

BRICKS | DALLA RETE

Apprendere il DigCompEdu: un esempio di didattica laboratoriale

a cura di:

Marco Basile, Fabiana Gaeta,
Pasquale Nunziata,
Annabella Santoriello, Sara Siani



Didattica laboratoriale, DigCompEdu, Tutoring

Il Laboratorio di tecnologie didattiche, una attività formativa prevista al secondo anno della Laurea Magistrale in Filologia moderna, si propone di sviluppare la competenza pedagogica connessa all'utilizzo di strumenti informatici e tecnologie digitali per la didattica. Per raggiungere tale obiettivo le attività di studio e le esercitazioni vertono tutte sul nucleo centrale (dalle Aree dalla 2 alla 5) del Quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori (DigCompEdu). Insieme, queste aree spiegano la competenza pedagogica digitale, ovvero le competenze digitali di cui gli insegnanti hanno bisogno per promuovere strategie di insegnamento e apprendimento efficienti, inclusive e innovative. Le competenze elencate in queste aree illustrano dettagliatamente come utilizzare in modo efficiente e innovativo le tecnologie digitali nella pianificazione (Area 2), nell'implementazione (Area 3), nella valutazione (Area 4) dell'insegnamento e dell'apprendimento e nell'utilizzo di strategie didattiche incentrate sullo studente (Area 5).



Figura 1 - DigCompEdu

Nella fase di progettazione delle attività laboratoriali, sono state prese in considerazione solo le quattro aree centrali, quelle che delineano le competenze pedagogiche, affinché i partecipanti al laboratorio potessero sviluppare la competenza pedagogica connessa all'impiego delle tecnologie digitali in ambito scolastico.

Il *design* del laboratorio di tecnologie didattiche si conforma ai principi del *learning by doing*, una strategia di apprendimento/insegnamento nella quale si impara facendo. Imprescindibile è stata la cura del setting-aula, per promuovere un ambiente significativo e il coinvolgimento degli studenti nel processo di costruzione delle conoscenze, nonché per esaltare le risorse applicative delle metodologie proposte. Muovendo da tali presupposti sono state ideate attività attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative per promuovere un apprendimento significativo e lo sviluppo di competenze trasversali.

Il laboratorio è stato strutturato sulla base di un calendario articolato in dieci incontri della durata di due ore ciascuno, di cui il primo e l'ultimo rispettivamente con funzione introduttiva e di *debriefing*. Il calendario ha previsto due incontri per ogni area del framework.

Risorse Digitali è l'area 2 del DigCompEdu. Essa è articolata in tre sottopunti che riguardano le competenze di selezione, creazione e condivisione di tali risorse. Sfruttando appieno il potenziale della strategia didattica del *Think-Pair-Share*, agli studenti è stato chiesto cosa fosse una risorsa digitale e quali criteri usassero per selezionarla. Hanno risposto in forma scritta dapprima singolarmente, utilizzando i propri dispositivi, per poi lavorare in coppia, confrontando e condividendo le rispettive opinioni; per giungere, infine, all'elaborazione di un'ultima risposta in piccoli gruppi. È stata utilizzata la piattaforma *Mentimeter* affinché tutti i partecipanti potessero visualizzare le risposte di ogni gruppo. Le attività sono supportate da risorse educative digitali fornite dalla docente. Il *Think-Pair-Share* favorisce l'aspetto collaborativo e sociale, nonché lo sviluppo del pensiero critico dei discenti, promuovendo l'attitudine all'ascolto e all'accettazione del pensiero altrui. Per il secondo incontro applicativo, è stata adottata una strategia orientata alla ricerca: la *Webquest*. Tenendo conto degli obiettivi specifici di apprendimento e del contesto d'uso, è stato fornito agli studenti un compito autentico con un *topic* da esaminare, supportato da un elenco di siti web già selezionati e validati dai co-progettatori. Il fine di questo percorso guidato è di consentire agli studenti di non focalizzarsi sulla ricerca bensì sull'utilizzo che si potrebbe fare di quelle informazioni, sfruttando le potenzialità della rete. Dopo un'attenta disamina, la classe, organizzata in piccoli gruppi, ha realizzato una presentazione multimediale, scegliendo tra gli applicativi PowerPoint, Canva, Google Presentazioni.

