

Un'I.D.E.A. per una mostra.

Un percorso mutuato dalla retorica antica per un lavoro collaborativo finalizzato ad un compito di realtà

(...virtuale)

Stefano Lotti

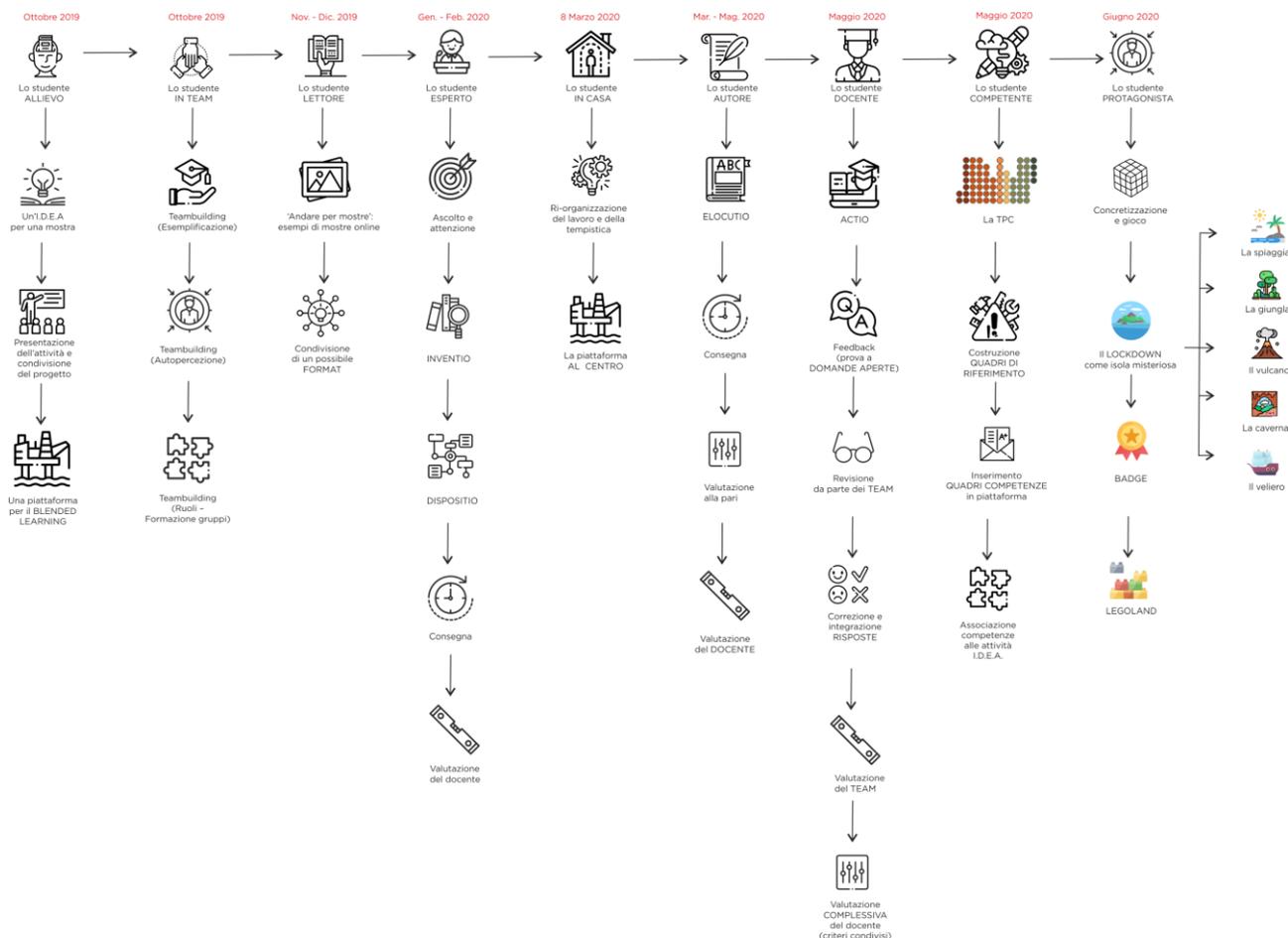
1. Una sinossi

Si intende raccontare un percorso mutuato dalla retorica antica per un lavoro collaborativo finalizzato ad un compito di realtà (...virtuale).

