

Digital storytelling e cittadinanza - l'esperienza della rete bit e nuvole

Ornella Castellano - Silvia Scandura
I. C. Falcone di Copertino - Lecce

La rete Bit e Nuvole raggruppa 41 scuole dell'intero territorio nazionale. La maggior parte si trova in provincia di Lecce e afferisce alla più ampia rete denominata "il Veliero Parlante" che dal 2008 realizza percorsi didattici per competenze. Le altre regioni coinvolte sono Veneto, Emilia-Romagna, Marche, Toscana, Lazio, Calabria e Sicilia.

Gli istituti scolastici coinvolti sono in gran parte istituti comprensivi ma vi è una significativa rappresentanza di istituti superiori.

Gli attori principali della rete sono stati innanzitutto i dirigenti scolastici e gli animatori digitali che hanno contribuito in prima persona a definire ogni attività con il proprio bagaglio di esperienza e innovazione.

Partner esterno della rete è l'Istituto nazionale di documentazione innovazione e ricerca educativa - Indire - che ha accompagnato il nostro lavoro sin dalle fasi di progettazione. Sono stati realizzati, a cura del gruppo di ricerca Indire, costituito da Maria Chiara Pettenati, Elena Mosa, Silvia Panzavolta e Gabriella Taddeo, gli eventi di formazione che hanno avviato le attività della rete. Inoltre Indire ha coordinato gli strumenti per i monitoraggi rivolti a dirigenti, docenti e studenti che ci hanno permesso di valutare in itinere le attività e i progressi. Sempre all'interno del partenariato con Indire è stato fondamentale l'aggancio con la rete di Avanguardie Educative attraverso il contributo di Elisabetta Mughini.

Il progetto Bit e Nuvole ha una storia ormai piuttosto lunga: la prima candidatura è stata presentata nel 2016, per essere approvata nel 2019. In questa fase la rete iniziale, costituita da 25 scuole è stata ridefinita fino ad incorporare 52 Istituti. In una successiva riorganizzazione, la rete si è consolidata in 41 scuole,

Nel corso del 2020 sono state avviate formalmente le attività, attraverso due incontri di formazione organizzati con Indire nei quali è stato definito il framework teorico di riferimento, cioè i quadri di competenze digcomp.org ed digcomp.edu. in queste occasioni sono stati anche presentati gli strumenti digitali e progettuali da condividere con le scuole.

Come metodologia, le scuole della rete hanno co-progettato utilizzando una piattaforma digitale.

Nello specifico, per la Progettazione Didattica è stato scelto lo strumento digitale Learning Designer¹, basato sul conversational framework di Diana Laurillard (Laurillard, 2015) che permette di strutturare le attività didattiche in modo molto preciso sia riguardo alle competenze e obiettivi che vengono messi in gioco, sia riguardo ai tempi di realizzazione ed alla distribuzione temporale delle varie tipologie di attività.

Per la condivisione di tutti i materiali formativi, appuntamenti, strumenti di lavoro e prodotti delle scuole invece è stata scelta la bacheca² condivisa Trello all'interno della quale sono state caricate tutte le unità di apprendimento realizzate dalle scuole e la documentazione didattica che via via si sta producendo.

1 URL <https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/>

2 URL <https://trello.com/b/KH4RG7OZ/bit-nuvole>

I framework DigComp sono stati fondamentali per avviare il lavoro di riflessione sulle competenze digitali che con questo progetto si intendeva perseguire.

Il Focus dichiarato sin dalle prime fasi è stato quello del Digital storytelling, per cui la fase successiva di lavoro è stata la scrittura collaborativa di un syllabus di competenze di storytelling basato sulle aree indicate in DigComp e articolato in step di competenza per età degli alunni: Livello 5 anni, livello 10 anni, livello 13 anni e livello 16 anni.

Il processo di scrittura collaborativa del syllabus è stato entusiasmante in quanto è stato possibile realmente far confluire in un documento condiviso i contributi di tutte le scuole coinvolte attraverso una discussione costante e produttiva tra gli animatori digitali.

Il primo momento di condivisione pubblica del progetto è stato il convegno Digital Factory, realizzato in presenza a Lecce il 5 e 6 Ottobre 2020, durante il quale è stato presentato il Syllabus ad una platea di docenti delle scuole della rete e sono stati organizzati dei workshop di formazione per ordini di scuola, al fine di avviare e sostenere le attività didattiche in aula.

L'anno scolastico 2020-21 è stato quindi dedicato alla progettazione e sperimentazione delle UdA nelle classi; questa fase si conclude a Ottobre 2021 con la seconda edizione del convegno Digital Factory, nella quale saranno presentati i risultati dei primi monitoraggi e buone pratiche.

L'anno scolastico 2021-22 vedrà la conclusione del progetto con la chiusura della fase attiva della sperimentazione e soprattutto la documentazione delle attività.

Bibliografia

Laurillard D., *Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie*, Franco Angeli 2015.