La terza area del framework concerne la progettazione, la pianificazione e l'utilizzo concreto delle tecnologie digitali nelle diverse fasi del processo di insegnamento e apprendimento. Le competenze complementari alle suddette pratiche esaltano il ruolo del docente, il quale, sulla base delle sue abilità digitali, progetta soluzioni didattiche alternative. Tale rimodulazione del momento formativo favorisce un apprendimento collaborativo e autoregolato focalizzato sul discente. In tal senso, lo *Spaced Learning* si è dimostrato il metodo di apprendimento ideale per coinvolgere attivamente e in maniera alternativa gli studenti nella comprensione dei quattro sottopunti di questa area del framework. Il metodo si struttura in tre sessioni di: presentazione, richiamo e fissaggio dello stesso argomento, intervallate da pause di dieci minuti; queste ultime sono funzionali a distogliere l'attenzione dal *topic* presentato. Per alternare il momento di presentazione dei concetti da parte della docente a quelli di sedimentazione degli stessi nella memoria dei discenti, si è scelto di sfruttare gli spazi esterni dell'ateneo, organizzando la classe in nuovi gruppi. A conclusione dell'ultima sessione, è seguito un momento di riflessione che si è concretizzato nella realizzazione di un cruciverba con le parole chiave che caratterizzano questa area. Per incentivare l'apprendimento collaborativo e autoregolato è stata scelta come strategia didattica del secondo incontro il *concept mapping*. Quest'ultimo si presta ad attività sia individuali sia di gruppo che prevedono una progettazione puntuale di fasi e tempi, favorendo la partecipazione attiva. La creazione di mappe, attraverso la rappresentazione grafica di concetti, permette agli studenti di fissare e razionalizzare le informazioni e le relazioni tra esse. Il software proposto agli studenti per la creazione

delle mappe è stato *CmapTools*, preferito in quanto intuitivo, gratuito, supportato da ogni tipologia di dispositivo e utilizzabile anche offline.

Valutazione dell'apprendimento è la quarta area del framework e durante il laboratorio è stata svolta una lezione di tipo euristico-socratico per spiegare questa area. Questa tipologia di lezione, con il suo carattere dialogico, supporta lo studente nello sviluppo del pensiero critico. Per mettere in pratica quanto appreso, è stato chiesto loro di autovalutare il lavoro svolto nella precedente attività mediante l'utilizzo di parametri valutativi forniti dalla docente. Gli stessi criteri di valutazione sono stati adoperati anche per la seconda fase, durante la quale gli studenti sono stati chiamati a valutare in gruppo una mappa concettuale realizzata da un altro gruppo. L'attività si è conclusa con un confronto costruttivo tra gli studenti riguardo l'utilizzo di strumenti digitali per migliorare le pratiche di valutazione.

L'ultima area del DigCompEdu presa in considerazione si focalizza sulle strategie didattiche finalizzate a coinvolgere e motivare gli studenti. Partendo dall'idea di accessibilità e inclusione, di differenziazione e personalizzazione e di partecipazione attiva, si è scelto di indirizzare gli studenti alla disamina di questi argomenti attraverso l'innovativa strategia del *World Cafè*. Peculiarità di tale metodologia è l'informalità del *setting* che richiama l'ambientazione del caffè letterario, prevedendo tavoli disposti in modo libero al fine di predisporre un ambiente intimo e accogliente; ciò incentiva la creatività, la partecipazione democratica e la generazione collaborativa di idee. Il *setting* è stato reso ulteriormente familiare grazie alla presenza di cibo e bevande, offerti dai partecipanti al fine di coinvolgerli nell'organizzazione dell'attività. Gli studenti, divisi in gruppi, sono stati assegnati a tavoli tematici, ognuno dei quali moderato da un *host* fisso che si è occupato del monitoraggio del dibattito e della gestione della pluralità dei punti di vista, garantendo la contaminazione e lo scambio di idee. Ruotando tra i tavoli, i gruppi hanno affrontato turni di conversazione prestabiliti; gli *host* hanno avuto il compito di sintetizzare le loro riflessioni e annotare le conclusioni a cui si è giunti al termine di ogni sessione. Per favorire l'inclusione e la partecipazione attiva degli studenti, si è optato per una lezione pratica che, ancora una volta, li immergesse in una situazione realistica. È stato chiesto loro di immedesimarsi nel ruolo di docente e di progettare una verifica sommativa relativa al *topic* delle lezioni pratiche precedenti, utilizzando la piattaforma *Kahoot!*.

