



CIRCOLO DIDATTICO DI BARONISSI

Viale Sandro Pertini, 2 – 84081 Baronissi (SA)

Tel. +39 089/828291 - fax +39 089/828286

Email saee01400b@istruzione.it PEC saee01400b@pec.istruzione.it

C.F. 80023960653 - Codice UFVGBY



DirezioneDidatticaStatale
Baronissi

DIREZIONE DIDATTICA STATALE - -BARONISSI

Prot. 0001900 del 28/03/2023

II (Uscita)

Sicuramente stiamo vivendo, dopo lunghi decenni di stasi, un cambio epocale nel campo della didattica. Questo implica in qualche modo una rivoluzione ed un grosso lavoro che ci viene chiesto proprio dal PNRR.

Il Piano Scuola 4.0 introduce l'idea di "ecosistema di apprendimento", formato dall'incrocio di luoghi, tempi, persone, attività didattiche, strumenti e risorse. Non sono sufficienti, dunque, solo lo spazio e la tecnologia per creare un ambiente innovativo, ma sono fondamentali la formazione, l'organizzazione del tempo e le metodologie didattiche.

La responsabilità di abilitare lo spazio alla pedagogia e di trasformarlo in "ambiente di apprendimento" è affidata al dirigente scolastico per l'aspetto organizzativo e ai docenti per l'aspetto didattico, ma richiede il coinvolgimento attivo dell'intera comunità scolastica per rendere sostenibile il processo di transizione verso un più efficace modello formativo ed educativo.

Siamo chiamati a realizzare ambienti didattici innovativi. La linea di investimento del PNRR "Scuola 4.0" Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi coinvolge tutte le scuole statali e mira a trasformare gli ambienti dove si svolge la didattica curricolare (almeno 100.000 classi) con dotazioni digitali avanzate.

Nel PNRR si fa riferimento ai 7 principi dell'apprendimento dell'OCSE:

1 L'ambiente di apprendimento riconosce nei discenti i principali partecipanti, incoraggia il loro impegno attivo e sviluppa in loro la consapevolezza delle loro attività da discenti.

2 L'ambiente di apprendimento si fonda sulla natura sociale dell'apprendimento e incoraggia attivamente un apprendimento cooperativo propriamente organizzato.

3 I professionisti dell'apprendimento all'interno dell'ambiente di apprendimento sono perfettamente in sintonia sia con le motivazioni degli studenti che con il ruolo cruciale che le emozioni hanno nell'ottenimento dei risultati.

4 L'ambiente di apprendimento è estremamente sensibile alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, ivi comprese le loro conoscenze pregresse.

5 L'ambiente di apprendimento elabora programmi che richiedono un impegno costante mettendo tutti in gioco senza provocare un sovraccarico eccessivo di lavoro.

6 L'ambiente di apprendimento opera avendo ben presenti le aspettative e implementa strategie di valutazione coerenti con tali aspettative; pone altresì una forte enfasi sul feedback formativo per supportare l'apprendimento.

7 L'ambiente di apprendimento promuove con convinzione la "connessione orizzontale" tra aree di conoscenza e materie, nonché con la comunità e il mondo più in generale.

L'urgenza è quella di impostare metodi didattici non trasmissivi, flessibili e partecipati: una innovazione profonda della didattica legata ai nuovi bisogni formativi che impone un ripensamento sul "fare scuola" e ne segnala l'urgenza. Gli anni del lockdown ci hanno insegnato che il sistema scolastico che conoscevamo deve essere profondamente innovato. La rottura del tradizionale schema cattedra-banchi ci ha dimostrato che è arrivato il momento di passare a una didattica laboratoriale capace di suscitare interesse, impegno e curiosità. Gli strumenti tecnologici che oggi esistono hanno dimostrato che possono aiutarci a realizzare una didattica sempre più personalizzata. Dobbiamo inoltre imparare a valutare delle competenze più ricche delle conoscenze, come creatività, curiosità, solidarietà, capacità di risolvere problemi.

Il salto di qualità che la scuola italiana deve fare è quello di accompagnare gli studenti oltre le conoscenze, per sviluppare abilità, fino all'acquisizione delle competenze che il sistema indica come obiettivi prioritari nei profili educativi di fine percorso. Una scuola quindi più orientata al fare, ad approcci innovativi di apprendimento/insegnamento, alla pratica laboratoriale come valore in sé e non solo come possibilità di mettere in pratica ciò che si è imparato.

