

**Stefano Lotti, Marco Cassisa**, referenti infrastruttura web di Curricoli Digitali - “*Una piattaforma per scambi di buone pratiche: prospettive future*”

## **Prospettive future**

Stefano Lotti

L'intervento sulla piattaforma lancia uno sguardo al futuro, in tre prospettive: metodologica, tecnologica e ... patafisica.

### ***1. Prospettiva Metodologica***

Fulvio Cammarano, su «La Lettura» del 12 settembre 2021, propone il riassunto come strumento di difesa, in qualche modo, della democrazia:

«A prescindere dalle discipline, bisogna prendere atto che la difficoltà nel «fare apprendere» è diventata un'emergenza nazionale. A che cosa serve andare a scuola o che importanza hanno i programmi se lo studente non impara a fare ciò per cui si trova in quell'aula, vale a dire, in primo luogo, studiare e dunque comprendere un testo? Essere estromessi dalla piena comprensione di quanto si legge (e, *per li rami*, inevitabilmente, anche di ciò che si dice) può facilmente diventare un problema serio per una società democratica. [...] Immaginare che la scuola di ogni ordine e grado introduca regolarmente, per due ore la settimana, tale esercizio, significa semplicemente immaginare la fine dell'analfabetismo, compreso quello di ritorno, ponendo solide basi per una formazione permanente. Ma significa anche pensare, fuori dalle aule, nel tempo, una comunità più consapevole, in grado di domare quell'informazione scritta (e non) che, dal bugiardinio farmaceutico al regolamento di condominio, dal testo di legge all'articolo di giornale, oggi ci circonda in modo sempre più oscuro e minaccioso.»<sup>1</sup>

In particolare appare significativo per il nostro discorso il passaggio «A che cosa serve andare a scuola o che importanza hanno i programmi se lo studente non impara a fare ciò per cui si trova in quell'aula, vale a dire, in primo luogo, studiare e dunque comprendere un testo?».

Fondamentale quindi appare lavorare nella scuola in un'ottica di comprensione, fare di tutto perché sia il metodo ad essere al centro dell'azione dei docenti.

