

Il paesaggio educativo in Genius Loci: ipotesi per una buona pratica didattica.

Abstract:

Se guardiamo il *setting* di un'aula tradizionale, la cattedra di fronte a file di banchi allineati, è subito evidente che è pensato per un flusso comunicativo unidirezionale: dal docente, depositario unico del sapere, verso studenti considerati recettori passivi o quasi. Questo contrasta fortemente con quello che avviene fuori dalla scuola, nella vita quotidiana, imperniata da una comunicazione interattiva, multidirezionale, multimediale, grazie a ICT e social network. Ma cozza anche con processi di apprendimento e di produzione del sapere che si stanno facendo sempre più negoziati, co-costruiti, reticolari, sociali.

Anche le *Indicazioni per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo d'Istruzione* precisano che: «La scuola si deve costruire come luogo accogliente, coinvolgendo in questo compito gli studenti stessi. Sono, infatti, importanti le condizioni che favoriscono lo star bene a scuola, al fine di ottenere la partecipazione più ampia dei bambini e degli adolescenti a un progetto educativo condiviso. (...) L'acquisizione dei saperi richiede un uso flessibile degli spazi, a partire dalla stessa aula scolastica, ma anche la disponibilità di luoghi attrezzati che facilitino approcci operativi alla conoscenza per le scienze, la tecnologia, le lingue comunitarie, la produzione musicale, il teatro, le attività pittoriche, la motricità».

L'attenzione agli spazi significa attenzione alla persona, ai ragazzi, visti come soggetti attivi e partecipi. La centralità della persona, il nuovo umanesimo e l'apertura al territorio trovano nell'ambiente di apprendimento il contesto idoneo per organizzare i saperi e per stare bene: benessere e accoglienza, flessibilità, identità ma anche socialità sono le parole chiave. L'aula con i banchi allineati è sempre meno adatta per questo scenario di riferimento (Bagnara et al., 2014).

Stato della'arte:

°Aule laboratorio disciplinari

Ho ripensato e allestito le due aule a disposizione con un *setting* funzionale alle specificità delle stesse. Così è stato facile adeguarlo ad una didattica attiva di tipo laboratoriale, predisponendo arredi, materiali, libri, strumentazioni, device, software.

°Spazio flessibile (Aula 3.0)

L'aula di tipo tradizionale, dotata di cattedra, lavagna di ardesia e banchi disposti in file, ha progressivamente accolto al suo interno tecnologie di varia natura, che sono diventate il terzo elemento dell'interazione tra docenti e studenti. Ho avuto a disposizione aule più avanzate che andavano oltre questa logica. Includendo anche l'utilizzo di *device* mobili si è conseguito il superamento della stessa dimensione fisica dell'aula e l'accesso ad ambienti di lavoro collocati nello spazio virtuale. L'aula è

divenuta una sorta di "doppio" in cui svolgere attività complementari e profondamente diverse da quelle di classe. Questo ultimo passaggio è stato fondamentale per la didattica in una pluriclasse. È quella che si definisce "Aula 3.0", uno spazio che riconfigura la sua organizzazione in termini di apertura verso l'esterno, ma che modifica anche il suo assetto in senso propriamente fisico. Il tutto ha favorito l'approccio ad una didattica innovativa, privilegiando approcci laboratoriali e collaborativi.

- Dentro/fuori la scuola

Già da molti anni, l'autonomia scolastica, l'Accordo Stato Regioni ed Enti Locali, le indicazioni europee hanno accentuato un processo di trasformazione della scuola vista al centro di un 'sistema' a cui partecipano tutte le componenti formative del territorio (famiglia, enti locali, associazionismo, strutture ricreative, mondo del lavoro) coinvolte in un'azione di corresponsabilità educativa nei confronti degli studenti. Secondo questa visione la scuola si propone come collettore tra il "dentro" e il "fuori", rilancia la sua funzione di ambiente di socializzazione, si afferma come agenzia in grado di formare i ragazzi e fare acquisire loro competenze, conoscenze e abilità necessarie per vivere e interagire nella società dell'informazione e della conoscenza. Si tratta di un orientamento per valorizzare le istituzioni scolastiche intese come comunità attive, aperte al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie, la comunità locale, il terzo settore e le imprese. Genius Loci ha permesso di collaborare molto con l'esterno offrendo occasioni di apertura, di supporto e di condivisione.

