RELAZIONE FIGURA STRUMENTALE

anno scolastico 2015-2016

Teresa Magnaterra

Non avevano mai sentito dire che a scuola si va
per imparare e che andarci è un privilegio.
I ragazzi di Barbiana e Lorenzo Milani
Lettera ad una professoressa

1. Premessa

Le azioni svolte durante l'anno scolastico 2015-2016 che si sta concludendo si sono articolate in tre direzioni:

- il supporto ad attività didattiche innovative che trovassero un'applicazione concreta nel lavoro didattico quotidiano in classe;
- la stesura di progetti riferiti alle azioni PON o promossi dal MIUR con lo scopo di ottenere strumenti e supporto per amplificare l'azione didattica innovativa stessa;
- la realizzazione o l'avvio di percorsi di formazione che possano alimentare la sostanza delle azioni didattiche che svolgiamo in classe.

Molto spesso queste tre strade intraprese hanno trovato dei punti di raccordo, anzi l'obiettivo è proprio quello di rendere aperto a possibili sviluppi ogni lavoro; in questo modo potrà diventare il tassello di una progettazione complessa che promuove organicamente una didattica sempre più adeguata e significativa per i bambini ed i ragazzi, ma anche per i docenti che la sviluppano e la famiglie che ne subiscono il riverbero.

Per comodità in questa sede si riferiscono le iniziative legate a ciascuna delle tre direzioni in sequenza nel tentativo di redigere una panoramica chiara del lavoro effettuato.

2. Supporto ad attività didattiche innovative

Il supporto ad attività didattiche innovative si è articolato nei quattro progetti che sono confluiti nel Piano dell'offerta formativa:

2.1 Promuovere il coding

- Durante il mese di novembre la sottoscritta ha incontrato per due volte i docenti per presentare il progetto e chiarire le modalità di svolgimento attraverso il sito: www.programmailfuturo.it e www.code.org
- Nei giorni dal 7 al 12 dicembre tutte le classi partecipanti (almeno dieci classi della primaria e le quattro classi prime della secondaria) hanno svolto almeno un'ora di attività al computer per completare il percorso "L'ora del codice" nel sito www.code.org
- In modo volontario alcune classi della primaria hanno continuato l'attività anche oltre la settimana stampando gli attestati per gli alunni che avevano completato il percorso.
- La classe 1^ B della scuola secondaria di primo grado ha continuato l'attività

per l'intero anno scolastico, supportata dalla sottoscritta e dalle docenti: prof.ssa Savina Santoni e prof.ssa Federica Ranco, seguendo anche le lezioni in streaming del prof. Alessandro Bogliolo e provando a cimentarsi nel percorso di venti ore.

Il progetto è apparso sostenibile perché ciascun docente ha potuto scegliere le modalità con cui svolgerlo:

- unplugged, cioè senza computer, con carta e penna;
- usando un computer per tutta la classe oppure usando un dispositivo individuale o per un piccolo gruppo
- il tempo: da una settimana ad un anno;
- può essere considerato solo un'attività ludica o divenire un momento di riflessione, sempre comunque un modo per sviluppare consapevolezza, pensiero critico e creatività.

Sarebbe interessante che la partecipazione al progetto partisse dalla scuola dell'infanzia e si sviluppasse, oltre che in verticale, in parallelo: nelle classi con bambini e ragazzi e fra i docenti con un apposito percorso di formazione.

2.2 Ambienti digitali a supporto della didattica in presenza

Le attività promosse sono state le seguenti:

- Realizzazione degli ambienti on line, a cura della sottoscritta, per tutte le classi della scuola secondaria di primo grado.
- I docenti della scuola secondaria hanno, nel corso di tutto l'anno scolastico, inserito materiali digitali di vario tipo (sintesi, mappe, esercizi, documentazione di attività trasversali, immagini, video, ecc.) a disposizioni degli studenti.
- Nell'ultima parte dell'anno (mesi di maggio e giugno) è stato aperto un ambiente per la documentazione di alcune attività della scuola primaria.
- Nel corso dell'anno scolastico, infine, è stata implementata la suite Google Apps for Education e sono state esplorate le possibilità che offre; in particolare nella classe 3^ C della scuola secondaria di primo grado è stato utilizzato Google Classroom dalla prof.ssa Daniela Cerolini.

