

Lavorare in classe con il digitale su scrittura e lettura

Alessandra Cenci
I.C. Baccio da Montelupo

L'intervento che presento illustra la sperimentazione svolta da alcuni docenti dell'istituto Baccio da Montelupo (Montelupo Fiorentino Fi) nell'ambito della rete di scuole del progetto Antologie2.0 a cui abbiamo aderito nel 2019 per l'azione #15 Curricoli digitali del Piano Nazionale Scuola digitale¹

Le sperimentazioni si sono svolte con classi di secondaria di primo grado e di primaria su percorsi di lingua italiana innovativi e alternativi all'uso del libro di testo, con ampio utilizzo delle opportunità offerte dal digitale.

La domanda di ricerca che ci ha guidato nel lavoro è stata: come può coniugarsi il curricolo disciplinare di italiano con un curricolo digitale senza stravolgere le prassi didattiche del docente, ma anzi potenziandole? È possibile lavorare non solo “con” le tecnologie digitali, ma soprattutto “dentro” il digitale?

Alcune risposte possibili - già peraltro praticate da alcuni di noi pur in modo non sistematico – ci sono sembrate soprattutto le seguenti: l'uso del digitale come ambito di ricerca di informazioni per sviluppare la competenza personale di imparare ad imparare, abituare alla ricerca in rete, alla selezione di fonti attendibili, alla rielaborazione dei contenuti; a questa pratica si aggiunge l'uso del digitale come spazio di amplificazione di lettura e scrittura, esperienza di realtà aumentata che potenzia e arricchisce il testo letto e abitua a creare contenuti adatti anche alla rete e condivisi oltre l'aula; infine, altro ambito possibile di sperimentazione ci è sembrato far lavorare gli studenti sul loro “stare nella rete”, sulla necessità di diventare anche cittadini del digitale.

Da queste risposte sono nati nelle classi aderenti tre laboratori curriculari tenuti nel corso dell'anno: un laboratorio di scrittura fiction e non fiction; un laboratorio di lettura aumentata nella biblioteca di istituto; e infine, un laboratorio di cittadinanza digitale rivolto ad esperienze di *information literacy* e *media education*².

Scrivere e leggere “con” e “dentro” il digitale ha significato, di volta in volta, integrarne l'uso nella prassi quotidiana e progettare Unità didattiche di Apprendimento (UdA) partendo *in primis* dalla competenza disciplinare e dalla competenza digitale da sviluppare. Ogni UdA progettata ha utilizzato come standard di riferimento il curricolo di istituto e il *framework Digcomp2.1*, per la competenza digitale correlata all'attività. Si è cercato di selezionare poche competenze disciplinari e digitali alla volta, in modo da osservarne meglio la loro acquisizione ed il livello raggiunto.

1 Sito di istituto <https://www.istitutocomprensivomontelupo.edu.it/la-scuola/> nel seguente link è possibile visionare la piattaforma del progetto Antologie 2.0 e lo spazio relativo alla presentazione del nostro istituto <https://www.curricolidigitali.it/i-c-baccio-da-montelupo-montelupo-f>

2 Alcune UdA svolte sono visibili qui <https://www.curricolidigitali.it/i-c-baccio-da-montelupo-montelupo-f/26-montelupo-progetti/113-al-alta-voce-con-il-podcast>; <https://www.curricolidigitali.it/i-c-baccio-da-montelupo-montelupo-f/26-montelupo-progetti/102-quel-simpatico-di-dante>; <https://www.curricolidigitali.it/percorsi/sspg/40-sspg-progetti/406-booktrailer-pillole-di-libri>; <https://www.curricolidigitali.it/percorsi/sspg/40-sspg-progetti/332-media-education-scrittura-collaborativa>; <https://www.curricolidigitali.it/percorsi/sspg/40-sspg-progetti/331-sbulloniamoci-la-convivenza-civile-in-classe-nel-gruppo-online-percorso-di-educazione-civica-cittadinanza-digitale-e-comunicazione>; <https://www.curricolidigitali.it/percorsi/sspg/40-sspg-progetti/146-tienilo-accesso-il-cervello-uda-per-imparare-a-riconoscere-le-fake-news>

Obiettivi da raggiungere e indicatori per la valutazione sono stati dichiarati agli studenti all'inizio del lavoro, mentre alla fine o durante si sono tenuti momenti di metacognizione e autovalutazione da parte degli studenti stessi.