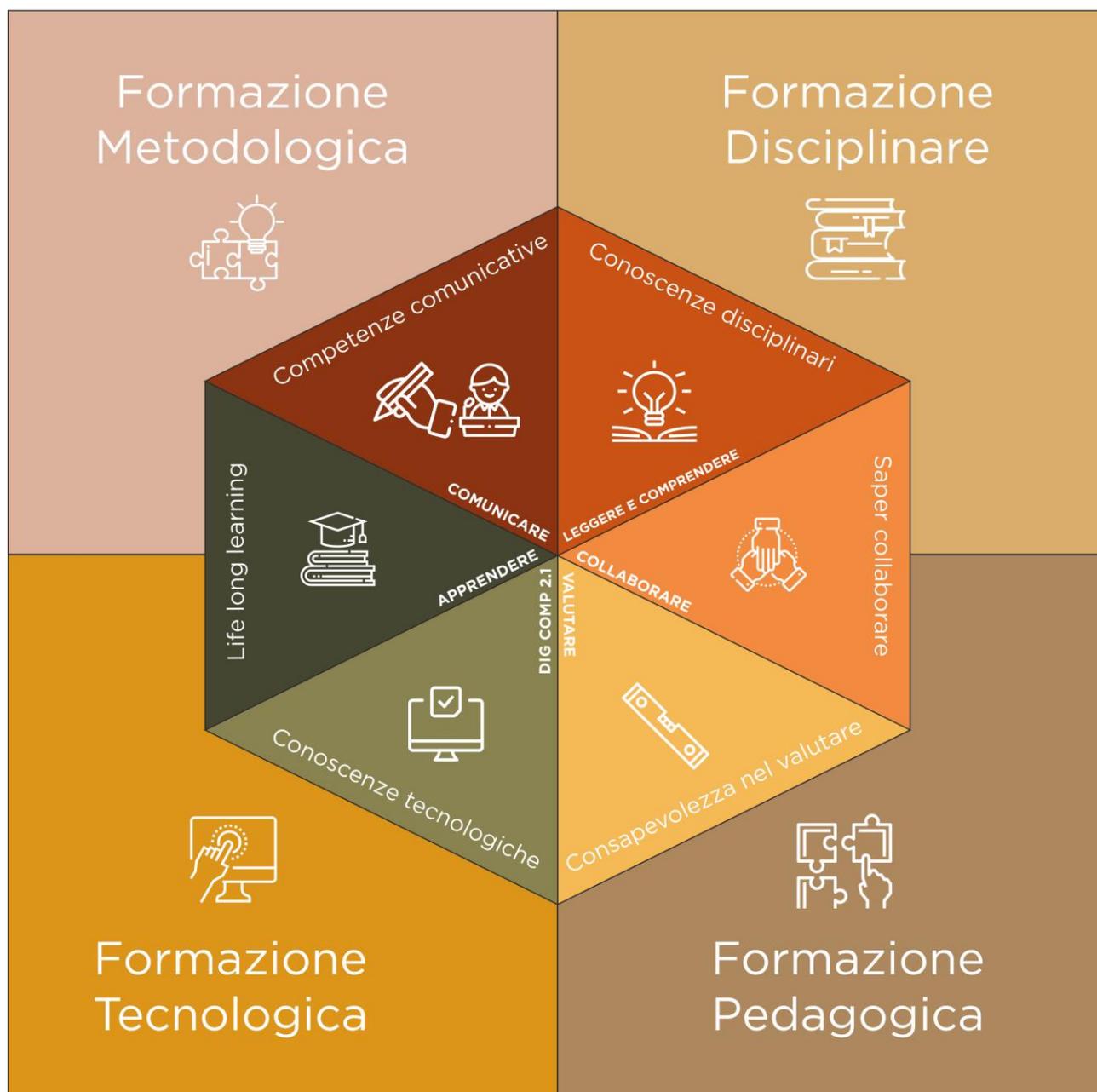
Già Dante svelava, nella comprensione (e memorizzazione) la chiave della conoscenza in un passo del Paradiso, poi reso ancor più celebre da Machiavelli:

*«Apri la mente a quel ch'io ti paleso  
e fermalvi entro; ché non fa scienza,  
sanza lo ritenere, avere inteso» (Par V, 39ss)*

L'immagine che segue sintetizza un'idea di formazione.

---

<sup>1</sup> Fulvio Cammarano - *La Lettura*, 12 settembre 2021



Riteniamo infatti che una formazione metodologica, didattica e trasversale debba necessariamente porre l'attenzione su alcuni aspetti fondamentali: le attività didattiche, il metodo, le competenze, gli strumenti, le modalità di valutazione e la documentazione.

Il maestro, per insegnare competenze ad altri, deve perseguire quelle competenze per sé, sconvolgendo la prospettiva maestro/studente secondo una logica studente/studente.

Ecco allora che diventa importante offrire indicazioni anche per la formazione, per definire gli ambiti di competenze da potenziare in se stessi per poi essere in grado di insegnarle.

Si tratta anche di crescere nell'efficacia comunicativa, sia scritta sia orale, che deve caratterizzare il docente nella sua azione quotidiana; leggere e comprendere si traduce nella ricerca continua di conoscenza e approfondimento disciplinare; collaborare è una sfida che, prima di essere richiesta agli studenti, il docente deve saper affrontare nell'aula insegnanti, nei consigli di classe, nei dipartimenti e nel collegio dei docenti; valutare è attività connessa alla funzione dell'insegnante, ma la consapevolezza nel farlo non è proprio connaturata e, anzi, va costruita; l'uso delle tecnologie è stato una costante della formazione di questi ultimi decenni, ma spesso si è rivelato poco collegato ad una reale spinta all'innovazione; infine la competenza che

abbiamo identificato con ‘apprendere’ racchiude in sé il segreto di ogni formazione, l’esigenza, cioè di un apprendimento che non si concluda mai.

