

# Le Classi 2.0 della Rete “Terre Verdiane”

Classi 2.0 (2008-2010) nasce nell'ambito di un'esperienza che dal 2004 collega nella rete “Terre Verdiane” 18 scuole primarie del parmense, appartenenti a 7 istituzioni scolastiche, unite nel progetto Classe del Futuro e finanziato dalla Fondazione Cariparma. Credendo nella valenza dell'uso delle tecnologie nella didattica, le scuole hanno investito nelle TIC sia in risorse umane sia in risorse materiali: solo nell'ultimo triennio sono stati formati 140 docenti, coinvolti 430 alunni, acquistati 165 pc, 40 videoproiettori, 20 LIM, 6 videocamere e altrettante postazioni per il montaggio audio-video. In tale contesto, nel 2008, si innesta il progetto ministeriale Innovascuola, che offre un nuovo input in itinere. Ci si interroga, infatti, supportati dal professor Rivoltella e dal CREMIT, sul Web e sulla tecnologia 2.0.

La sfida è quella di sperimentare, dopo l'introduzione delle LIM, la didattica 2.0 e sono scelte 19 classi pilota in cui introdurla. Anticipando, in un certo modo, il progetto ministeriale Cl@ssi 2.0, alle LIM già presenti si vanno a integrare, creando una rete wireless della classe, pc per gli alunni (in rapporto 1:3), scanner, webcam, il tutto arricchito dagli strumenti del Web 2.0. Per affrontare al meglio la sfida, i docenti sono coinvolti in una formazione teorica e metodologica sulle tecnologie a supporto della didattica. Ci si trova, quindi, di fronte a una questione da non sottovalutare: come strutturare le aule? Per non disporre in modo inadeguato le tecnologie, ci si sofferma sul setting delle singole classi, considerando anche l'introduzione di tavoli elettrificati per i pc. Insegnanti, elettricisti, sistemisti di rete e tutor universitari valutano come creare un ambiente di apprendimento adatto alle strutture e ai gruppi classe. Ricordando che “nella misura in cui riuscite a modernizzare l'aula, riuscite anche a modernizzare l'insegnamento” (Freinet, 1964), l'obiettivo è che la tecnologia diventi ambiente e non ospite (Rivoltella, 2010). La disposizione verso cui maggiormente ci si orienta, vincolati da classi numerose e da aule non ampie, è quella del pc in aula, con assetto tradizionale dei banchi, su cui si posiziona il pc durante le attività. In alcuni casi, inoltre, è scelto il setting dell'aula ad isole. I monitoraggi, che hanno seguito la fase di lavoro con gli alunni, dimostrano che la creazione di un ambiente in cui la tecnologia è parte integrante permette livelli di attenzione e partecipazione maggiori da parte degli studenti (Cfr. grafico dal Report di ricerca, CREMIT 2010); in tale setting aumenta anche l'uso della LIM intesa come spazio di collaborazione. I test statistici provano che “la didattica 2.0 è più facilmente praticabile nell'aula ordinaria” (Sinini, 2010); quindi, la direzione scelta per creare un proficuo ambiente di apprendimento è stata quella giusta, in quanto porta anche a un rinnovamento delle pratiche didattiche e dei processi di apprendimento.

Si pone ad esempio l'esperienza delle scuole dell'I.C. di S. Secondo Parmense. Le classi coinvolte hanno strutturato le aule ad isole, soluzione

resa possibile dall'ampiezza dei locali. La parola chiave che collega le diverse esperienze è "cooperazione". Una cooperazione che si esplica a seconda delle realtà: partendo da una particolarità della classe, si definisce lo sviluppo del progetto e quale caratteristica della didattica 2.0 privilegiare. In un caso, per la diffusione dell'uso di Social Media da parte di bambini di 10 anni, si incrementa l'aspetto Web-based della didattica 2.0, attraverso la creazione di un gruppo classe online. Gli alunni sono stati così avviati al mondo della Rete in una zona protetta, che ha permesso, inoltre, un ampliamento dello spazio didattico e relazionale della classe. Per diminuire il divario digitale fra chi ha e chi non ha pc e connessione Internet a casa, gli studenti utilizzano i pc in classe anche durante i momenti di pausa, attuando, inoltre, una naturalizzazione del gruppo virtuale. In un'altra classe punto di partenza sono le difficoltà relazionali, che portano spesso anche a scontri fisici fra gli alunni. In questo caso, della didattica 2.0 viene sviluppato l'aspetto sociale, creando situazioni che permettano l'attivazione di processi relazionali costruttivi. Mettendo in pratica i consigli della psicologa che segue la situazione, si punta sulla predisposizione di verifiche di gruppo di vario tipo, in modo che siano coinvolte le varie abilità dei singoli. La tecnologia, attraverso la creazione anche di semplici attività, facilita così il processo cooperativo. L'aspetto autoriale della didattica 2.0 è privilegiato nel terzo caso, in cui sono presenti vari alunni con difficoltà anche gravi. Gli studenti, a gruppi, creano i diversi nodi di una grande mappa sulle costellazioni, sfondo integratore dell'anno scolastico, che loro stessi implementano in itinere. La naturalizzazione della tecnologia e la cooperazione consentono all'insegnante di assumere un ruolo di "navigatore": punto di riferimento costante, pronto all'intervento, si relega verso un angolo di osservazione, perché gli alunni cercano il tutor fra i compagni, a seconda dei bisogni, privilegiando le abilità dei vari componenti del gruppo. Tutti partecipano alle diverse fasi delle attività, divenendo tutti autori del prodotto finale, sia esso una mappa interattiva o un video-documentario.

Nei casi sopra esposti, quindi, la classe 2.0 e la didattica 2.0 rivisitano la cooperazione e permettono che l'alunno diventi costruttore attivo delle proprie conoscenze.

#### ENGLISH ABSTRACT:

After 7 years of experience in technology in education, "Terre Verdiane" primary schools network in 2008 aimed at creating a learning environment in which technology is not a host, but it's an integral part of the classroom. Classrooms 2.0 settings were planned with the advice of Media Education, Information and Technology Research Centre of Catholic University of Milan. Lots of the classrooms were set up with desks in rows, due to structural bonds. In other classrooms desks were arranged in islands. Both setups were right for didactic teaching 2.0, as the monitoring of students' work proved. Experiences of three primary schools are shown as examples. Cooperation is the keyword of these experiences which promoted didactic teaching 2.0's main features: supporting children's collaborative authoring, supporting children's peer relationships and web-based learning.

Annamaria Ronchetti