Convinti da sempre dell'efficacia di una nota *sententia* di Seneca (*Homines dum docent discunt*), si è affidato alla classe il compito di approfondire le definizioni dal '400 all''800, lavorare in team, individuare i focus dei periodi assegnati per allestire una mostra virtuale.

2. Una sinossi (visiva)

Traendo spunto da Shortology, "il mondo che nasce quando grafica e umorismo si incontrano. Storie brevi ideate dallo studio creativo H-57"¹ si propone un'immagine riassuntiva (8 mesi in 47 icone)



¹ M. Civaschi, G. Milesi, *Shortology. Da Alien a Mark Zuckerberg, 101 ministorie per chi non ha tempo da perdere*, Rizzoli Milano 2012

3. L'esperienza riassunta in parole-chiave

Liceo “Andrea Maffei” – Riva del Garda - Un percorso diverso - Un format condiviso - Una via alle competenze - Sulle orme della retorica antica - *Inventio Dispositio Elocutio Actio* come percorso di ricerca - Lo studente protagonista nel Team - Un panorama su quattro secoli - I prodotti in mostra – Autovalutazione – Valutazione – Valorizzazione – Lo studente ALLIEVO, IN TEAM, LETTORE, ESPERTO, IN CASA, AUTORE, DOCENTE, COMPETENTE, PROTAGONISTA

4. Le fasi dell'attività e la tempistica

Ottobre 2019. Presentazione dell'attività e condivisione del progetto. Team building (Autopercezione – Ruoli – Formazione gruppi) - ottobre 2019

Novembre 2019. ‘Andare per mostre’: esempi di mostre online - Condivisione di un format -

Dicembre 2019. *Inventio*

Gennaio – febbraio 2020. *Dispositio*

Marzo 2020. Riorganizzazione - Un *format* per gli oggetti

Marzo – maggio 2020. *Elocutio*

Maggio - giugno 2020. *Actio* virtuale - Valutazione (Competenze) e Autovalutazione (Domande dalle competenze) - Dalla valutazione alla valorizzazione: l'isola misteriosa

5. Le modalità di valutazione

Valutazione delle competenze messe in atto

Valutazione della capacità di lavorare in team

Valutazione del processo (IDEA)

Valutazione dei prodotti

Autovalutazione su domande di competenza

Dalla valutazione alla valorizzazione: l'isola misteriosa (Livelli, Step superati, Badge, Mattoncini, La conoscenza costruita)

6. Gli strumenti

Piattaforma MOODLE

- *Pagina, URL, Etichetta, Questionario, Wiki, Risorse, Forum, Quiz*
- *Siti web Mostre, Materiali mostre, Guide e tutorial*
- *Screen o-matic, Canva, Easely*

7. Gli artefatti cognitivi

Gli oggetti da esporre

- Schede su format relative a testi, dipinti, sculture
- VideoGuide illustrative
- LEGOLAND