Sempre nella prospettiva che vede il maestro sperimentare quanto intende proporre allo studente, il progetto di ricerca-sperimentazione trasversale potrebbe essere strutturato in una logica che aiuti a ragionare sui framework, sulle competenze, sui percorsi didattici possibili, sul recupero e potenziamento, sulla costruzione di prove consapevoli e su una tecnologia realmente a servizio della didattica.

Uno strumento utile ad orientarsi nelle competenze potrebbe quindi essere la Tavola Periodica delle Competenze<sup>2</sup>: la TPC è stata concepita come uno strumento con cui ragionare sulle competenze che si mettono in gioco in ogni azione di insegnamento e apprendimento. Infatti, come la tavola di Mendeleev aveva tentato di riassumere il mondo, così la nostra tavola si propone di riassumere la complessità dell’azione didattica. Come una mappa, la TPC offre al docente la possibilità di orientarsi rapidamente negli elementi che compongono le competenze e gli consente di intercettare gli aspetti di volta in volta richiesti. A buon diritto può essere considerata, inoltre, come un quadro sinottico di competenze da potenziare, valutare e valorizzare nel lavoro con studenti e studentesse.

La sua ideazione è stata concepita come una bussola da tenere sempre a portata di mano e che aiuta a muoversi tra le varie questioni normative.



## 2. Prospettiva Tecnologica

Un esempio può aiutare la nostra comprensione della tecnologia applicata alla didattica: il *rafting*. Il sito della Treccani così definisce la parola:

<sup>2</sup> La Tavola Periodica delle Competenze è un’idea di un gruppo di docenti: Paola Andreoli, Anna Maria Bisi, Fabio Di Pietro, Stefano Lotti, Michele Ruele, Emilia Seghetti, Marina Usala.

**rafting** *«ràftin»* s. ingl. [der. di *(to) raft* «navigare su una zattera»], usato in ital. al masch. – Attività sportiva consistente nella discesa in gommone (generalm. con equipaggi di quattro o più persone) di fiumi e torrenti; praticata anche a scopo agonistico, comprende tra l'altro gare di velocità e di slalom.<sup>3</sup>

Bene. La conoscenza che ci viene dal vocabolario è una cosa, ma aver fatto l'esperienza del *rafting* è davvero altro: è un'esperienza coinvolgente, trascinate, in grado di emozionare.

Così anche per alcune parole della tecnologia didattica: conoscere l'esistenza di alcune piattaforme didattiche non basta, in particolare dopo l'uragano della DaD che ha costretto molti docenti a adottare le soluzioni più semplici.

Quindi la prospettiva a livello di tecnologia che la piattaforma dei Curricoli digitali intende proseguire si fonda sulla conoscenza, sperimentazione e utilizzo di un vero e proprio *Learning Management System*, *Moodle*.

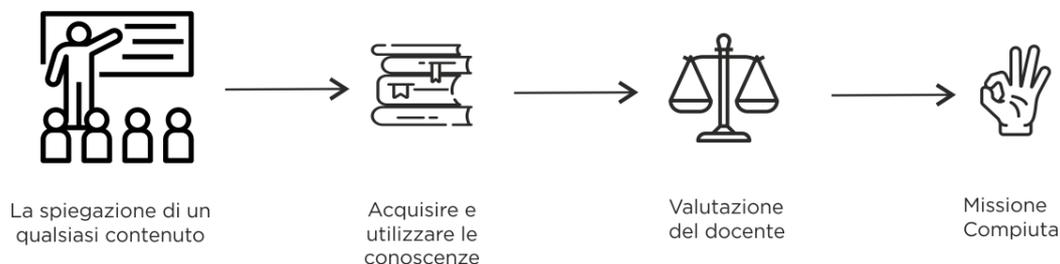
Può sembrare un paradosso che, pensando alle prospettive future, ci si rivolga ad una piattaforma all'apparenza datata: se ne può capire il senso solo se dalla conoscenza si passa ad una reale esperienza, ad una sperimentazione autentica, in grado cioè di aiutare il docente in una didattica realmente innovativa.