I tre laboratori si sono sviluppati nel corso dell'anno in una classe prima e in una terza. In ogni UdA si sono inserite sia la pratica individuale che quella collaborativa. Ogni volta si è cercato di proporre agli studenti attività sfidanti e tali da far sperimentare loro il lavoro di ricerca e soluzione di problemi in gruppo. Si sono inclusi tutti gli studenti, cercando di adattare il percorso alle possibilità di ognuno.

Ogni percorso si è concluso con un artefatto multimediale che spesso ha consentito ai ragazzi di conoscere web app e piattaforme nuove, utili per gli scopi richiesti dal compito sfidante. Talvolta con i più grandi si è ricorso alla pratica dell'esplorazione di tali strumenti in forma autonoma (*flipped learning*), senza la spiegazione preventiva del docente. Ciò ha consentito agli studenti di esercitare *skill* trasversali quali *problem solving* e imparare ad imparare, fondamentali per affrontare le sfide di una società complessa, in continua e rapida evoluzione, quale quella che attraversiamo. Inoltre, ha consentito uno scambio proficuo fra pari, in cui i più abili si sono offerti come tutor di chi era in difficoltà.

La metodologia attivata è sempre stata di tipo laboratoriale e collaborativo, raramente trasmissiva e solo nel caso in cui fosse richiesto un approfondimento su un aspetto didattico. In questo modo le conoscenze sono state acquisite il più possibile dalla pratica di classe e dal dialogo, secondo l'orientamento costruttivista; la classe è diventata una comunità di pratiche di scrittura, lettura, riflessione, analisi, nonché di comportamenti digitali responsabili.

Ogni UdA ha individuato una competenza disciplinare dal curriculum disciplinare di istituto e dal curriculum di istituto per l'educazione civica.

Nell'ambito del Laboratorio di scrittura si è scelto di lavorare sulla competenza disciplinare "saper produrre testi corretti e coerenti di varia tipologia (narrativi, espositivi, argomentativi, regolativi e funzionali)"; nel Laboratorio di lettura, si sono scelte la competenza complessa del "saper leggere e comprendere vari tipi di testo, saperli analizzare"; "saper ascoltare testi di varia tipologia e lunghezza" e "saper comunicare oralmente le proprie esperienze di lettura".

Infine, nel Laboratorio di cittadinanza digitale si sono enucleate dal curriculum di Ed. Civica le seguenti voci: "sapere come è fatto internet ed essere consapevole della pervasività della rete; riconoscere l'importanza di concetti come rapporto fra sfera pubblica e privata, privacy, sicurezza e protezione dati e identità digitale; riconoscere che la relazione con l'altro attraverso la Rete è diversa e saper evitare comportamenti come cyberbullismo, *hate speech*; saper cercare informazioni nella Rete, decodificarle, utilizzarle criticamente, evitando di diffondere *fake news*; saper comunicare in modo consapevole attraverso la Rete come produttori di contenuti e non solo come passivi fruitori.

Per quanto riguarda lo standard europeo di riferimento per le competenze digitali, il DigComp 2.1, le UdA hanno sviluppato soprattutto alcune delle cinque competenze Digcomp2.1, giungendo ad osservare i livelli raggiunti fino al 4 o 5, raramente al 6 grado descritto dal *framework*.

In particolare, le esperienze hanno lavorato sulle seguenti competenze Digcomp:

- Area 1 Informazione e *Data Literacy*
- Area 2 Comunicazione e collaborazione,
- Area 3 Creazione di contenuti digitali,
- Area 5 *Problem solving*.

