

1 Premio FORUM PA 2017: 10x10 = cento progetti per cambiare la PA

CELLULE DIDATTICHE CAPOVOLTE AUTORIGENERANTI

INDICE

1. Descrizione progetto.
2. Descrizione del team e delle proprie risorse e competenze.
3. Descrizione dei bisogni che si intende soddisfare.
4. Descrizione dei destinatari della misura.
5. Descrizione della tecnologia adottata.
6. Indicazione dei valori economici in gioco (costi, risparmi ipotizzati, investimenti necessari).
7. Tempi di progetto.

1. Descrizione progetto.

Nessun docente è capace quanto l'alunno di impostare efficacemente l'itinerario del suo apprendimento secondo le sue abilità e le sue competenze.

Ancora una volta, con la nuova creatura multimediale "Grammatica 1", la Scuola Duse va ad arricchire il portfolio dei testi degli alunni e lo fa nel modo più rispondente e calzante ai bisogni degli alunni. Didatticamente, il testo scolastico per eccellenza è quello modificabile in itinere, è quello che si può ampliare o semplificare o totalmente riscrivere secondo i bisogni dichiarati dagli alunni. La Scuola Duse con il suo testo multimediale "Grammatica 1" corona l'obiettivo più nobile della pedagogia: cucire l'abito delle conoscenze e delle competenze su misura per gli alunni. Un testo che si trasforma attraverso la partecipazione degli stessi alunni, i quali possono con le loro ricerche e indicazioni dettarne la struttura e i contenuti. Una impresa questa che segue altre opere multimediali, quali quelle di aritmetica, geometria e scienze per tutte le classi della scuola media. Questo immane lavoro è volto alla ricerca e alla focalizzazione del vero apprendimento che prende corpo solo se si riesce a far toccare con mano le cose da apprendere. Gli alunni editori del proprio apprendimento.

Sono dei testi senza tempo, che si rinnovano giorno dopo giorno, con la partecipazione dei ragazzi e con la competenza dei docenti a modificarli.

Non hanno un tempo di adozione, si autorigenerano, anno dopo anno, nei contenuti, nelle immagini, nei testi e nei video. Sono gli stessi alunni a determinarne i contenuti o il docente a strutturarli secondo i risultati ottenuti.

E' la nuova prospettiva didattica che si vive nelle aule, il testo come un prodotto della classe, in cui si gareggia a renderlo sempre migliore.

Un lavoro incessante sugli argomenti da parte dei docenti e degli alunni, in cui si crea quel senso di appartenenza al testo che, diversamente, sarebbe stato difficile.

La scuola è un laboratorio senza soste in cui il testo cambia continuamente, concretamente, intorno all'alunno.

L'esperienza scolastica più significativa di questo lavoro è la ricerca dei contenuti da parte degli alunni, è la loro partecipazione attiva nel creare nuove modalità di trasmissione dei saperi o il loro cercare percorsi di trasmissione dei contenuti da inserire nei testi che ritengono di più facile comprensione.

Il valore più alto: essere riusciti a motivare l'alunno a cercare, ascoltare, valutare gli argomenti, portandolo a visionare decine di filmati in rete o a individuare mappe più esplicative e a proporli nel testo. Il testo, così operando, diventa "uno di loro". "Papà, vedi, hanno inserito il video che ho proposto".

Il testo digitale della Scuola Duse non è il prodotto di qualcuno, ma è il prodotto di tutti e tutti possono renderlo migliore. Il testo digitale è sinonimo di coesione e d'identità.

Il valore immenso di questa iniziativa è l'aver creato quella motivazione, che spinge gli alunni a ritrovarsi nel pomeriggio per la ricerca di "apprendimenti spiegati meglio" da inserire nei testi digitali.

Sono testi che non avranno mai lo stesso numero di pagina, ma legati a quel mondo meraviglioso della scoperta.

Questo ha determinato grande un entusiasmo, una voglia di esserci nel testo che ha sorpreso tutti. I proventi economici di tutto questo sono racchiusi nell'alunno.

2. Descrizione del team e delle proprie risorse e competenze.

Il personale interessato alla realizzazione dei testi multimediali sono i docenti del Dipartimento di italiano e del Dipartimento di matematica formati dal Dirigente scolastico nell'uso della tecnologia nella gestione (apparecchi digitali e programmi software) e nel trattamento delle informazioni (le reti telematiche). In particolare riguarda l'uso di tecnologie digitali che consentono di creare, memorizzare, scambiare e utilizzare informazioni (o "dati") nei più disparati formati: numerico, testuale, audio, video, immagini e altro.

3. Descrizione dei bisogni che si intende soddisfare.

Creare percorsi di apprendimento che rispondono alle difficoltà degli alunni, attraverso una didattica viva in cui è l'alunno detta la misura e progetta l'articolazione dei saperi. Sono gli alunni i ricercatori di quel linguaggio e di quei contenuti più comprensibili ai loro livelli di apprendimento. Sono gli alunni a decidere, video, testi e immagini. Sono gli alunni a decretare l'ampliamento o la semplificazione dei contenuti. Nessuno più dell'alunno può "tarare" il suo percorso di apprendimento. I testi sono strutturati da una infinità di video che soccorrono alle difficoltà degli alunni con un bagaglio lessicale povero e risultano essere strumenti utili per gli alunni diversamente uguali.

4. Descrizione dei destinatari della misura.

I destinatari di questo progetto sono gli alunni della scuola secondaria di primo grado di un quartiere che presenta notevoli sacche di povertà sociale.

5. Descrizione della tecnologia adottata.

6. Indicazione dei valori economici in gioco (costi, risparmi ipotizzati, investimenti necessari).

Una scuola che crea reddito, in quanto tutti i testi multimediali sono distribuiti gratuitamente agli alunni e al momento il risparmio per l'utenza è di euro 42.000 euro l'anno. Il costo di ogni testo multimediale è di 9.289,00. I risultati ottenuti in questi anni dagli alunni nell'area logico-matematica e nell'area delle scienze non si sono fatti attendere: tanti, molti, in finale, nella fase nazionale di matematica, fino a raggiungere il quarto posto. Ciò non è sfuggito agli organizzatori delle olimpiadi di Matematica, i quali hanno voluto gratificare l'impegno professionale dei docenti e la preparazione degli alunni, organizzando le Olimpiadi presso la Scuola Duse, la quale presenta in tutte le 57 aule, dotazioni informatiche di rilievo. Da anni la scuola ha provveduto a dotare gli insegnanti di tablet e, a breve, saranno consegnati personal computer a 50 alunni.

8. Tempi di progetto.

Un anno scolastico per ogni testo multimediale.