Una scuola che smette di fare il contrario di quello che avviene nel mondo, come richiedere prestazioni solo individuali (mentre il lavoro all'esterno richiede attività di gruppo e condivisione); valorizzare prevalentemente il pensiero astratto e simbolico (mentre fuori ci si avvale di strumenti); insegnare conoscenze generali (mentre nelle attività esterne dominano competenze legate a situazioni concrete).

Si apprende anche dal fare e questa è la lezione più importante che il nostro sistema deve ancora attuare. Si tratta di un compito arduo, perseguibile solo se si è in grado di vedere e costruire percorsi diversificati e personalizzati per ciascuno.

Perché il cambiamento sia autentico ed efficace è importante che non venga calato dall'alto ma coinvolga attivamente tutta la comunità professionale. Le parole chiave attorno a cui gira tutto il cambiamento sono diverse: flessibilità differenziazione, modularizzazione. E gli ambienti che andremo a creare saranno proprio modulari e flessibili, ma senza un cambio di metodologie didattiche non avranno alcun significato.

L'Universal Design for Learning (Progettazione Universale per l'Apprendimento) nasce nei primi anni 90 ed è un approccio all'insegnamento finalizzato ad offrire pari opportunità di successo a tutti gli studenti. I principi fondamentali sono: 1. Fornire molteplici mezzi di coinvolgimento 2. Fornire molteplici mezzi di rappresentazione 3. Fornire molteplici mezzi di espressione

Bisogna progettare in modo differenziato, plurale, accessibile al fine di intercettare tutti, ciò in base alle scoperte delle neuroscienze in virtù delle quali viene affermato che tutte le persone differiscono nelle nell'esercizio di alcuni network neurale. Ed è ciò che cominceremo a fare. La struttura dell'UDL incoraggia a creare progetti flessibili sin dall'inizio, con opzioni personalizzabili per fornire un'istruzione efficace a tutti gli alunni.

Dai numerosi webinar seguiti in questo periodo sono emerse alcune cose fondamentali. In primis, il movimento. Le neuroscienze sottolineano il valore evolutivo ed educativo del movimento, come

strumento di centrale importanza per lo sviluppo e la consapevolezza di se stessi e del mondo esterno. Attraverso il movimento vengono prodotti ormoni che scatenano emozioni positive influenzando positivamente sull'efficacia dell'apprendimento. A supporto delle competenze disciplinari il movimento deve entrare in modo più significativo nei curricula scolastici. Esso rigenera la mente. I bambini vanno a scuola con tutto il corpo, ma in aula sono costretti a stare fermi per lunghe ore. Questo riduce la loro capacità di attenzione di concentrazione e di apprendimento. noi abbiamo la fortuna di avere spazi all'aperto e atri e corridoi molto grandi, dovremmo concepire delle pause, in orari alternati, in cui lasciar liberi di muoversi gli alunni. Si tratta di promuovere l'integrazione corpo, mente, cultura attraverso attività di respirazione, rilassamento, consapevolezza corporea; promuovere attività fisiche mirate che richiedono un attento controllo motorio; imparare a immaginare il movimento e osservarlo nei compagni; promuovere attività per lo sviluppo della percezione corporea.

Emerge come priorità la realizzazione di una didattica laboratoriale finalizzata alla costruzione della conoscenza. La conoscenza ha un suo valore, ma ci sono modi diversi per insegnare quella conoscenza. e il modo in cui tutti insieme sviluppiamo la conoscenza.

Il passaggio a una didattica esperienziale si avvale di buone situazioni problema, se le situazioni – problema sono tratte dal mondo reale coinvolgono una pluralità di ambiti e traguardi disciplinari.

Cambia radicalmente il ruolo del docente che, da mero trasmettitore delle conoscenze assumerà il ruolo di curatore dell'apprendimento riconoscendo l'autonomia degli studenti. Un curatore è un insegnante esperto che, invece di dispensare conoscenza, crea spazi in cui la conoscenza può essere creata, esplorata e connessa sostituendosi in tal modo al vecchio concetto di classe incentrata sull'insegnante. Nella lingua hindi non esiste una parola come insegnante; i docenti in India vengono denominati Learning leaders ovvero coloro che fanno sì che l'apprendimento accada.

Il compito della scuola è quello di accompagnare il processo naturale di apprendimento e di rendere abili tutti gli studenti sempre in considerazione delle neuro differenze di ciascun alunno.