Le attività didattiche	ILV	COMPETENZE	DigComp 2.1	Livello di competenza DigComp ATTESO (1-8)	Didatecnologia (Strumenti)	Prodotti	Modalità di valutazione
Lezione informativa sulla comunicazione del quotidiano, la struttura della pagina, il linguaggio (media literacy) e sugli strumenti cognitivi per valutare dati e contenuti (information literacy)	I	CONOSCERE	Area 1 Information e data literacy	5	Lim e O365	presentazione e test con Forms	feedback immediato sulle conoscenze
Progettazione delle pagine: scelta argomenti in modo condiviso, presentazione del menabò e standard richiesti per titoli, pezzi e immagini	L	COLLABORARE	Area 2 Comunicazione e collaborazione	6	Lim e o365	presentazione	osservazione
Produzione individuale e a gruppo: classe suddivisa in tre opera su: creazione sondaggio per la scuola con modulo Forms; ricerca di fonti e dati web sul tema scelto; selezione e notizie e testimonianze sul tema	L	COLLABORARE E CREARE	Area 1.1 Navigare e ricercare dati Area 1.2 Valutare dati e contenuti digitali	5	PC e Forms	sondaggio e raccolta dati	osservazione
Confronto dei testi e scelta: ogni studente elabora un testo nel proprio gruppo; i testi condivisi vengono scelti in base alla rispondenza agli standard richiesti e alla miglior leggibilità	LV	VALUTARE	Area 2 Comunicazione e collaborazione	6	Lim e Teams	testi scritti sulle tematiche scelte	valutazione fra pari e valutazione docente
Montaggio in pagina: i tre articoli scelti vengono disposti nel facsimile di pagina e si decidono collettivamente titoli, sottotitoli e didascalia, parole chiave e immagini. Invio al quotidiano.	L	CREARE	3.1 Creare contenuti digitali	5	Lim e o365	pagine di giornale	osservazione
Progettazione della seconda uscita (si ripetono le fasi precedenti per la realizzazione della pagina sugli effetti della pandemia sui quattordicenni; al sondaggio si sostituisce l'intervista della psicologa online)	L	COLLABORARE E CREARE	3.1 Creare contenuti digitali	5	Optimizima per ridurre peso immagini e Mentimeter per creare nuvole di parole	nuvola di parole disegni digitalizzati pagine di giornale	osservazione
Valutazione del percorso e autovalutazione	V	VALUTARE					autovalutazione e valutazione docente

Tabella 1 - sinottica UdA Cronisti in classe – dalla piattaforma di progetto Curricoli digitali

Le unità si sono svolte durante tutto il corso dell'anno anche in modalità online ed hanno avuto una durata variabile di 10-20 ore curricolari, più il lavoro a casa. Nel diagramma seguente si può leggere il cronoprogramma delle attività e apprezzare il fatto che si tratta di percorsi sincronici oltre che diacronici:

	Tempi								
Fasi	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
1 fase immersiva	Lab lettura	Lab scrittura		Lab. Citt digitale					
2 fase applicativa		Lab lettura	Lab scrittura		Lab citt digitale				
3 fase produttiva			Lab lettura	Lab scrittura		Lab citt digitale			
4 fase valutativa							Lab citt. digitale	Lab lettura	

							Lab lettura		
							Lab scrittura	Lab scrittura	

Tabella 2 - cronoprogramma

Le varie UdA realizzate nei tre laboratori suddetti si sono strutturate secondo il seguente schema di progettazione: la prima fase immersiva nel genere letterario o funzionale o intorno ad un tema, con tanti modelli da cui trarre elementi comuni e tecniche comunicative; la fase applicativa e/o esplorativa dei possibili strumenti digitali utili al lavoro creativo che seguirà; la fase produttiva di un artefatto multimediale ed infine la fase di presentazione e valutazione.

Di seguito, si presentano le attività svolte nelle varie fasi di lavoro:

Fase immersiva: costituita dall'ascolto di testi letti ad alta voce dal docente, ascoltati in audio o video insieme, letti in rete autonomamente e/o a piccolo gruppo. Ogni volta dopo tali pratiche si è attivata la riflessione oppure si sono presi appunti o elaborati brevi testi di sintesi sui propri taccuini e quaderni; a conclusione della fase si sono enunciate in una mappa collettiva i concetti tratti dai modelli e fonti e/o le tecniche di scrittura o comunicazione focalizzata in questa prima fase di immersione in testi modello scelti dal docente. Talvolta si è elaborato uno strumento comune da usare per l'analisi dei vari testi, concordando insieme agli studenti gli aspetti importanti da porre sotto la lente di osservazione; oppure si sono utilizzati organizzatori grafici per comprendere a fondo i modelli³. Questa fase si svolge per lo più con prodotti realizzati in modo individuale dagli studenti e presenti sui loro quaderni e/o taccuini. Il digitale concorre in questa fase per la creazione e condivisione di mappe di sintesi, griglie di analisi e raccolta di impressioni.

