
INNOVAZIONE, DIDATTICA E METODOLOGIA DEL DIGITALE

L' esperienza dell'I.C. Bruno da Osimo



Quando si parla di innovazione, si è portati spontaneamente a pensare all'introduzione di oggetti informatici e tecnologie all'interno dei sistemi. In realtà essa rappresenta una fase complementare e susseguente ad una rivoluzione dell'assetto metodologico-organizzativo che deve abbracciare la didattica a tuttotondo. In virtù della presa di coscienza della necessità di rivoluzionare i processi di apprendimento in funzione di un coinvolgimento più attivo e diretto da parte degli alunni e di garantire una formazione orientata allo sviluppo delle competenze in grado di renderli persone capaci di scoprire, coltivare e maturare i propri talenti, al passo con i tempi e le opportunità di autorealizzazione personale, **l'Istituto**

produzione in gruppi di materiali

Comprensivo Bruno da Osimo ha colto immediatamente 8 anni fa la sfida lanciata da INDIRE e dal movimento di Avanguardie Educative che si proponeva, attraverso un processo bottom-up di censire, documentare e mettere a sistema le pratiche innovative, definite Idee, che le singole scuole stavano sperimentando, in autonomia e con le proprie risorse.

Dopo la visita dei ricercatori dell'INDIRE che hanno assistito alle lezioni osservando materiali, procedure e strumenti, l'Istituto Bruno da Osimo è diventato una delle scuole capofila per i CDD: i contenuti didattici digitali e i docenti coinvolti hanno iniziato a prendere parte al lavoro di formalizzazione e di diffusione dell'idea

lavorando con i ricercatori dell'Istituto fiorentino che ne sono stati i supervisor esperti.

I Contenuti Didattici Digitali sono prodotti multimediali realizzati perlopiù dagli alunni, individualmente, ma più spesso in coppia o in piccolo gruppo, a partire da materiali di studio, cartacei o digitali, selezionati dal docente; sono di volta in volta compiti

autentici che non riproducono il sapere della lezione frontale, ma implicano il coinvolgimento attivo dell'alunno che compie tutta una serie di operazioni cognitive dall'analisi, alla sintesi, dalla progettazione alla revisione, andando poi a sollecitare le

Scuola Fondatrice e Scuola capofila dell'IDEA CDD

competenze linguistiche, digitali, sociali, l'imparare ad imparare solo per citarne alcune, dando forma e vita a prodotti unici e creativi, in cui le conoscenze sono il frutto di un'elaborazione creativa e non di una replicazione meccanica, chiamando in gioco abilità, conoscenze e competenze varie e complesse.

Questi prodotti che possono essere ebook, fumetti, trailer e



Riconoscimenti a cura dell'Istituto Nazionale di documentazione e ricerca educativa-INDIRE

presentazioni richiamano la tecnica del digital storytelling e si basano sull'apprendimento cooperativo e collaborativo: per realizzare con altre persone un prodotto che deve essere pensato, progettato, realizzato e revisionato occorre intanto acquisire i saperi, ma anche sollecitare il saper fare e affinare il saper essere.



La fase valutativa, poi, tiene conto dell'autovalutazione degli alunni che in fase di processo sono sostenuti nel percorso da una check list che li guida affinché formalmente il prodotto sia completo e della valutazione del docente che esplicita sin dalla consegna la rubrica di valutazione che terrà conto non solo delle conoscenze e delle abilità ma anche dell'originalità e

della creatività del contenuto didattico digitale nonché delle competenze esplicitate e, nel momento della condivisione del lavoro in classe, si procede ad un feedback da parte dell'intera classe affinché vengano fatti emergere i punti di forza del lavoro come pure gli aspetti da chiarire e quelli da migliorare.

Risulta abbastanza ovvio che per arrivare alla realizzazione di un CDD la strada da percorrere per i docenti sia stata piuttosto lunga e che essa non abbia avuto niente a che vedere con l'improvvisazione: l'Istituto ha infatti battuto la strada della formazione dei docenti come passo preliminare e strategico affinché non solo si diffondesse la competenza per l'uso degli strumenti digitali con tutto quel che ne consegue (pensiamo alle questioni legate al copyright e alla privacy, solo per citarne due), ma anche per affrontare una didattica innovativa, che focalizzasse l'attenzione sull'alunno e non sul compito, che si avvalsesse di attività laboratoriali, che lavorasse sulle competenze più che sui contenuti, che esplicitasse attività di apprendimento collaborativo e cooperativo, che superasse la mera e trasmissiva lezione frontale, che motivasse e stimolasse l'apprendimento anziché "riempire vasi vuoti", che destrutturasse lo spazio della classe fino ad abbattere le pareti e portasse dentro alla scuola tutto il mondo della conoscenza che c'è fuori dall'aula; per realizzare tutto questo l'Istituto può ormai vantare docenti che hanno fatto della formazione continua uno degli "attrezzi del mestiere" più importante, che non si acquisisce una volta per tutte, ma che accompagna tutto il percorso lavorativo che di volta in volta si arricchisce indubbiamente di esperienze ma anche di sempre nuove conoscenze.

La sperimentazione e la pratica delle metodologie sopra descritte ha raggiunto una maturazione tale da consentire quest'anno all'Istituto di aderire ad una ricerca-monitoraggio (fase doverosa che accompagna tutte le azioni connotate da professionalità e



serietà di intenti), promossa da ImparaDigitale che consentirà di raccogliere risultati e osservazioni utili al miglioramento continuo.