8. Il racconto

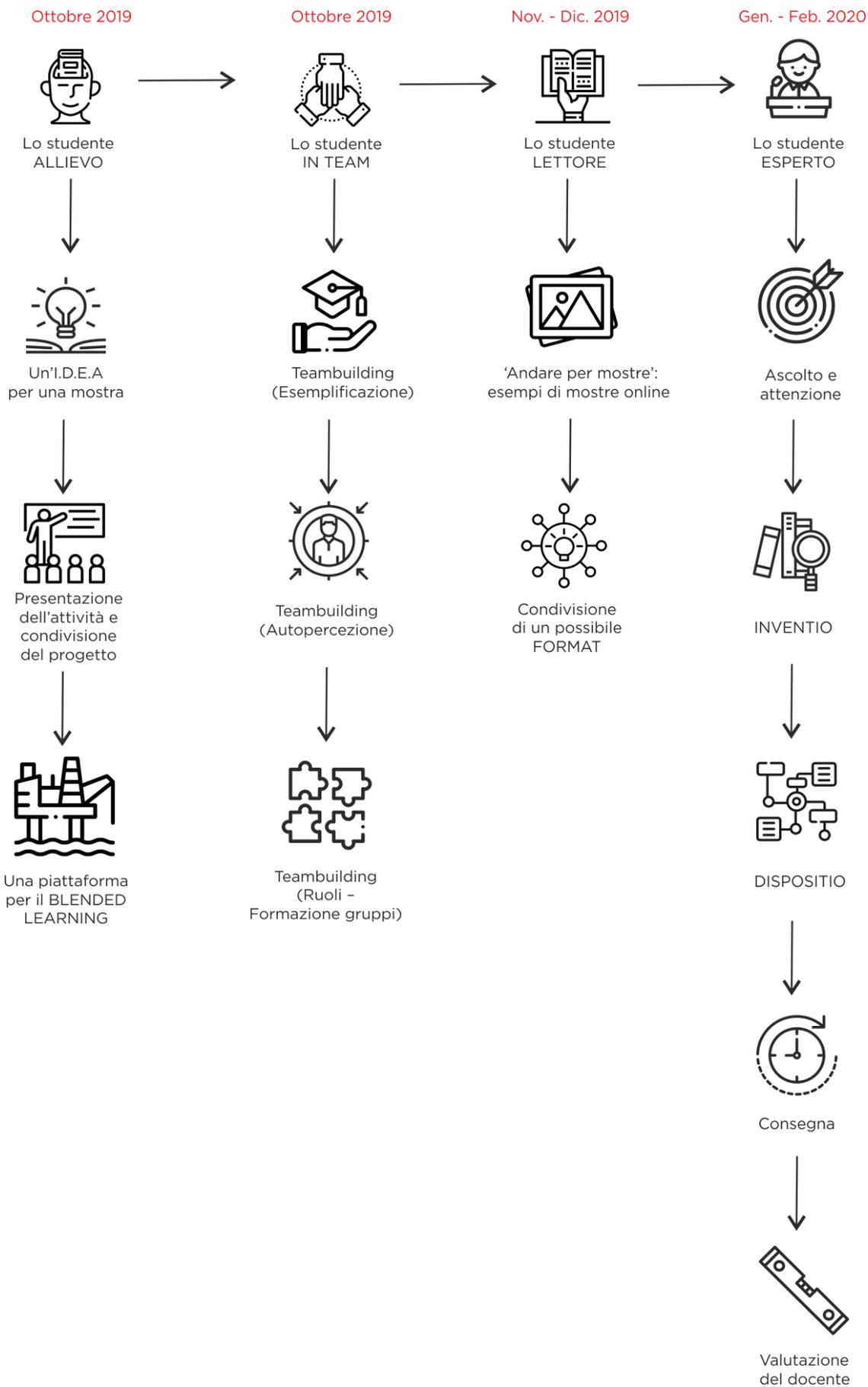
Il percorso, che è durato l'intero anno scolastico, è stato affrontato in autonomia dai gruppi utilizzando la piattaforma didattica e le attività in essa contenute (prima dell'emergenza e durante l'emergenza: infatti la classe era abituata a lavorare nella modalità che, *pre-covid*, veniva definita '*blended learning*').

È stato proposto ad una classe quarta del Liceo scientifico un percorso mutuato dalla retorica antica (I.D.E.A., vale a dire *Inventio, Expositio, Elocutio, e Actio*, accantonando qui la *Memoria*) per un lavoro collaborativo finalizzato ad un compito di realtà (...virtuale): approfondire le definizioni dal '400 all''800, individuando i focus dei periodi assegnati per allestire una mostra virtuale

Un'ispirazione è stato il libro di Giuseppe Antonelli, *Il museo della lingua italiana* e si è costruito un format da seguire per una mostra degna di questo nome.

8.1. Prima parte (Ottobre 2019 – Febbraio 2020)

L'immagine riassuntiva



Lo studente ALLIEVO e lo studente IN TEAM

Si è presentata l'attività alla classe, il metodo di lavoro, la tempistica, i risultati attesi e le modalità di valutazione.

Si è poi passati alla costruzione dei gruppi: si propone alla classe la visione di una sequenza di *The imitation game*, un film del 2014 (si forma il team per decrittare Enigma: emerge la necessità di interagire come squadra) e si ragiona sui possibili ruoli in una squadra.

Grazie ad un questionario di autopercezione, studenti e studentesse individuano, per ognuno, un'attitudine al possibile ruolo nel gruppo e vengono così costruiti i gruppi di lavoro. (Lo studente IN TEAM)

Il compito, come detto, era quello di approfondire, in team, le definizioni dal '400 all''800 e individuare i focus dei periodi assegnati per allestire una mostra virtuale.