- Flipped classroom

L'idea-base è che la lezione diventasse compito a casa mentre il tempo in classe venisse usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. In questo contesto, non ho assunto il ruolo di attore protagonista, piuttosto sono stata una sorta di facilitatore, la regista dell'azione didattica. Il largo uso di video e altre risorse digitali di apprendimento, accanto alla didattica

tradizionale, ha favorito la sperimentazione, la collaborazione, una maggiore intraprendenza ed una spinta verso l'autonomia e la scoperta del sé.

Considerazioni finali:

Includendo costantemente tutti, senza mai smembrare la pluriclasse, attraverso un progetto comune, lavorando tutti per segmenti diversi a seconda delle peculiarità e dell'età, si è rivelata un'esperienza efficace. Una pluriclasse è sempre un vantaggio se tenuta insieme in uno spazio classe unico, affidando mansioni singole o di gruppo a seconda delle propensioni, nel naturale rispetto e sviluppo delle competenze di ognuno dei discenti e anche delle differenze tra gli stessi. Cooperando insieme si scoprono le affinità, le eccellenze, i punti deboli e si diventa più autonomi e sicuri.

Bibliografia e sitografia di riferimento

Bagnara, S., Campione, V., Mosa, E., Possi S., & Tosi L. (2014). *Apprendere in Digitale. Come cambia la scuola in Italia e in Europa*, Milano, Guerini e Associati.

Biondi, G., Borri, S., Tosi, L. (a cura di) (2016). *Dall'aula all'ambiente di apprendimento*, Firenze, Altralea Edizioni.

Biondi, G. (2007). *La scuola dopo le nuove tecnologie*, Milano, Apogeo.

Castells, M. (2008). *La nascita della società in rete*, Milano, Egea

Laici, C., Orlandini, L. (2016). "Avanguardie Educative": *paths of innovation for schools*, REM - Research on Education and Media, Vol. 8, N. 1.

Mosa, E., Tosi L. (2016). *Ambienti di apprendimento innovativi - Una panoramica tra ricerca e casi di studio*, Bricks, anno 6, N. 1.

Avanguardie educative - Le idee per l'innovazione

Learning Activities: UDA Genius Loci

» Destinatari

Alunni della pluriclasse di Valle Castellana

» Prerequisiti

- sapersi destreggiare con i mezzi tecnologici (smartphone, tablet, pc) utilizzando semplici applicativi per la videoscrittura, la manipolazione di immagini,

•» Risorse umane

Insegnante di lettere , docenti interni, esperti esterni.

» Valutazione

Del processo:

- osservazioni in itinere
- questionario di autovalutazione compilato dagli alunni
- autobiografia cognitiva

Del prodotto: autovalutazione del prodotto finale

» Metodologia di lavoro

- Classe scomposta
- Brainstorming
- Storytelling
- DesignThinking
-

» Competenze chiave di cittadinanza europea

Cittadinanza:

- Consapevolezza ed espressione culturale.

Comunicare nella madre lingua:

- Comprendere ed esporre efficacemente messaggi;
- Usare un lessico ricco e specifico di ogni disciplina.

Comunicare con un linguaggio visuale :

- Esprimersi mediante supporti differenti (cartaceo, pittorico, fotografico, digitale);
- Padroneggiare gli elementi del linguaggio visivo;

- Rielaborare creativamente produzioni personali trasformando immagini e materiali.

Competenze digitali:

- Usare le tecnologie della comunicazione per ricevere ed analizzare dati e informazioni;
- Usare la tecnologia per esprimersi in formati digitali.

Imparare a imparare:

- Organizzare il proprio apprendimento, scegliendo ed individuando vari fonti e modalità di informazioni seguendo un metodo di lavoro;

Competenze civili e sociali:

- Collaborare e partecipare;
- Agire in modo autonomo e responsabile.