Fase di applicazione della tecnica o abilità appresa: il lavoro si svolge a piccolo gruppo su altri testi forniti dal docente; in questa fase si applicano le tecniche o abilità apprese. Inoltre, si introducono anche *tool* o web App da sfruttare nella fase successiva; si danno piccoli compiti per l'esplorazione del *tool* che talvolta viene esplorato in autonomia e spiegato alla classe anche con un tutorial dagli studenti ai compagni. In questo modo gli studenti potranno scegliere quale strumento risulta più utile al loro scopo nell'esecuzione del compito. Anche questa capacità di scegliere è una competenza⁴

Fase produttiva di un artefatto multimediale: si assegna un compito sfidante, da svolgersi in piccolo gruppo. Il lavoro si svolge preferibilmente in classe per consentire l'osservazione da parte del docente delle competenze di tipo relazionale che possono anche essere oggetto di valutazione o di osservazione sistematica. In caso di DDI si è lavorato in stanze virtuali separate a cui il docente partecipava di volta in volta. I gruppi devono porre attenzione al rispetto dei ruoli, alla coerenza con la traccia e ai tempi di consegna. Sanno quali sono gli obiettivi e gli indicatori che verranno osservati. In qualche caso si fornisce ai ragazzi una *checklist* per controllare la completezza del compito svolto. In questa fase il digitale diventa l'ambiente di lavoro dentro il quale lo studente si muove sia per il *tool* scelto, che per i contenuti selezionati, le immagini ed i supporti audio e video. Molto lavoro si svolge anche a distanza quindi lo studente acquista dimestichezza dell'ambiente online a 360°⁵.

3 In questo senso molto utili in ambito umanistico sono le indicazioni della metodologia *Reading and Writing Workshop* e gli strumenti di lavoro forniti dal libro L. Cavadini, L. De Martin, A. Pianigiani, *Leggere, comprendere, condividere. Guida all'analisi del testo narrativo*, Pearson Accademy, 2021.

4 H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, Guerini Scientifica, 2010, in particolare pp. 133-34 dove parla di "conoscenza distribuita: L'abilità di interagire in maniera significativa con strumenti che espandono le capacità mentali" degli studenti".

5 Gli strumenti utilizzati di volta in volta in classe ed a casa dai ragazzi sono:

In classe LIM, pc individuali o smartphone; in DDI piattaforma Teams e suite O365 per scrittura, condivisione, comunicazioni, strumenti di presentazione. Vari web tool o app e piattaforme del web in forma *freemium* (Thinglink,

Fase di presentazione, valutazione fra pari e autovalutazione: durante la presentazione si possono osservare abilità di esposizione oltre a quelle previste nel percorso; spesso si procede alla pratica della valutazione fra pari che consente agli studenti di vedere al di fuori di sé quanto hanno svolto anche loro e saper meglio giudicarsi. Infine, si svolge l'autovalutazione con *rubrica* apposita. Le autovalutazioni restano sui quaderni di ciascuno ed alla fine dell'anno forniscono occasione di riflessione sul percorso svolto nel corso dell'anno scolastico.

Conclusioni

Il lavoro di ricerca-azione svolto grazie alla rete Antologie 2.0, secondo il nostro punto di vista, ha avuto il merito di farci sperimentare nella prassi didattica il *framework Digcomp2.1* del quale sapevamo, ma che non avevamo mai messo in pratica nelle nostre classi. In particolare il *framework* ci ha fornito importanti elementi nella fase di progettazione, nel monitoraggio delle azioni e nella valutazione finale dei percorsi. Inoltre, altro punto di merito del progetto è aver fornito l'occasione per creare un format di progettazione applicabile alle nostre attività disciplinari e interdisciplinari, adattabile e trasferibile ad ogni contesto. Infine, la rete è stata un'interessante e arricchente esperienza professionale che ci ha consentito di confrontare le nostre pratiche con quelle di altri istituti italiani e di altri gradi scolastici.

Bibliografia

Cavadini L., De Martin L., Pianigiani A., *Leggere, comprendere, condividere. Guida all'analisi del testo*, Pearson Academy 2021.

Golinelli E., Minuto S., *Lettori e scrittori crescono. Minilesson di scrittura e lettura per il Writing and Reading Workshop*, Pearson Academy 2020.

Mughini E., Panzavolta S., (a cura di), *MLTV: Making Learning and Thinking Visible. Rendere visibili pensiero e apprendimento*, Carocci Editore 2020.

Rivoltella P.C., *Tecnologie di comunità*, Scholé 2020.

Rivoltella P.C., *Media education. Idee, metodo, ricerca*, Scholé 2019.

Castoldi M., *Valutare e certificare le competenze*, Carocci Editore 2016.

Jenkins H., *Culture partecipative e competenze digitali, Media education per il XXI secolo*, introduzione e cura di Paolo Ferri e Alberto Marinelli, Guerini Scientifica 2010

Sitografia

Per il framework Dig.Comp. 2.1 https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

Per il framework Dig.Comp.Edu

https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

Per il framework Life Comp

<https://adiscuola.it/ue-il-nuovo-lifecomp-framework-2020/>

