

Titolo: La Cl@sse 2.0 II A del Galilei di Ancona: esperienza liceale del territorio marchigiano

Autore: Laura Ceccacci (docente A051 e coordinatrice della classe IIA 2.0 per l'a.s. 2011/12)

Ente di appartenenza: liceo scientifico Galilei di Ancona

Cl@ssi 2.0 è un progetto del Miur, concluso il 31 agosto 2012, che ha selezionato sul territorio nazionale alcune Scuole secondarie di II grado per finanziare una specifica sperimentazione didattica. Nelle Marche l'unica esperienza liceale è stata quella della classe II A dello scientifico Galilei di Ancona. Tutta la documentazione prodotta è stata depositata nell'area Scuola Digitale della piattaforma Indire.

La sfida del CdC, supportato da un coach, era la realizzazione di una didattica per competenze attraverso le nuove tecnologie nella dimensione 2.0. L'uso dei social network nella sfera privata e ludica e l'idea di community non sono novità per gli studenti, digital natives; la scuola può però intervenire per capitalizzare tali risorse nel percorso d'apprendimento, supportando l'avvio di un processo di life long learning.

Le modalità didattiche più tradizionali sono entrate in dialogo con le strategie innovative. Tutte le discipline sono state coinvolte, per un uso integrato dei diversi linguaggi nell'ottica dell'unicità del sapere. Il setting d'aula è divenuto flessibile, a seconda del grado di autonomia dell'attività proposta e del numero di soggetti in essa coinvolti, e l'utilizzo delle Tic è stato naturalizzato nelle prassi didattiche quotidiane, superando il modello del laboratorio di informatica. Si è potenziata la creatività, attraverso la progettazione cooperativa di itinerari originali (utilizzando il brainstorming, il problem solving, le mappe concettuali), stimolando gli studenti alla collaborazione nel rispetto dei diversi stili cognitivi. Tramite l'approccio laboratoriale sono stati prodotti e condivisi significati, intesi come contenuti culturali ma anche come capacità di eseguire operazioni mentali, sperimentando nuovi contesti e valorizzando gli apprendimenti informali. Parallelamente sono state introdotte modalità di valutazione e autovalutazione costanti, tra cui il peer tutoring e il role playing, abbinate alla documentazione sistematica del lavoro svolto, attraverso diari di bordo e schede prodotte.

Sperimentare ipotesi di efficacia didattica e proporre soluzioni a problematiche emergenti, con una modalità al tempo flessibile e rigorosa: questo è stato il senso dell'azione 2.0.

Non sono mancate le criticità: le proposte di lavoro autonomo possono disorientare e quelle collaborative deresponsabilizzare gli studenti debolmente motivati. Inoltre per i ragazzi assumere il ruolo di learner prosumer è molto impegnativo e talvolta le nuove tecnologie possono fungere da distrattore: non è sempre facile trasformare un oggetto ludico in tool operativo. Anche l'impegno dell'insegnante, mediatore e supervisore di dinamiche inter pares, è consistente, soprattutto nel monitoraggio e nel coordinamento di percorsi diversificati.

Ampie sono state indubbiamente le positività: gli studenti hanno messo all'opera le proprie competenze, attualizzando i contenuti disciplinari e acquisendo consapevolezza di potenzialità e fragilità; l'approccio si è rivelato valido sia per l'inclusione, che per la valorizzazione delle eccellenze. Il lavoro per tutti è stato dinamico, produttivo e coinvolgente, creativo e mai banale.

Alcuni materiali su <http://www.liceogalileiancona.it/>, si veda il menù Didattica 2.0.