Consapevolezza ed espressione culturale:

- Individuare collegamenti e relazioni;
- Acquisire ed interpretare le informazioni per descrivere un contesto reale;
- Riconoscere ed apprezzare nel proprio territorio gli aspetti del patrimonio storico-artistico-ambientale.

» Competenze disciplinari (e interdisciplinari)

Lingua italiana:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti;
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo;

- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

Geostoria:

- Osservare e analizzare gli elementi ambientali della realtà circostante;
- Analizzare, mediante osservazione diretta/indiretta, un territorio;
- Organizzare, individuare aspetti e problemi dell'interazione uomo-ambiente nel tempo;
- Osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

• Introduzione e descrizione delle attività

• Materia: italiano, storia, geografia;

- Descrizione attività: attraverso un brainstorming o lezione dialogata, i ragazzi focalizzano l'attenzione ad angoli particolare del paese in cui vivono scegliendo quelli da approfondire;
- Presentazione degli strumenti;
- Prodotti: mappa condivisa dei luoghi di interesse per il blog;
- Contenuti: ogni plesso agirà nei luoghi di pertinenza (es. il comprensorio dei monti della Laga attraverso le 80 frazioni di Valle Castellana e Rocca S. Maria; centro storico di Torricella etc.)

Raccolta e selezione del materiale

- Materia: ita, storia, geografia;
- Uscite sul territorio;
- Incontri con esperti;
- Ricerche;
- Confronto sul materiale raccolto e selezione.

Laboratori sui materiali

- Materia : ita, storia, geografia;
- Laboratori: creazione di mappe, storyboard, brochure, grafici, articoli, autobiografie, diari di bordo;
- Incontri con esperti.

Realizzazione e presentazione del prodotto

- Materia: ita, storia, geografia;
- Gli alunni scegliendo la modalità preferita (a gruppi o singolarmente) creano delle presentazioni per ogni lavoro/laboratorio svolto.

Produzioni

- Presentazione attraverso BLOG, StoryJumper
- Esporre oralmente e con scritte- anche digitali- le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni;
- Conoscere aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
- Autovalutazione

Autobiografia cognitiva di

Che cosa ne pensi del lavoro che hai fatto?

(non ci saranno voti sulle tue risposte)

Titolo del compito o del progetto

Data

1 Gli argomenti

- Di quali argomenti vi siete occupati? Li hai trovati facili o difficili?

Argomento	Facile	Difficile
1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sapevi già qualcosa su questi argomenti? NO SÌ

Che cosa?

- Ti è servito per realizzare meglio il lavoro? NO SÌ

- Scrivi 3 cose che hai imparato e che ti sono rimaste più impresse

--	--	--

2 Il prodotto finale

- Che voto daresti al lavoro prodotto?

- Che cosa ti piace del vostro lavoro?

.....

- Che cosa cambieresti?

.....

3 Il tuo gruppo di lavoro

- Avete collaborato?

moltissimo molto poco pochissimo

- Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?

moltissimo molto poco pochissimo

- Su cosa si poteva migliorare il lavoro del gruppo?

condividere informazioni perdite di tempo divisione dei compiti troppe discussioni

poco tempo a casa dimenticanze disordine altro

4 Il tuo lavoro

- Che cosa hai fatto nel gruppo?

- Che cosa ti è piaciuto di questa attività?

Perché?

- Che cosa invece non ti è piaciuto?

Perché?