Lo studente LETTORE e lo studente ESPERTO

Per aiutare la classe si è deciso di 'andar per mostre', seppure in modo virtuale: ecco quindi alcuni esempi ritenuti significativi quali 'Che cosa vedeva Ariosto quando chiudeva gli occhi', 'La mostra di Leonardo' 'Ulisse. L'arte e il mito'.

Al fine di uniformare il lavoro è stato costruito un format con il quale poter raccontare i singoli oggetti della mostra da allestire.

I gruppi hanno quindi cominciato a seguire le tappe della retorica antica.

Fino al febbraio 2020 si è lavorato sull'*Inventio* (la raccolta del materiale da utilizzare e la ricerca delle fonti da utilizzare) e sulla *Dispositio* (la selezione di quanto raccolto e le prime idee di ordinamento del materiale) ed è stata utilizzata la piattaforma didattica per la condivisione dei materiali, la revisione e il feedback dell'insegnante.

Nel marzo 2020 il percorso ha dovuto essere ripensato a causa del lockdown: la piattaforma ha assunto ancora più importanza e l'essere davvero a distanza ha imposto una riorganizzazione del lavoro, del metodo e della tempistica.

Le tecnologie che hanno supportato questa fase sono state:

- La piattaforma *Moodle* per la condivisione dei materiali e dei link.
- Il questionario *Moodle* per l'autopercezione dei ruoli all'interno del team.
- Il wiki *Moodle* per la formazione dei gruppi.
- Il forum *Moodle* per la condivisione dei materiali, aperto poi alla valutazione della classe e a quella del docente

8.2. Seconda parte (Marzo 2020 – Maggio 2020)

L'immagine riassuntiva



Lo studente IN CASA e lo studente AUTORE

Il lockdown costringe ad una seria riflessione su quali modalità didattiche siano più opportune e spinge ad una necessaria riorganizzazione anche del lavoro di IDEA. In particolare si procede alla costruzione di un format più specifico, per gli ‘oggetti della mostra’ per facilitare il prosieguo delle attività dei gruppi.

Si procede quindi, seppur a distanza, alla terza fase per percorso, quella dell’*Elocutio* (l’espressione stilistica delle idee’, vale a dire la realizzazione del prodotto finale, nel rispetto delle consegne condivise).

I gruppi, organizzandosi in videochiamate e guidati del docente, sono riusciti a costruire una serie di ‘oggetti’ da esporre (schede, immagini, poster riassuntivi, audioguide), seguendo i canoni previsti gli allestimenti delle mostre reali.

Si può quindi allestire la nostra mostra virtuale, una mostra che articola su cinque piani, uno per gruppo, dedicati a:

1. Umanesimo – Rinascimento
2. Manierismo – Barocco
3. Arcadia – Illuminismo
4. Neoclassicismo – Romanticismo
5. Naturalismo – Verismo

I gruppi hanno quindi messo a disposizione di tutti i loro lavori: le schede, le analisi dei testi ritenuti maggiormente significativi, le videolezioni e i poster riassuntivi.

Ogni studente e studentessa ha potuto quindi leggere, confrontare e valutare i lavori di tutti.

Lo studente DOCENTE

La fase conclusiva della Retorica antica è l’*actio*, vale a dire la presentazione del ‘piano espositivo’ dedicato alla propria definizione. Naturalmente la DAD ha costretto i gruppi a raccontare i loro piani da casa, servendosi della tecnologia e cercando di superare la difficoltà di parlare ad uno schermo (soprattutto nei casi in cui veniva condiviso il materiale (è la difficoltà che hanno dovuto affrontare in larga parte di docenti in quel periodo).