Il docente deve avere la piena consapevolezza di ciò che fa, la comprensione del suo significato e la possibilità di scegliere tra alternative di comportamento diverse in modo da essere responsabile della scelta operata. L'intelligenza non è un fatto individuale ma è sempre relazionale, in quanto l'intelligenza distribuita tra le persone, in contesti, all'interno dei quali le intelligenze si arricchiscono o si impoveriscono secondo correlazioni più o meno note. La mente del singolo alunno può quindi essere compreso a fondo solo in relazione alle altre menti dei pari e degli insegnanti. Bisogna rinforzare il protagonismo degli allievi attivando un insieme di azioni e pratiche finalizzate a costituire modalità di pratiche efficaci di dialogo efficaci fatte di condivisione di pensieri, di assunzione di impegni reciproci e negoziazioni di compromessi che, nel contempo, consentono agli allievi di sperimentare questo risultato e di sviluppare un atteggiamento di apertura verso nuove idee. Il docente si pone come un ricercatore. e i sistemi di conoscenza sono mutevoli, non esistono modelli predefiniti. Un ricercatore che sappia prima ripensare in fase progettuale l'attività didattica e le potenzialità delle tecnologie e sappia connettere l'attività di elaborazione con quella di valutazione. Si tratta di un impegno costante e sottoposto a continue revisioni. I docenti, gli allievi i processi di costruzione della conoscenza sono sempre situati e dinamici e possiamo dire in via generale che è necessario dare enfasi alla costruzione della conoscenza e non alla sua riproduzione; evitare eccessive semplificazioni nel rappresentare la complessità delle situazioni reali; presentare compiti autentici. Offrire ambienti di apprendimento derivati dal mondo reale; offrire rappresentazioni multiple della realtà favorire il ragionamento; permettere costruzioni di

conoscenze dipendenti dal contesto e dal contenuto; favorire la costruzione cooperativa della conoscenza attraverso la collaborazione con altri. L'apprendimento deve risultare significativo ovvero attivo, collaborativo, conversazionale, riflessivo, contestualizzato, intenzionale e costruttivo.

Si tratta di rivedere i curricoli e i metodi e di tenere conto della contemporaneità e dei nuovi bisogni dell'umanità in termini di cooperazione, solidarietà, transizione ecologica ed economia circolare, inclusività. Tali approcci devono essere condivisi in modo sistematico da tutti i docenti della classe.

La proposta è quella di usare le discipline e i contenuti per sviluppare altre competenze cioè pensare prima a quale competenza nuova si vuole sviluppare se quella relazionale, quella dello spirito critico ecc. ecc. e poi progettare la lezione in funzione di questa competenza.

Il percorso di apprendimento deve essere dinamico, soggettivo perchè mette in gioco la complessità dei soggetti che apprendono e la loro capacità di utilizzare le conoscenze apprese. La mediazione rappresenta sostanzialmente il compito dei docenti: essa consiste nel processo di trasformazione del sapere da insegnare affinché diventa divenga possibile apprenderlo. Mediare significa strutturare concetti, contenuti e linguaggi propri di una disciplina per organizzarli, tradurli, rielaborarli in forme accessibili al livello di sviluppo dell'alunno, per poter poi essere metabolizzati anche sulla base del tessuto di abilità e conoscenze preesistenti. I metodi sono diversi perché diversi sono gli oggetti. Non esiste un metodo in assoluto valido per tutti e non esiste un metodo indipendente dalle menti, dai corpi e dagli ambienti nei quali si realizzano. Non esiste un'unica scelta metodologica e didattica in grado di rispondere alle mutevoli esigenze dei bambini e ai molteplici bisogni educativi ma occorre possedere e mettere in campo una molteplicità di approcci didattici e una flessibilità metodologica e organizzativa che consenta di attivare di volta in volta, attraverso la condivisione e la collaborazione con i colleghi, le scelte e le azioni utili ed efficaci.

Inoltre, la letteratura psicopedagogica concorda sul fatto che la possibilità e la capacità di vivere esperienze positive è correlata con la possibilità e la capacità di apprendere. La memorizzazione di informazioni esplicite aumenta se il soggetto è coinvolto emotivamente.

L'esperienza emotiva per diventare esperienza dalla quale imparare deve essere verbalizzata e narrata, attraverso la riflessione sull'esperienza stessa.

L'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo. La competenza emotiva non deve essere intesa in senso individuale ma diventa elemento essenziale della competenza socio relazionale ovvero della capacità di riconoscersi ed essere riconosciuto come persona, in relazione alle altre persone.

Tornando agli ambienti innovativi abbiamo pensato di realizzare alcuni spazi per sviluppare il coding e la robotica ed altri per lavorare con piattaforme digitali sia di contenuti sia di realtà virtuale, creando anche dei laboratori linguistici. Saranno aule polifunzionali in cui gruppi di allievi lavoreranno anche a cose diverse nello stesso momento.