La proposta di *Moodle* è quindi la condivisione di uno strumento per una didattica digitale integrata che vada al di là dell'emergenza.

Un esempio potrebbe essere sintetizzato dall'esperienza seguente: un'unità di apprendimento 'standard che, grazie all'innovazione didattica e al supporto offerto da Moodle, diventa un'esperienza di lavoro e apprendimento a largo raggio.

Partendo da una base abbastanza comune (un'UdA basata essenzialmente su spiegazione e feedback) vengono proposte strategie di coinvolgimento, personalizzazione, consapevolezza, recupero/potenziamento.

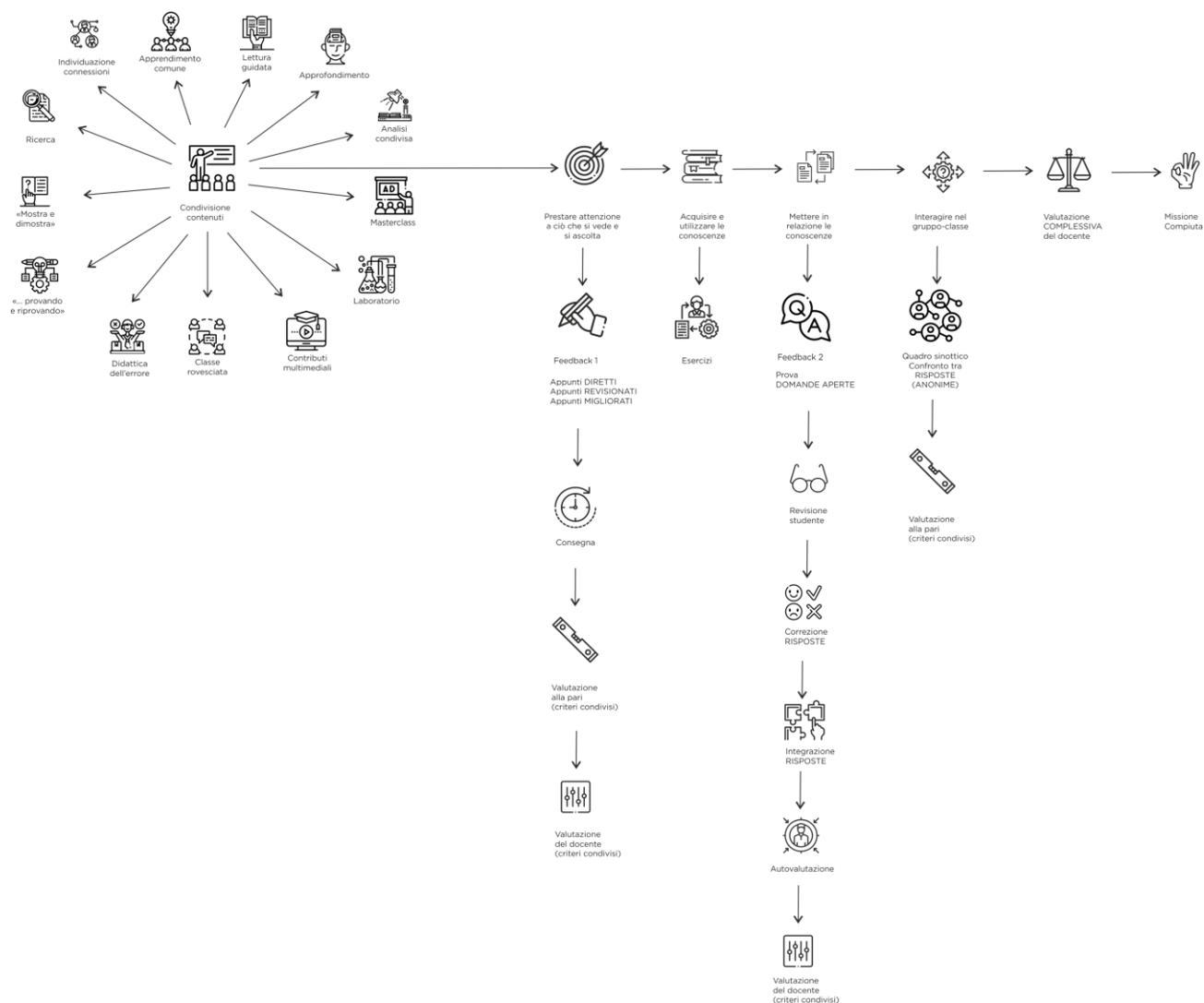
*L'immagine sintetizza un'UdA 'tipo': dalla spiegazione all'esercizio alla verifica*