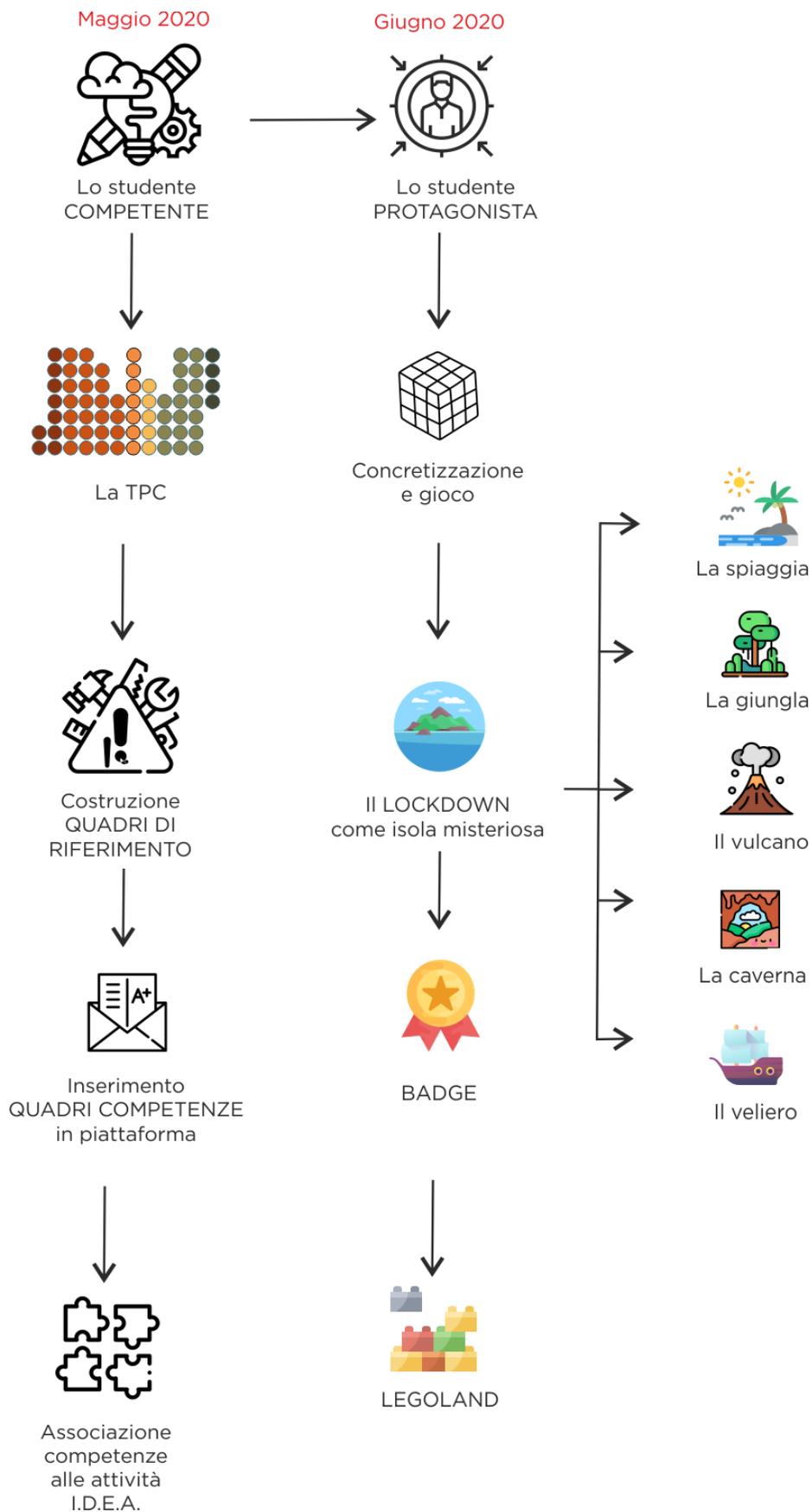
Il feedback che concludeva ogni definizione è stato poi gestito in totale autonomia dai singoli gruppi che proponevano ai loro compagni le tre domande che ogni docente si pone a conclusione del suo lavoro: “Ci avete seguito?” (l’ascolto della classe grazie alla raccolta e valutazione degli appunti); “Ci avete capito?” (la comprensione e studio dei contenuti presentati e successiva valutazione); “Ci avete gradito?” (il feedback da parte della classe).

Le tecnologie che hanno supportato questa fase sono state:

- La chat *Moodle* per l'organizzazione dei lavori, la tempistica e gli scambi tra membri del gruppo (con salvataggio delle sessioni).
- Il sistema di conferenza web open source BigBlueButton per il lavoro in sincrono.
- Il forum *Moodle* per la condivisione dei materiali, aperto poi alla valutazione della classe e a quella del docente
- “Ci avete seguito?” - Forum *Moodle* autogestito dai gruppi per la valutazione dell'ascolto della classe (con valutazione)
- “Ci avete capito?” - Quiz *Moodle* autogestito dai gruppi per la valutazione della comprensione e studio dei contenuti presentati (con valutazione)
- “Ci avete gradito?” – Questionario *Moodle* autogestito dai gruppi per il feedback da parte della classe

8.3. Terza parte (Maggio 2020 – Giugno 2020)

L'immagine riassuntiva



*Lo studente **COMPETENTE** e lo studente **PROTAGONISTA***

L'ultima parte del percorso ha visto lo studente prendere coscienza del percorso fatto dal punto di vista delle competenze, grazie anche allo strumento messo a disposizione del docente, la Tavola Periodica delle Competenze (che verrà presentata più avanti).