Il progetto è cresciuto molto durante gli ultimi tre anni. Ormai in tutte le classi della scuola secondaria è considerato naturale. Anche nella scuola primaria può avere una sua utilità, seppure in forme da precisare e tarare sull'età degli alunni e sui loro bisogni educativi.

Proprio per le dimensioni che ha assunto, è molto difficile la gestione "artigianale" di tutti gli ambienti che devono essere rinnovati ogni anno.

L'esplorazione e l'iscrizione della scuola in Google Apps for Education ha aperto nuove possibilità che però devono essere esplorate ancora attentamente.

Per poter proseguire il lavoro è importante rendere autonomi il più possibile i docenti non solo per inserire i materiali, ma anche per gestire autonomamente l'ambiente on line delle classi in cui intendono utilizzarlo.

Può essere interessante anche prendere in esame la possibilità di creare un ambiente on line assegnato non alla classe, ma al docente (almeno nella scuola secondaria), proprio per favorire la gestione autonoma e personalizzata e rendere disponibile facilmente il lavoro agli alunni.

2.3 Classe 2.0

Gli alunni della classe 2.0 hanno svolto attività con il tablet almeno tre giorni su sei. Le discipline maggiormente coinvolte sono state:

- italiano
- storia
- scienze
- arte ed immagine

- matematica

I loro lavori hanno previsto l'uso di word-processor, applicazioni per costruire mappe o per integrare contenuti di varia natura mediale, semplice trattamento di immagini, foglio di calcolo, ricerca in rete, coding.

L'uso di dispositivi digitali non rappresenta in sé un valore. Però è molto importante il fatto che gli alunni colgano la possibilità di realizzare, attraverso i tablet, non solo giochi e scambi comunicativi sui social network, ma soprattutto attività qualificanti per la costruzione degli apprendimenti disciplinari e trasversali.

E' importante che l'esperienza si protragga in questa classe per l'intero corso della secondaria in modo da poter apprezzare i risultati ottenuti e fare un bilancio che abbia una valore, in vista della possibilità di prevedere una galleria di pratiche didattiche da condividere. È altresì importante sperimentare percorsi didattici che prevedano procedure d'uso differenti da quelle della classe 2.0 perché l'idea di acquistare, ma soprattutto gestire, un tablet per ogni alunno non sembra sostenibile.

2.4 e-Portfolio

Il progetto non è stato realizzato nella sua interezza. La piattaforma Mahara, utilizzata nel corso degli anni scolastici precedenti, è stata resa disponibile dall'Università di Macerata a partire da gennaio 2016. I vari contatti avuti con la Prof.ssa Lorella Giannandrea hanno sconsigliato l'uso di tale piattaforma per i bambini della classe prima della scuola primaria, come era stato proposto dalle ins. Paola Flamini e Paola Montapponi.

Nella classe 1^ B della secondaria è stata sviluppata la prima parte del lavoro di raccolta dei materiali elaborati in vista della selezione da inserire nell'e-Portfolio. Tale attività sarà realizzata a partire dal prossimo anno scolastico 2016-2017.

L'e-Portfolio è uno strumento versatile, molto importante per tenere sotto controllo i propri apprendimenti e per dare forza agli obiettivi da raggiungere; dunque è un ottimo metodo per realizzare una valutazione ed anche una auto-valutazione che non siano solo quantitative, ma soprattutto qualitative.

La scelta della piattaforma di riferimento rappresenta una questione da trattare attentamente. Il rischio è quello di far proliferare i tool digitali a cui gli alunni devono accedere, rendendo macchinoso e poco produttivo il lavoro.
Sarebbe importante che l'esperienza si protragga per l'intero corso della primaria o della secondaria per poter apprezzare i risultati ottenuti.

3. Progetti per bandi europei e ministeriali

Nel corso del corrente anno scolastico il lavoro di produzione di progetti e l'avvio per la loro realizzazione hanno occupato molto tempo. Naturalmente i frutti di questa intensa attività di scrittura ed analisi di bisogni da una parte e di lavoro amministrativo dall'altra comincerà a produrre frutti a partire dall'inizio dell'anno scolastico prossimo 2016-2017.

Perché questo avvenga è comunque necessario che si costituisca un gruppo di lavoro stabile per l'elaborazione delle proposte didattiche e che ci sia un buon numero di insegnanti dell'istituto disposto a sperimentare in classe attività che prevedano l'uso di tecnologie digitali unite a pratiche didattiche innovative.