La piattaforma Moodle sostiene un'attività didattica integrata decisamente diversificata, favorendo strategie di coinvolgimento, personalizzazione, consapevolezza e di recupero/potenziamento.

Anche qui un'immagine sintetizza la complessità dell'intervento

<sup>3</sup> <https://www.treccani.it/vocabolario/rafting/>



e la sua praticabilità in una piattaforma adeguata (e costruita per questo)



La spiegazione di un qualsiasi contenuto



Prestare attenzione a ciò che si vede e si ascolta



Acquisire e utilizzare le conoscenze



Mettere in relazione le conoscenze



Interagire nel gruppo-classe



Valutazione COMPLESSIVA del docente



Missione Compiuta



### Workshop

#### FASE 1

Alliestimento

Feedback 1  
Appunti DIRETTI  
Appunti REVISIONATI  
Appunti MIGLIORATI



Esercizi



Quiz

#### FASE 1

Svolgimento

Feedback 2  
Prova DOMANDE APERTE



Quiz

Quadro sinottico  
Confronto tra  
RISPOSTE  
(ANONIME)



### Workshop

#### FASE 2

Consegna

Glossario  
Costruzione domande  
(e chiavi di risposte)



Quiz

#### FASE 2

Autorizzazione  
valutazione

Revisione  
studente



### Workshop

#### FASE 3

Apertura alla valutazione  
Impostazione RUBRIC

Valutazione  
alla pari  
(criteri condivisi)

Glossario  
Individuazione NODI



Quiz

Deposito DOMANDE  
TEST RANDOM  
TENTATIVI SENZA LIMITE



Quiz

#### FASE 3

Correzione  
RISPOSTE



### Workshop

#### FASE 4

Chiusura  
attività

Valutazione  
del docente  
(criteri condivisi)



Quiz

#### FASE 4

Integrazione  
RISPOSTE



Quiz

#### FASE 5

Autovalutazione



Quiz

#### FASE 6

Valutazione  
del docente  
(criteri condivisi)

### **3. Prospettiva Patafisica**

Si propone, a conclusione dell'intervento, una lettura divergente dell'esperienza dei Curricoli Digitali, una lettura patafisica appunto, legata alla scienza delle soluzioni immaginarie.

Sfruttando le potenzialità della piattaforma dei Curricoli Digitali, si è voluto tradurre l'esperienza in gioco, anzi, in giochi.

### **Bibliografia**

B. Bruschi – A. Perissinotto, *Didattica a distanza. Com'è, come potrebbe essere*, Laterza, Roma-Bari 2020

F. Di Pietro – S. Lotti (a cura di), *La Tavola Periodica delle Competenze*, in “I Quaderni della Ricerca”, Loescher, Torino 2022

L. Guasti, *Didattica per competenze*, Erickson, Trento 2012

L. Guasti, *Competenze e valutazione metodologica*, Erickson, Trento 2013

U. Margiotta, *Riforma del curriculum e formazione dei talenti*, Armando Editore, Roma 1997

Le icone delle immagini riassuntive sono state prese da <https://www.flaticon.com> e gli autori sono Catkuro, dDara, DinosoftLabs, Eucalyp, Freepik, Geotatah, Icongeek26, Kiranshastry, Monkik, Nikita Golubev, Ultimatearm