La piattaforma *Moodle* consente di costruire, per i corsi, degli specifici quadri di riferimento degli indicatori individuati come competenze con la conseguente costruzione della scala di valutazione sui quattro livelli: questi sono stati poi opportunamente associati alle attività del percorso qui presentato.

Il coinvolgimento degli studenti nel processo di apprendimento è stato ancora una volta fatto attraverso la condivisione della valutazione. Infatti si è alzato il livello della responsabilizzazione, passando dalle attività alla riflessione sulle competenze messe in atto per arrivare ad una consapevolezza del percorso fatto.

Tutto quanto è stato proposto alla classe è stato giustamente valorizzato: tutto! Ogni attività svolta – grande o piccola, che sia, autonoma o di gruppo – acquista una sua rilevanza valutativa contribuendo alla crescita di motivazione.

Lo studente è stato dunque messo al centro di tutto il percorso fatto, in uno sforzo che mirava a trasformare la valutazione in valorizzazione, anche attraverso il gioco.

Abbiamo cercato di leggere questo periodo di emergenza come un'avventura con una serie di livelli di difficoltà da superare, nello stile, appunto, di un gioco. In questo modo si è voluto costruire conoscenza nella consapevolezza

Si è individuata un'allegoria, l'isola misteriosa, come immagine di un *lockdown* da trasformare in un *countdown* che riportasse la scuola alla sua bella normalità fatta soprattutto di relazioni in presenza.

Le ultime sette settimane di scuola a distanza si sono trasformate in sette livelli da affrontare e superare: l'isola, la spiaggia, la giungla, il vulcano, le grotte, il veliero per arrivare, finalmente, alla libertà.

Nello spirito dei livelli da superare ogni studente e studentessa ha ragionato in una logica di autovalutazione di quanto fatto: questa era la cosiddetta 'prova di livello' relativa agli indicatori specifici della DAD e a quelli trasversali e specifici di competenza.

Un'ultima allegoria è stata condivisa: se il nostro lavoro aveva come scopo quello di costruire la conoscenza, non c'era modo migliore per renderlo concreto attraverso la costruzione di oggetti attraverso i mattoncini *Lego* (sia in forma virtuale sia in forma fisica). Ogni competenza sperimentata si è tradotta in mattoncini che poi hanno potuto trasformarsi in oggetti (case, auto da corsa, robot).

Le tecnologie che hanno supportato questa fase sono state:

- Il sistema di conferenza web open source BigBlueButton per il lavoro in sincrono.

- Il quiz *Moodle* a domande aperte per un feedback complessivo (con successiva revisione da parte dei team, correzione/integrazione delle risposte e autovalutazione).
- Costruzione, in *Moodle*, dei quadri di competenza.
- Associazione, nel corso *Moodle*, delle attività IDEA alle competenze.
- Assegnazione, nel corso *Moodle*, dei livelli di competenza complessivi
- Autovalutazione delle competenze: il questionario *Moodle* costruito in base agli indicatori condivisi.
- Valorizzazione percorso: Costruzione e assegnazione Badge *Moodle*.
- Forum di consegna dell'artefatto cognitivo LEGO finale

9. La riflessione dal punto di vista delle competenze della TPC

La Tavola Periodica delle Competenze² (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.

L'immagine che segue riassume le competenze che sono state messe in atto all'interno del percorso "Un'IDEA per una mostra".

² 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.



Bibliografia

- G. Armellini , *La letteratura in classe*, Unicopli, Milano 2008
- B. Bruschi – A. Perissinotto, *Didattica a distanza. Com'è, come potrebbe essere*, Laterza, Roma-Bari 2020
- A. Colombo, *La letteratura per unità didattiche*, La Nuova Italia, Firenze 1999
- 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 curricolo e formazione dei talenti*, Armando Editore, Roma 1997
- Quintiliano, *Istituzione oratoria*, Mondadori, Milano 1995

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