Entrando in una classe, il modo in cui è organizzato lo spazio, la disposizione dei banchi, l'uso delle pareti, la posizione della cattedra sono elementi che ci veicolano immediatamente un certo modo di pensare l'insegnamento e una determinata cultura didattica; si tratta quindi di elementi che condizionano l'azione didattica e la stessa azione educativa che si esercita in quel determinato spazio (Castoldi).

Le diverse modalità di impiego dello spazio favoriscono sia l'aspetto didattico che quello relazionale. Il processo di sviluppo e di apprendimento individuale si compie in relazione all'altro (dimensione

intersoggettiva) e all'ambiente (dimensione ecologica). Occorre lavorare sull'arricchimento ambientale positivo.

Proprio perché la presenza del digitale è sempre più forte è indispensabile investire sempre di più sulla relazione umana, morale ed etica per accompagnare il dominio del digitale. Il valore delle tecnologie non può essere esaurito nel possederle o nell'utilizzarle esse devono essere funzionali alla costruzione del senso della propria esistenza e dell'esistenza collettiva dobbiamo cercare di trasmettere la capacità di individuare connessioni, di leggere e interpretare i dati in ottica esistenziale, valoriale, umanistica.

Le tecnologie digitali costringono ad agire in maniera diversa rispetto a schemi predefiniti o abitudinari, il cervello mette quindi in moto altre situazioni e ci porta a pensare in modo diverso. Le strutture della conoscenza sono cambiate, il cambiamento in atto è molto più di un cambiamento intellettuale, è una radicale trasformazione antropologica della persona.

Le strategie devono essere tali da consentire a ciascuno di partecipare e di apprendere con il massimo di integrazione per ottenere il massimo possibile in termini di acquisizione delle conoscenze, competenze e capacità socio relazionali. I valori da sviluppare sono l'empatia la creatività, la felicità e il benessere.

Lo sviluppo delle soft skills è fondamentale per formare i cittadini di domani. Esso permette ai ragazzi di affrontare in modo efficace le varie situazioni; di rapportarsi con autostima a se stessi e con fiducia agli altri e alla più ampia comunità. La mancanza di tali skills socio emotive può causare comportamenti negativi.

Le più importanti sono l'assunzione di responsabilità con se stessi e nei confronti degli altri, la formazione di personalità autonome e forti, dotate di senso critico, di capacità progettuali, aperte alla conoscenza, disponibile ad affrontare la realtà.

Ed ancora, le life skills sono: la capacità di leggere dentro se stessi, conoscere se stessi, il proprio carattere, i propri bisogni e desideri, i propri punti deboli e i propri punti di forza, la capacità di riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri, essere consapevoli di come le emozioni influenzano il comportamento in modo da riuscire a gestirle in modo appropriato, la capacità di governare le tensioni, saper conoscere e controllare le fonti di tensioni, la capacità di analizzare e valutare le situazioni, la capacità di prendere decisioni, elaborare in modo attivo il processo decisionale, la capacità di risolvere i problemi, la capacità di affrontare in modo flessibile ogni tipo di situazione e saper trovare soluzioni e idee originali, la capacità di esprimersi insieme sia col verbale sia con il non verbale, la capacità di comprendere gli altri e la capacità di interagire e relazionarsi con gli altri in modo positivo.

Quando i bambini apprendono insieme, ad esempio studiano insieme un contenuto, oltre ad acquisire una conoscenza, imparano a negoziare. Studenti provenienti da due diversi contesti culturali che lavorano insieme per un progetto scolastico dimostrano competenza globale attraverso i seguenti comportamenti: conoscersi meglio, cercare di capire come ognuno percepisce il proprio ruolo nel progetto e la prospettiva dell'altro, negoziare equivoci e comunicare chiaramente aspettative e sentimenti, fare il punto su ciò che imparano gli uni dagli altri per migliorare i rapporti sociali nella loro classe.

Le competenze trasversali e le competenze chiave devono essere parte essenziale del curricolo e possono essere ulteriormente potenziate e conseguentemente connesse anche alle competenze più propriamente scolastiche e disciplinari. Bisogna sviluppare l'imparare ad imparare, quindi la meta cognizione.

In sostanza, devono valorizzarsi l'autonomia progettuale, le strategie metacognitive, l'apprendimento nel contesto, la costruzione negoziata del significato, l'apprendimento cooperativo, la distribuzione, la creatività.

Tra le metodologie da utilizzare si ricordano: il Digital Storytelling, la robotica, i videogame, la gamification, il debate, la Jigsaw classroom.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Paola Rosapepe

Documento firmato digitalmente ai sensi del
D. Lgs. 82/2005 e ss.mm.ii e norme collegate