I co-progettatori hanno avuto l'opportunità di mettere in pratica le competenze pedagogiche connesse all'impiego di metodologie e tecnologie didattiche sviluppate precedentemente grazie alla partecipazione al corso di Pedagogia sperimentale. Su richiesta della docente, sono state rimodulate l'organizzazione, le azioni e le risorse adottate per il laboratorio, al fine di promuovere una didattica partecipativa. L'impianto delle lezioni ha seguito una logica *adhocratica*, situazionale e contingente alle diverse attività; pertanto, il modello di progettazione scelto è stato quello per padronanza e competenza volto a rendere lo studente progressivamente autonomo e responsabile.

In qualità di tutor, i co-progettatori si sono anche impegnati nella formazione dei gruppi per le diverse attività, dapprima in modo fortuito e, in un secondo momento, tenendo conto delle interazioni tra gli studenti nonché delle loro attitudini in un contesto sociale. Sulla base di ciò, si sono predisposti *team* eterogenei, equilibrati e diversificati al fine di distribuire le competenze e favorire l'interdipendenza

positiva tra i discenti. I tutor sono stati per la classe una presenza costante ma non invasiva, osservando i gruppi durante le attività (*monitoring*) e sostenendoli in caso di bisogno (*scaffolding*).

Al termine del laboratorio si è pensato di somministrare un questionario agli studenti così da ottenere *feedback* significativi per la valutazione del laboratorio stesso. Per raggiungere tale obiettivo si è optato per uno strumento di rilevazione agile: è stato sviluppato un questionario *Computer Assisted Web Interviewing* (CAWI), realizzato tramite Google Moduli, un software gratuito, utile per raccogliere risposte e opinioni degli studenti in modo anonimo, generando un file di Microsoft Excel. Per ottenere un riscontro obiettivo si è ritenuto opportuno sottoporre il questionario in un secondo momento, consentendo agli studenti di valutare a posteriori l'esperienza laboratoriale vissuta. Il modulo è stato articolato in 3 domande aperte le quali hanno rintracciato gli aspetti che gli studenti hanno apprezzato, criticato e ciò che, invece, avrebbero voluto cambiare.

Dall'analisi dei dati è emersa una duplice osservazione riguardo l'organizzazione di gruppi eterogenei creati sempre *ex novo*. Alcuni studenti hanno apprezzato la formazione di *team* che consentissero la collaborazione e la socialità (54,4%), mentre altri hanno visto questa organizzazione come un limite alle proprie inclinazioni personali e professionali (15,4%), nonché come motivo di poca continuità per lo svolgimento delle attività (6,5%).

In riferimento all'utilizzo di tecnologie digitali è stato possibile osservare che gli studenti hanno apprezzato la progettazione di attività che prevedessero l'applicazione e il perfezionamento delle loro competenze digitali (10,5%); tuttavia, è stata sottolineata l'assenza di adeguati dispositivi forniti dall'ateneo e di setting-aula poco consoni alle attività proposte.