Griglia di valutazione del lavoro di gruppo

	Insufficiente	Sufficiente/discreto	Buono	Ottimo
Ricerca informazioni	La ricerca e la selezione delle informazioni non è coerente con l'obiettivo.	La ricerca e la selezione delle informazioni sono appena sufficienti e non sono pienamente coerenti con l'obiettivo.	La ricerca e la selezione delle informazioni sono buone e coerenti con l'obiettivo.	Il gruppo dimostra pienamente di saper ricercare e selezionare le informazioni relative al tema.
Capacità di analisi	Il gruppo mostra scarse capacità di analisi e di riflessione delle informazioni ricercate.	Il gruppo dimostra poche capacità di analisi.	Il gruppo dimostra una buona capacità di analisi e di riflessione delle informazioni.	Il gruppo dimostra una piena capacità di analisi del tema studiato.
Creatività	Il gruppo non dimostra creatività nelle fasi di ricerca e di analisi, e non ha elaborato soluzioni grafiche creative nell'esposizione.	Il gruppo dimostra solo alcuni accenti di creatività nell'esposizione, senza impegnarsi tanto.	Il gruppo dimostra creatività nell'analisi del tema e nell'esposizione, con soluzioni grafiche interessanti.	Il gruppo dimostra creatività e originalità in tutte le fasi dell'attività, dalla ricerca delle informazioni, alla loro selezione e elaborazione, fino all'esposizione al pubblico.
Lavoro cooperativo	Il gruppo non ha lavorato in modo cooperativo e non si è creata interdipendenza positiva tra i suoi membri.	Il gruppo ha lavorato in maniera cooperativa anche se non si è instaurata una piena interdipendenza positiva tra i suoi membri.	Il gruppo ha lavorato in modo cooperativo e ha raggiunto una buona interdipendenza positiva tra i suoi membri.	Il gruppo ha lavorato in modo cooperativo e ha creato un'ottima interdipendenza positiva tra i suoi componenti.
Elaborato e correttezza dell'uso linguistico	La presentazione è piena di errori, non è coerente col tema trattato e risulta incomprensibile all'ascoltatore.	La presentazione ha vari errori grammaticali e di lessico, ma è comprensibile dall'ascoltatore.	La presentazione ha pochi errori grammaticali e lessicali, è interessante e coerente.	La presentazione è corretta dal punto di vista grammaticale e lessicale, ed è elaborata dal gruppo in modo originale e appassionante.
Struttura del documento multimediale	La presentazione non è organizzata, manca una sequenzialità coerente, non prevede un uso sufficiente di immagini e di supporti video.	La presentazione è nel complesso organizzata anche se mostra problemi nel suo svolgimento. Appena sufficiente l'uso di immagini e di contributi video.	La presentazione è organizzata, prevede l'utilizzo di immagini e video, anche se manca di originalità.	La presentazione è organizzata, originale, interessante, prevede l'utilizzo di immagini, video, e interazione con l'ascoltatore.

TITOLO ATTIVITA'

ALUNNO: _____ CLASSE _____

INDICATORI	DESCRITTORI			
COMUNICAZIONE CON I PARI	<input type="checkbox"/> L'allievo ha un'ottima comunicazione con i pari, ascoltando e interagendo positivamente ed arricchendo -riorganizzando le proprie idee in modo dinamico	<input type="checkbox"/> L'allievo comunica con i pari, ascoltando, interagendo positivamente e con buona capacità di arricchire riorganizzare le proprie idee	<input type="checkbox"/> L'allievo ha una comunicazione essenziale con i pari, ascolta in modo non continuo.	<input type="checkbox"/> L'allievo ha difficoltà a comunicare e ad ascoltare i pari.
RELAZIONE CON GLI ESPERTI E TUTOR	<input type="checkbox"/> Entra in relazione con gli adulti in modo aperto e costruttivo.	<input type="checkbox"/> Si relaziona con gli adulti adottando un comportamento pienamente corretto.	<input type="checkbox"/> Nelle relazioni con gli adulti interagisce generalmente con correttezza.	<input type="checkbox"/> Si relaziona con gli adulti in modo dipendente e/o contro dipendente.
CURIOSITÀ, MOTIVAZIONE INETRESSE	<input type="checkbox"/> Ha una forte motivazione all'esplorazione e all'approfondimento del compito	<input type="checkbox"/> Ha una buona motivazione all'esplorazione, all'approfondimento	<input type="checkbox"/> Ha una motivazione minima all'esplorazione del compito.	<input type="checkbox"/> Sembra non avere motivazione all'esplorazione del compito.

--	--	--	--	--

http://geniusloci2019.altervista.org/page/2/?doing_wp_cron=1556222311.0281720161437988281250

<https://www.storyjumper.com/book/index/69844955/5d0221dc13b17>