazione, allo scambio e alla valorizzazione delle differenze.
3. **Dalla conformità alla responsabilità:** Gradualmente saranno abbandonate le richieste di prestazioni che richiedono la mera riproduzione dei saperi per incrementare prestazioni che richiedono forme autonome e creative di produzione culturale che alimentano la creatività ed il pensiero divergente, la libertà di espressione e il dibattito costruttivo. In tal senso muta la relazione docente-allievo: la lezione trasmissiva lascerà posto all'insegnamento costruttivistico basato sul problem solving, sulla ricerca e sulla scelta per produrre un apprendimento profondo e consapevole.
4. **Educare alla competenza digitale:** è un principio educativo strettamente connesso al precedente: educare all'uso critico e responsabile delle tecnologie digitali (ad esempio stimolando la ricerca in Internet di contenuti contraddittori sul medesimo soggetto, o favorendo la correzione e la ricerca di fonti alternative), al tema della sicurezza e dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali; educare alla partecipazione responsabile, alla consapevolezza e alla costruzione delle proprie competenze attraverso disposizioni soggettive utili a comunicare in modo attivo e responsabile, con piena consapevolezza delle ricadute personali e sociali dei contenuti scambiati in rete (ad esempio mediante giochi di ruolo e simulazioni).

Principi didattici

1. **Diminuire i tempi della lezione trasmissiva favorendo l'attività creativa degli allievi:** predisporre in maniera graduale situazioni e contesti in grado di stimolare la creatività (ad esempio compiti di realtà); ciascuna equipe pedagogica procederà alla programmazione di attività per compito/prodotto introducendo progressivamente e in maniera ordinata attività da coniugare con l'uso attivo dei dispositivi secondo un modello di programmazione uniformato per tutte le classi. Tale formato conterrà, oltre all'indicazione del compito/prodotto e dei tempi di consegna, anche dei suggerimenti sulle modalità di lavoro e sulle fonti/risorse che gli allievi possono utilizzare.
2. **Diminuire l'utilizzo della lezione frontale favorendo l'utilizzo di materiali multimediali predisposti dal docente o reperibili in rete:** educare alla fruizione non sincrona dei contenuti, anche con la possibilità di riascoltare, confrontare, rielaborare, sintetizzare i contenuti proposti secondo la metodologia proposta dal docente che sarà acquisita dagli alunni (nell'esercizio



della libertà di insegnamento i docenti individueranno le metodologie da adottare). Durante il tempo dedicato alla lezione frontale sarà necessario educare gli studenti a riporre i dispositivi digitali; progressivamente il tempo dedicato alla lezione frontale servirà a tracciare il

percorso verso le nuove conoscenze, fare la sintesi di quanto appreso.

3. **Dal libro di testo alla biblioteca:** la Classe 3.0 offre posto alla multimedialità: libri cartacei e digitali agevolano l'apprendimento efficace e la partecipazione attiva degli alunni offrendo possibilità di scelta; un racconto può essere disegnato, raccontato o sintetizzato per iscritto, l'alunno può scegliere se registrare un podcast, realizzare un'immagine, scrivere un riassunto, usare strumenti didattici tradizionali o sperimentare attraverso il digitale nuovi modi per realizzare attività autentiche. Anche la scelta degli strumenti genera responsabilità e favorisce la conoscenza del mondo; attraverso la mediazione degli oggetti si ha cura per la diversità, i bisogni speciali, le differenti intelligenze e i diversi talenti.
4. **Articolazione dell'orario scolastico:** Per stimolare l'autonomia, la creatività e l'autoregolazione degli allievi sarà necessario strutturare adeguati periodi di tempo lasciati alla loro iniziativa e responsabilità, contenendo i tempi dedicati ad attività condotte direttamente dal docente.

5. **Modificare la prospettiva della valutazione:** valorizzare l'apprendimento non significa abbandonare le tradizionali modalità di valutazione sommativa; esse potranno essere acquisite (rubriche, e raccolta dei materiali). L'accertamento attraverso forme essere affiancate da strumenti formativi di accertamento delle competenze tradizionali delle abilità e conoscenze (test, prove strutturate...) può avvenire ad esempio al termine di un ciclo che si ritiene significativo (quadrimestre, mese...).

Indicazioni pratiche

Nel rispetto dei principi educativi e didattici sopra delineati, vengono di seguito fornite alcune indicazioni pratiche, non esaustive, che intendono agevolare le attività di sperimentazione.

- *valorizzare la funzione istruttiva di oggetti didattici come videolezioni, tutorial, podcast, etc. e più in generale di piattaforme di apprendimento, al fine di liberare tempo per la relazione con gli allievi e favorire la personalizzazione*
- *Nelle attività proposte e nei progetti prevedere forme di apprendimento cooperativo, valutando, oltre agli esiti in termini di competenze culturali, anche le competenze personali, sociali ed emozionali.*
- *favorire, laddove possibile, la scelta agli allievi su contenuti e tempi, entro una gamma di opzioni coerenti col curriculum*
- *Limitare (non annullare) forme di valutazione centrate sul concetto di esattezza (es. test, quiz, etc.), utilizzandole preferibilmente nei momenti per così dire sommativi dell'anno formativo (es. fine quadrimestre), favorendo l'utilizzo di strumenti di valutazione dell'apprendimento e per l'apprendimento (es. i portfolio, rubriche, etc.). Proporre attività che favoriscono forme creative di produzione culturale, stimolando il pensiero divergente e la libertà di espressione degli allievi, e creando dibattito, opportunamente guidato, tra gruppi di apprendimento e/o gruppo classe.*
- *Promuovere l'apprendimento attraverso esperienze attive che stimolino la creatività e la cooperazione tra allievi (es. compiti di realtà).*
- *predisporre un formato comune per l'elaborazione delle attività da svolgere con i dispositivi tecnologici (si allega una proposta)*
- *Utilizzare la lezione frontale in modalità blended con le nuove risorse.*
- *Nell'ambito della cittadinanza digitale, insegnare valori legati alla propria presenza responsabile in rete, anche contribuendo a migliorare i contenuti online (esempio Wikipedia o attraverso la realizzazione di un sito della classe).*

ATTIVITÀ DI AGGIORNAMENTO E FORMAZIONE PER GLI INSEGNANTI

La formazione dei docenti seguirà la modalità blended: parte in presenza e parte a distanza.

La formazione a distanza verrà effettuata per i docenti che faranno parte della Commissione PNSD per la sperimentazione.

La formazione in presenza sarà rivolta a tutti i docenti che partecipano alla sperimentazione; saranno previsti tre momenti formativi che, oltre ad avere una funzione formativa, avranno l'obiettivo di promuovere processi di condivisione delle esperienze, condivisione degli strumenti e dei metodi di lavoro cooperativo attraverso l'uso delle TIC.