È altresì emerso un riscontro positivo in merito all'utilizzo di nuove metodologie didattiche focalizzate sullo studente e inerenti a situazioni di *real life* (36,5%); questo aspetto è stato ben espresso dal *feedback* di una studentessa: *"Ciò che più mi è piaciuto del laboratorio è stata la possibilità di sperimentare diverse metodologie didattiche in prima persona. Credo che questa prospettiva sia stata fondamentale per poter comprendere anche il tipo di approccio da utilizzare come futura insegnante, avendo avuto una prova diretta dell'efficacia di alcune di queste metodologie"*.

Da altre risposte si evince la propensione degli studenti a lavorare con tutor di pari livello, ove per pari livello si intende non solo l'aspetto anagrafico ma soprattutto quello accademico. Ciò ha generato un clima sinergico in cui i discenti si sono sentiti completamente a proprio agio, riuscendo, così, a manifestare serenamente eventuali dubbi e perplessità.

Particolarmente criticata è stata, invece, la gestione delle tempistiche per lo svolgimento delle attività pratiche. Molti studenti, inoltre, avrebbero preferito cimentarsi in *topic* sempre diversi per rendere il laboratorio ancor più aderente al mondo-scuola.

Alla luce di ciò all'ultima domanda del questionario "Cosa consiglieresti di cambiare?" gli studenti si sono concentrati sul tempo (15,4%) e i dispositivi digitali messi a disposizione per lo svolgimento delle attività nonché sulla necessità di ricercare setting-aula più adeguati (7,3%).

Ancora una volta dai dati raccolti si è rilevata un'ambivalenza relativa all'alternarsi di lezioni pratiche e teoriche; una percentuale della classe avrebbe preferito dedicare più spazio alle esercitazioni (12,9%), un piccolo gruppo (4%) si è dimostrato più incline all'aspetto teorico, chiedendo ulteriore materiale didattico di supporto; mentre, dei restanti, una parte ha consigliato ulteriore supporto teorico (23%) e un'altra ha suggerito l'utilizzo di metodologie alternative (60%).

In conclusione la progettazione del laboratorio ha reso possibile l'applicazione di innovative esperienze tecnologiche di *design* in linea con i propositi previsti dal DigCompEdu. Esso funge da apripista per un modello di insegnamento/apprendimento ibrido in cui gli strumenti digitali permettono di rimodulare l'organizzazione, le azioni e le risorse, nonché gli attori del fare scuola.



Marco Basile

basilemarco99@gmail.com

Università degli Studi di Salerno

Giovane neolaureato in Filologia Moderna presso l'Università degli Studi di Salerno con una tesi in Pedagogia Sperimentale sulla formazione aziendale, attualmente impegnato in progetti e pubblicazioni afferenti al mondo della pedagogia e del corporate training.



Fabiana Gaeta

Università degli Studi di Salerno

Dottoranda in Filologia moderna, attualmente iscritta al percorso abilitante per la formazione docenti. Appassionata di metodologie didattiche innovative e didattica laboratoriale.



Pasquale Nunziata

pasquale92nunziata@hotmail.com

Università degli Studi di Salerno

Dottore in Filologia Moderna, attualmente iscritto al percorso abilitante per la formazione docenti. Insegnare è la mia passione e lasciare il segno nei miei studenti la mia meta. Credo fortemente nella scuola, impero di cultura e conoscenza, tempio di socialità, ma soprattutto il luogo dove si forgeranno i cittadini del futuro e noi docenti il faro che li guiderà nella notte.



Annabella Santoriello

annabellasantoriello@gmail.com

Università degli Studi di Salerno

Laureata in Filologia Moderna con una tesi in Pedagogia Sperimentale sulla Didattica a Distanza, attualmente iscritta al percorso abilitante per la formazione docenti. Sono una persona dedita allo studio, al miglioramento costante di sé e allo sviluppo di competenze diversificate.



Sara Siani

sarasianiej@gmail.com

Università degli Studi di Salerno

Dottoressa in Filologia moderna, attualmente iscritta al percorso abilitante per la formazione docenti. Interessata all'ambiente scolastico, punto al suo miglioramento mediante l'applicazione di metodologie didattiche stimolanti e alternative.