

Le competenze digitali come volano per una didattica interdisciplinare

Genny Fabbri,
I.C. Baccio da Montelupo

Una domanda guida unisce le esperienze digitali attuate nel nostro istituto: come può coniugarsi la nostra progettazione disciplinare con il curriculum digitale, valorizzando le buone pratiche?

Tra queste ultime si annovera di diritto la scrittura collettiva che vanta, nella storia della scuola italiana, due esempi illustri: *Cipì*, celeberrimo libro per bambini, pubblicato nel 1972, un vero e proprio romanzo di formazione, nato dalla mano di Mario Lodi insieme ai suoi alunni, e *Lettera ad una professoressa*, frutto dell'esperienza della scuola di Barbiana, testo collettivo, scritto dai ragazzi che allora frequentavano la scuola con il coordinamento e la supervisione del loro maestro, Don Lorenzo Milani.

Il giovane maestro Lodi, entrato in classe, guidò la curiosità che i bambini mostravano verso il mondo esterno, attraverso l'osservazione metodica di ciò che accadeva fuori dalla scuola, sui tetti, in giardino, e lo intrecciò con le esperienze di vita vissuta che i bambini portavano dentro la scuola. Una collaborazione tra persone, ma anche tra discipline, le quali contribuirono insieme a ricomporre una nuova realtà.

Don Lorenzo Milani, che con Lodi intratteneva una corrispondenza epistolare, mostrò che era possibile e praticabile una didattica innovativa: dare l'uso della parola a tutti attraverso l'insegnamento e la pratica di regole che si seguono per scrivere e che valgono per tutti, perché tutti sono capaci di impararle impossessandosi della possibilità di scrivere con facilità e naturalezza. Queste due straordinarie esperienze dimostrano come sia possibile far collaborare gli studenti di una classe per arrivare ad un risultato condiviso, che non escluda nessuno, in cui tutti gli attori possano riconoscersi, riconoscere il proprio contributo e sentirsi valorizzati, non in un ambito di individualismo, ma di contributo alla comunità.

Passati quarant'anni, la scrittura collettiva rimane uno strumento straordinario per fare in modo che lo scrivere non venga percepito dagli studenti come una mera esercitazione o come un momento di verifica obbligatorio, che la scrittura non sia vissuta come un noioso allenamento privo di creatività.

La cognizione da parte degli alunni che a fruire del loro lavoro non sarà solo l'insegnante, intento a correggere, ma un vero lettore esterno alla scuola, risulterà essere un'esperienza motivante e gratificante. La tecnologia digitale e internet tendono una mano utilissima a noi insegnanti per riprogettare la pratica della scrittura collaborativa e creativa e rappresentano un valido aiuto per la progettazione di ambienti innovativi, predisposti per lavoro collettivo.

Le tecnologie della comunicazione e dell'informazione agevolano e potenziano il lavoro del docente, non assolto con la sola trasmissività dei saperi, ma con un'opera di mediazione culturale, di facilitazione dell'apprendimento, di predisposizione degli ambienti, in funzione di specifici obiettivi formativi.

La didattica digitale rappresenta l'opportunità di mettere in campo un insegnamento in cui sia valorizzata la partecipazione attiva del discente, messo alla prova in un ambiente "paradossalmente più reale", dove si incontrano sapere e saper fare, potenziando anche l'apprendimento indipendente e promuovendo l'equità nelle opportunità educative. Le tecnologie digitali danno infatti forma all'inclusione, perché le attività possono essere strutturate in modo da essere fruibili e accessibili per tutti, perché consentono all'insegnante di adottare una pluralità di strumenti, una multi-medialità che comunichi attraverso diversificati codici linguistici e che contemporaneamente li potenzi. L'utilizzo delle tecnologie digitali, che per gli alunni rappresentano strumenti familiari, può facilitare la comunicazione, può far sperimentare il coinvolgimento nella presa delle decisioni, può implementare la cooperazione e l'esplorazione dei diversi punti di vista, se ciò avviene attraverso la progettazione di un contesto che garantisca la partecipazione di tutti, valorizzando i diversi approcci.

La scrittura collettiva e il digitale possono incontrarsi nella pratica didattica, attraverso la costruzione di un'unità di apprendimento interdisciplinare, a partire da una situazione "pretesto": la realizzazione di un video.

Il ricorso ad attività di tipo interdisciplinare trova fondamento nel fatto che nella vita quotidiana di ognuno di noi il pensiero e le attività della mente si manifestano contemporaneamente all'agire. Nel fare, l'essere umano interagisce costantemente con ciò di cui dispone materialmente, con le sue risorse e con i legami sociali.

