

# Progetto “Classe 2.0”

## Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado

### Breve introduzione agli aspetti pedagogici del progetto

Una classe 2.0 può essere definita come un ambiente ibrido in cui il lavoro in presenza con le tecnologie e il lavoro in rete a distanza, sincrono o asincrono, si alternano e si fondono in maniera del tutto naturale in un unico processo di apprendimento-insegnamento.

L'aula rimane lo spazio entro cui le azioni formative più importanti continuano ad essere svolte; un'aula flessibile e aperta che riesce ad estendersi oltre i confini spazio-temporali grazie al supporto delle tecnologie e applicazioni 2.0 di cui può disporre. I computer, i tablet, la LIM e la rete divengono elementi abituali della pratica didattica. Infatti, la tecnologia si integra a tal punto nel lavoro di scuola da trasformare dall'interno le pratiche abituali degli insegnanti e degli studenti. Questo non significa che qualsiasi attività debba necessariamente passare attraverso la mediazione tecnologica ma riconoscere la possibilità di uso delle diverse tecnologie in ogni momento (al pari degli altri strumenti) e la loro valenza nella promozione, facilitazione e supporto di processi di costruzione collaborativi della conoscenza che possono avvenire in classe e proseguire, al di fuori di essa, in rete. A questi aspetti si aggiungono le potenzialità offerte nel recupero e nella valorizzazione della dimensione sociale dell'apprendimento, nella produzione di contenuti, nello scambio di esperienze, nelle risoluzioni di situazioni problematizzanti.

La generazione di un ambiente di apprendimento ibrido è strettamente dipendente dalle scelte progettuali e gestionali che l'insegnante effettua nella strutturazione fisica e concettuale della classe e nella predisposizione di determinate tipologie di attività. Il ruolo dell'insegnante in un ambiente 2.0 è quello di integrare – in un sistema organico e coerente – gli elementi fisici/strumentali implicati nel processo di apprendimento, con i compiti, gli obiettivi prefissati e le modalità attraverso cui pensa di raggiungerli. L'integrazione di questi elementi e la coniugazione in un'ottica post-costruttivista della cultura partecipativa e informale della rete con percorsi formali di apprendimento porta all'emergere di percorsi attivi e consapevoli di apprendimento in cui lo studente viene progressivamente orientato dal docente nella costruzione della conoscenza.

L'elemento caratterizzante di una classe 2.0 non è riconducibile esclusivamente alla sola presenza di strumentazioni tecnologiche che sollecitano un'organizzazione dello spazio, ad esempio con isole di lavoro o dei tempi, ma l'attuazione di modalità diversificate di fare didattica. Una didattica 2.0 supera il confine fra teoria e pratica, assumendo le forme dell'apprendistato cognitivo dove il contesto diventa per lo studente un'occasione generativa, il luogo naturale entro cui la teorizzazione nasce come sviluppo riflessivo della e sulla pratica. L'accento è posto sul contesto che rimanda a stili di lavoro collaborativi dove diviene centrale la comunicazione e la socialità realizzabili in presenza e in rete attraverso l'utilizzo di applicazioni 2.0 come forum, blog, social network, piattaforme di e-learning.

Possiamo identificare/definire la didattica 2.0 con tre parole: facilità (di utilizzo delle applicazioni 2.0), autorialità (intesa come possibilità di pubblicare contenuti sul web diventando autori oltre che navigatori), socialità (come logica interattiva che promuove un paradigma sociale indagabile ad un doppio livello: nuova modalità di costruzione e gestione della conoscenza; possibilità di disporre di più rappresentazioni dello stesso concetto che attiva i soggetti alla riflessione, all'analisi comparativa).

Anche la gestione diventa un aspetto fondamentale in una classe 2.0 perché rimanda all'organizzazione, da parte del docente, di due setting fondamentali: quello tecnologico (gestione / organizzazione delle strumentazioni, delle applicazioni 2.0 e degli arredi); quello collaborativo (gestione / organizzazione degli studenti in gruppi di lavoro).

La flessibilità dell'organizzazione in generale è la variabile fondamentale che sostiene il tutto.

Quando la classe può modificare la propria configurazione interattiva (forme di lavoro individuale che si alternano a quelle di gruppo in presenza e si estendono in rete) e sperimentare modalità diversificate per affrontare un contenuto disciplinare, l'approccio con le strumentazioni tecnologiche e le applicazioni 2.0 è facilitato e queste diventano a loro volta, promotrici di apprendimento. La configurazione delle lezioni non è fissa ma si declina in relazione all'obiettivo e all'attività; si assiste quindi a fasi di lezioni ibride. In alcuni momenti l'insegnante conduce la lezione, per passare poi ad un'architettura maggiormente improntata alla ricerca guidata con le tecnologie o a quella collaborativa in presenza o a distanza; non è, banalmente, un'alternanza di metodologie ma la capacità di individuare le modalità più efficaci per perseguire un determinato obiettivo.

Nel periodo attuale, la didattica 2.0, ancora di più, fornisce uno strumento efficace per migliorare e innovare l'offerta formativa del nostro istituto.

### **Considerazioni di ordine tecnico**

Il progetto prevede l'utilizzo di tablet con tastiera da mettere a disposizione degli alunni per le varie attività che saranno controllate, tramite opportuno software di gestione, direttamente dal docente. I dispositivi e la LIM dovranno essere integrati in una rete dedicata (VLAN) che consentirà la completa interazione collaborativa tra studenti e docente.

### **Necessità di infrastrutture e dispositivi**

Per la realizzazione del progetto è necessario configurare la rete attuale in sotto reti (VLAN) per consentire la costituzione delle "classe virtuali". Inoltre, il segnale wireless dovrebbe essere potenziato per garantire in tutte le aule una connessione stabile.

I dispositivi da acquistare sono dei tablet dotati di tastiera Bluetooth facilmente configurabili in rete e gestibili dal software di controllo della classe 2.0.