

DIDATTICA PER SCENARI

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO

SFRUTTARE LE OPPORTUNITÀ OFFERTE DALLE ICT E DAI LINGUAGGI DIGITALI PER SUPPORTARE NUOVI MODI DI INSEGNARE, APPRENDERE E VALUTARE

2

RICONNETTERE I SAPERI DELLA SCUOLA E I SAPERI DELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA

5



La «didattica per scenari» è un approccio che si prefigge l'obiettivo di introdurre nella pratica quotidiana attività didattiche centrate sullo studente che si avvalgono delle potenzialità offerte dalle ICT.

Il punto di partenza è il concetto di «scenario». Lo scenario riporta in stile narrativo il racconto di un ipotetico docente che decide di affrontare un «segmento» di curricolo con i propri studenti. Ispirandosi a questa sorta di unità didattica «raccontata» i docenti scrivono a loro volta, sempre in forma narrativa, il piano delle attività didattiche che intendono sviluppare con la propria classe; nell'elaborare il loro piano prevedono lo svolgimento di una serie di attività da fare con i ragazzi: infatti a ogni storia/piano di lavoro («Learning story») è abbinato un set di attività preconfezionate che il docente potrà liberamente declinare rispetto al proprio contesto. Ogni attività è descritta in modo flessibile e prevede una serie di strumenti operativi da usare durante le lezioni.

Le attività proposte sono la componente che contiene gli ingredienti per il capovolgimento del tradizionale paradigma didattico «frontale»: propone azioni, strumenti e attività che sottendono metodologie centrate sullo studente. È un modo di lavorare che assegna all'impianto metodologico il ruolo di guida dell'innovazione permettendo contemporaneamente ampi gradi di flessibilità: la Learning story non è un racconto chiuso; è una sceneggiatura che si riscrive continuamente in base ai cambiamenti e agli imprevisti che emergono nel corso dell'azione e che prende forma definitiva soltanto a percorso concluso.

APPROFONDIMENTI

Il progetto ITEC: sperimentare la «classe del futuro» – <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1770>

La didattica di domani alla prova delle scuole italiane – <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1771>

La visione tecnologica del progetto ITEC – <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1772>

una suggestione

La scuola ha partecipato a uno dei cicli di sperimentazione del progetto iTEC e il Dirigente scolastico ha in seguito deciso di estendere in modo più capillare questo nuovo tipo di approccio. Il docente che ha preso parte alla sperimentazione viene incaricato di coordinare un gruppo di colleghi che applicheranno la modalità nel nuovo anno scolastico, condividendo il percorso di progettazione e riflessione successiva. L'obiettivo del Dirigente è quello di estendere nel tempo e ad altre classi le pratiche più interessanti del metodo. I docenti iniziano il percorso scegliendo uno tra gli scenari disponibili sul database del progetto e applicano la metodologia prevista progettando una Learning story. Gli insegnanti, nel pianificare lezioni che prevedono attività centrate sullo studente, trovano interessante il fatto che il nuovo approccio fornisca suggerimenti operativi sia per le attività da svolgere sia per il fatto che queste vengano valorizzate grazie all'uso "ragionato" delle ICT. Decidono di condividere il metodo a livello di interi Consigli di Classe.

ATTORI / RUOLI

DIRIGENTE: Accompagna l'introduzione dell'approccio per scenari nella pratica organizzativa e didattica ordinaria della scuola.

DOCENTE: Progetta le attività didattiche curriculari applicando l'approccio iTEC.

STUDENTI: Diventano protagonisti e artefici dei propri percorsi di apprendimento ed hanno un potente stimolo per mettere in luce la loro creatività.

ATTORI ESTERNI ALLA SCUOLA: Sono coinvolti in base alla struttura delle attività didattiche scelte per la progettazione (se richiesti).

RISORSE

TECNOLOGICHE: LIM o proiettore interattivo, device one-to-one, connessione wireless banda larga e software/applicazione di gestione in rete di dispositivi.

INFRASTRUTTURALI: Infrastruttura di rete nelle aule delle classi coinvolte.

UMANE: Docenti disposti a formarsi e a creare una comunità di pratica in grado di sviluppare e diffondere le Learning stories.

FINANZIARIE: Fondi per dotare le aule delle attrezzature necessarie per un setting che permetta di sfruttare al meglio le potenzialità delle ICT.

perché cambiare

Per cambiare la modalità di progettazione delle attività del tempo scuola invertendo il tradizionale modo di procedere: partendo dalla metodologia per arrivare dopo ai contenuti.

Per sviluppare una metodologia didattica attiva che superi il concetto di lezione frontale mettendo gli studenti al centro dei processi di apprendimento.

Per adottare un metodo agile e flessibile condiviso a livello europeo.

Per incentivare la creatività dei docenti e degli studenti attraverso attività e strumenti che valorizzano idee nuove e spirito di iniziativa.

Per adottare un metodo che integra i risultati della ricerca in ambito educativo in modo sostenibile e conforme agli obiettivi delle Indicazioni nazionali.

è bene sapere che...

Il metodo richiede un cambiamento del modo tradizionale di pensare le attività didattiche e mette in discussione il modello "docente erogatore" a favore di una modalità centrata sulla progettazione e organizzazione di attività, sulla conduzione di situazioni didattiche creative e di supporto al lavoro dei ragazzi. Sarebbe opportuno creare un gruppo di insegnanti disposti a lavorare insieme per condividere riflessioni e individuare soluzioni a problematiche comuni.

IN AZIONE! CASI REALI

Un esempio di learning story per la scuola primaria – <https://www.youtube.com/watch?v=mlR6F2BBu4A>

Un esempio di learning story per la scuola secondaria di primo grado – <https://www.youtube.com/watch?v=ZGtNPJisYsE>

Un esempio di learning story per la scuola secondaria di secondo grado – <https://www.youtube.com/watch?v=dVxBRcd-9c4>