Mettere in campo a scuola una collaborazione metodica e attenta tra le discipline tende allo sviluppo di una conoscenza unitaria e più avanzata, conforme alla realtà, partendo dal tema-problema; questo non significa demonizzare le singole discipline, né rinunciare ai metodi da esse impostati. Un apprendimento frazionato è infatti più lontano dalla realtà e anche più astratto, pertanto meno vantaggioso al fine di leggere la complessità del reale.

Nell'approccio interdisciplinare, gli studenti percepiscono il sapere più vicino alla propria esperienza e più padroneggiabile. Lo studio interdisciplinare non è accolto come un sovraccarico prescritto astrattamente dalla scuola e dagli insegnanti, poiché alimenta motivazioni intrinseche, il sapere si configura come concretamente utile e anche capace di produrre sensazioni piacevoli ed esperienze gratificanti, non legate al successo o all'insuccesso scolastico; al contrario, le conoscenze specialistiche tendono ad apparire, soprattutto agli alunni dei primi cicli di istruzione, lontane dal proprio vissuto esperienziale e talvolta fuori dalla propria portata.

La tecnologia continua ad ampliare costantemente le nostre possibilità: da quella di una maggiore connessione e comunicazione, che si è palesata a tutti nella triste vicenda della pandemia, a quella di una maggiore capacità di analisi, di calcolo, di informazione.

Il percorso illustrato di seguito è stato realizzato in una classe terza della scuola primaria successivamente allo studio dell'acqua e delle sue proprietà. Lo studio scientifico rappresenta il prerequisito, durante il quale sicuramente l'immaginario dei bambini si è già almeno in parte strutturato.

Il prerequisito per il team docente è altresì quello di non avere ansia per i tempi, per il programma da portare a termine, per le prove di verifica standardizzate e una certa tolleranza per la confusione, almeno iniziale.

I bambini accolgono con entusiasmo la proposta di realizzare un filmato. Va anche notato che se i bambini sono abituati fin dalla prima classe a creare piccoli video con i loro disegni, con le fotografie, con le loro voci, sono loro stessi che, prendendo dimestichezza col linguaggio visivo, si fanno promotori di esperienze di questo tipo, selezionando quelle conoscenze che più si prestano alla rappresentazione audiovisiva.

Un'ulteriore spinta motivazionale è quella della possibile pubblicazione del prodotto finale sui canali social più conosciuti, poiché anche i bambini più piccoli hanno già esperienza di questi ultimi. La carta da giocare da parte dell'insegnante è che non si può pubblicare qualcosa di approssimativo, fatto frettolosamente e senza cura, pertanto l'impegno e la partecipazione di tutti diventa requisito fondamentale per la buona riuscita.

Per fare un video occorre avere qualcosa da dire, da raccontare, da esporre; non è difficile motivare i bambini a cimentarsi nella scrittura di una storia inventata da loro al fine di rappresentarla. Scegliere di partire dalla creazione della storia significa rifarsi a quello che diceva Mario Lodi, ovvero creare anzitutto la possibilità di parlare, di esprimersi, di mettere in gioco la propria esperienza personale. Quindi scegliere un personaggio fantastico, personificare un elemento naturale, concede al bambino la possibilità di proiettare se stesso, nominare le proprie emozioni, rielaborare il proprio vissuto. Non ci dimentichiamo che spesso nei giochi i bambini danno voce agli oggetti. L'idea è quella di raccontare la storia della gocciolina d'acqua: in quali avventure potrà trovarsi? Cosa potrà provare? Chi saranno i suoi compagni di viaggio? E gli ostacoli?

Da una serie di domande guida, scaturisce un primo momento di confusione, in cui le voci e le idee dei bambini si accavallano, anche se in una classe terza si è già lavorato sul parlare uno per volta, sull'ascoltarsi a vicenda, sulla pratica dell'alzata di mano o del rispetto dei turni di parola ritualizzati dal passaggio di un oggetto. Tuttavia tutti sappiamo che in classe c'è chi sta sempre con la mano alzata e chi invece fa fatica ad esporsi e a proporre le proprie idee. La tecnologia ci aiuta sul versante dell'inclusività: proseguendo il lavoro nel laboratorio d'informatica, assegnando una postazione a coppia, attraverso il lancio padlet, diventa possibile per i bambini, anche i più timidi, iniziare ad attaccare i loro "foglietti" con le loro idee, sotto forma di parole o brevi frasi. Non solo, l'attività rimane in sospeso e prosegue in maniera volontaria anche a casa, con la possibilità di aprire il link del padlet ed incollarci le idee che sopraggiungano in momenti non scolastici. Questo ha il potere di allargare i confini della scuola, di renderla più fluida, dialogante anche con i momenti informali del bambino.