I progetti a cui si è lavorato sono i seguenti:

- ***Progetto Cariverona: "Nuvole di Parole"***
  La banca ha finanziato la nostra proposta per 10.000 €; sono stati già acquistati 44 tablet e due notebook. È stata avviata nelle classi prime della secondaria di primo grado ed in una classe quinta della primaria un'attività esplorativa che

porterà alla produzione di un video da pubblicare nel sito della scuola, come parte della rendicontazione a cui ha lavorato la Segreteria amministrativa.

- ***Progetto PON-Wireless***
  La proposta è stata redatta all'inizio di questo anno scolastico; è stata approvato il finanziamento richiesto e la cablatura Wireless del plesso Beltrami è in fase di realizzazione. Il collaudo dovrà avvenire entro il 29 luglio.

- ***Progetto PON-Ambienti digitali***
  Il progetto è stato stilato e validato dal MIUR, ma la nostra posizione in graduatoria non ci ha permesso per pochissimi punti di avere il finanziamento richiesto. Dal mio punto di vista il nostro Istituto è penalizzato dal fatto di non poter avere a disposizione, in questo momento, ambienti adeguati da predisporre come richiedeva esplicitamente il bando. La validazione del MIUR lascia comunque sperare che l'accesso sarà possibile non appena saranno resi disponibili nuovi fondi.

- ***Progetto Atelier Creativi***
  Il progetto che abbiamo presentato, grazie al supporto della prof.ssa Mancini prevede l'allestimento di un atelier (sfruttando gli spazi già usati come laboratorio di arte) per sviluppare forme di rappresentazione iconica poco praticate a scuola (murales, mosaico, street art) e per documentare attraverso video il lavoro svolto. È previsto il coinvolgimento di tutto l'Istituto ed anche del territorio del Comune. Siamo in attesa di sapere se il progetto rientrerà fra quelli finanziati.

4. Il percorso di formazione

Le attività di formazione promosse sono state quest'anno numerose e si sono intrecciate con le azioni didattiche innovative che sono state promosse.

La formazione in cui la sottoscritta ha avuto un ruolo si è articolata in vari modi:

- supporto ai colleghi nelle attività promosse come progetti interni e già esposte nel primo paragrafo di questa relazione; in particolare l'attività di coding ha previsto anche un percorso di formazione on line di 48 ore a cui hanno partecipato tre docenti dell'Istituto (la sottoscritta, la prof.ssa Savina Santoni, la prof.ssa Federica Ranco);
- l'organizzazione del percorso di formazione tenuto dal Prof. Pier Cesare Rivoltella che si è tenuto nelle due giornate del 27 e 28 gennaio 2016;
- la partecipazione ad un corso di formazione in presenza, in qualità di animatore digitale (45 ore), che terminerà all'inizio del prossimo anno scolastico, con lo scopo di attivare percorsi di innovazione, anche grazie all'ausilio delle tecnologie digitali, che coinvolgano tutti campi del sapere e tutti gli alunni di ogni Istituto dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado.

Il ruolo della formazione è senz'altro fondamentale, ma occorre dal mio punto di vista valutare attentamente:

- la possibilità di coinvolgere il massimo numero possibile di docenti dell'istituto;
- la necessità che la formazione preveda applicazioni didattiche da poter sperimentare in classe;
- il supporto (non esclusivamente in presenza) di esperti con cui confrontarsi;
- la condizione imprescindibile della documentazione del lavoro svolto per consentire di proseguire ogni percorso in modo proficuo.

5. Conclusione

La conclusione che vorrei proporre per concludere la presente relazione si avvale di una metafora che forse è un po' scontata, ma mi sembra abbastanza efficace. Durante l'anno scolastico che sta terminando sono state poste le fondamenta. Certamente a guardare da fuori sembra che ci sia solo un buco che sta lì apparentemente senza scopo. L'obiettivo è quello, con i tempi e con i modi che ci daremo, di costruire un edificio migliore per tutti (in senso fisico, ma soprattutto di relazioni positive e comunanza d'intenti) di quello in cui viviamo.

Proprio perché la costruzione è un'azione complessa e collettiva, è fondamentale essere un gruppo. Il ruolo dell'animatore digitale e del team per l'innovazione può senz'altro costituire la base per un lavoro proficuo. Gli obiettivi che ci prefiggiamo richiedono comunque, anche se in maniere diverse, che ciascuno potrà personalizzare, la collaborazione di tutti i docenti.