Il processo di scrittura collettiva prosegue con la rilettura delle idee, con il loro riordino al fine di formare una scaletta per il testo, con l'eliminazione delle ripetizioni e la modifica di alcuni input per dare omogeneità all'elaborato, che viene sviluppato attraverso la condivisione online di un documento.

Si prosegue fino al raggiungimento di un risultato che soddisfi le aspettative della classe, dopodiché, nel laboratorio di informatica, si procede con la presentazione di un ambiente per la creazione dello storyboard: utilizzando la storia scritta come sceneggiatura, i bambini provano a previsualizzare le scene principali (almeno sei), decidendo il punto di vista, dopo aver visto degli esempi di inquadratura (in una terza elementare prevale la visione frontale e un campo medio).

Dagli storyboard si passa alla realizzazione su carta - ma potrebbe anche essere utilizzato un materiale plastico - delle scenografie e dei personaggi che devono essere animati. Anche in questo caso è da privilegiare il lavoro nel piccolo gruppo, mentre nella fase delle riprese fotografiche si agisce a coppie: un bambino si posiziona dietro al computer per eseguire gli scatti attraverso un programma dedicato alla stop motion, controllando l'inquadratura e soprattutto i movimenti del compagno, che deve produrre piccolissimi spostamenti sugli oggetti, affinché la ripresa risulti fluida e si generi la percezione visiva di un movimento. Si tenga presente che l'immagine cinematografica richiede 24 fotogrammi al secondo. Quindi occorre produrre un numero molto alto di riprese per arrivare alla produzione di pochi minuti di video, ma questo dà l'opportunità a tutti gli alunni di sperimentare sia il ruolo della ripresa che quello del 'manovratore'.

Il video viene successivamente sonorizzato, sia con la sovrimpressione di suoni diegetici, che provengono dall'interno della narrazione e che quindi ne accentuano l'aspetto descrittivo - i suoni sono sia 'catturati' attraverso registrazioni di fonti sonore naturali, sia riprodotti dagli alunni stessi - sia con la scelta di suoni extradiegetici - l'introduzione di una voce narrante e di una musica scelta per caratterizzare la scena e enfatizzare un'emozione. Questo momento è importante per affrontare il tema dei diritti d'autore.

La registrazione della voce narrante, ovvero la lettura a voce alta da parte degli alunni della storia scritta, offre agli alunni stessi un feedback utilissimo sul proprio stile: risentirsi è un'attività che sulle prime genera un po' di imbarazzo, ma poi i bambini diventano capacissimi di individuare i punti di forza e i punti di debolezza della propria lettura, ricavandone spunti interessanti di miglioramento (tono della voce, incertezza, volume, espressività). Ed anche in questo caso, i bambini non vivono l'esperienza come un'esercitazione fine a se stessa, come quando la maestra indica: "il testo va letto almeno tre volte", ma provano sulla propria pelle il senso del rileggere allo scopo di rendere la lettura scorrevole e piacevole all'ascolto.

Cimentarsi in questo tipo di attività ha anche l'obiettivo di rendere i bambini 'fruitori' più consapevoli dei mezzi comunicativi.

Un percorso articolato si conclude con un doveroso momento di riflessione, di ripensamento, sia collettivo sia individuale, attraverso la discussione in classe su cosa sia piaciuto di più e cosa meno, su come ha funzionato l'organizzazione, su com'è stato lavorare in gruppo o a coppie, su quali

emozioni e quali risultati produce (“migliori o peggiori che se avessi lavorato da solo?”). Successivamente si chiede ad ogni alunno di produrre un’autovalutazione, sulla base di un modello predisposto dal docente, attraverso l’adozione di un semplice diario di bordo. Vedi allegato 1.

L’insegnante è chiamato invece nella valutazione in itinere a tener conto precipuamente dei processi che l’alunno ha messo in campo, pertanto si avvale di griglie di osservazione in cui registrare i comportamenti rilevati muovendo dalle competenze chiave.

Per un percorso didattico interdisciplinare, si possono elaborare più griglie di osservazione:

Griglia di osservazione per le competenze civili: allegato 2

Griglia di osservazione per le competenze digitali: allegato 3

Bibliografia

Lodi M., *Cipì*, Einaudi ragazzi, Trieste 2008

Milani L., Scuola di Barbiana (a cura), *Lettera ad una professoressa*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 2010

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi ragazzi, Trieste 2013

Bessoni S., *Stop motion. La fabbrica delle meraviglie*, Logos edizioni 2014

Francescato D., Putton A., Cudini S., *Star bene insieme a scuola*, Carocci Editore, Roma 2001

Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione, in “Annali della Pubblica Istruzione”, n.s. Edizioni Le Monnier 2012

Scapin C., Da Re F., *Didattica per competenze e inclusione. Dalle indicazioni nazionali all’applicazione in classe*, Edizioni Erickson, Trento 2012