

SCUOLA E DIGITALE

Didattica a distanza, una bussola per orientarsi: metodologie e strumenti

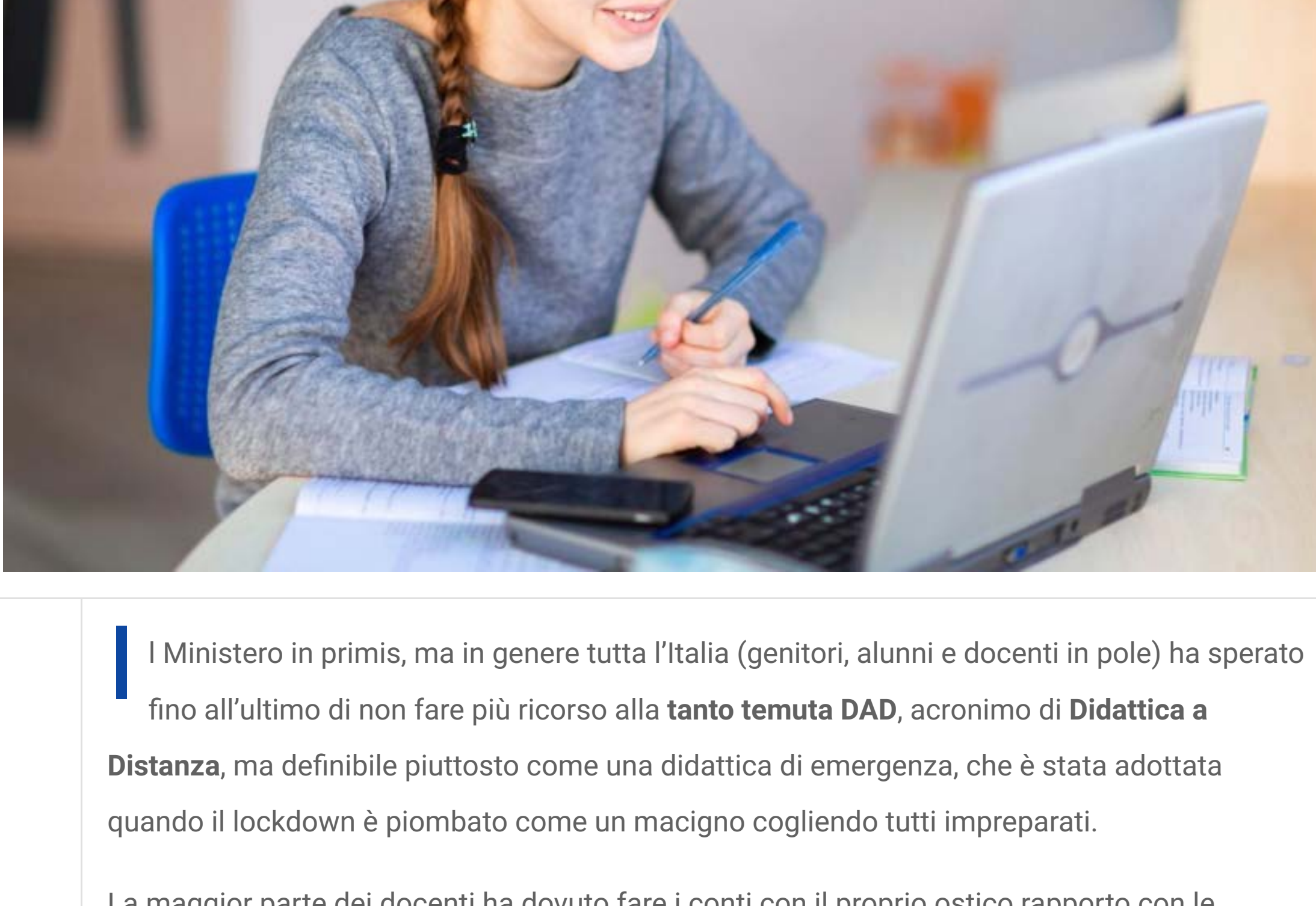
Home > Scuola Digitale

Come devo organizzare la mia didattica? Quali strategie o metodi scegliere? Quali strumenti e risorse usare? Quale sistema di valutazione adottare? Come comportarsi con le lezioni pratiche? La didattica a distanza è tornata: proviamo a rispondere alle domande che provengono dal mondo della scuola

18 Nov 2020

Daniela Marzano

Docente esperta di Tecnologie Digitali per l'Informazione e la Comunicazione e dottore magistrale in Cinema, Teatro e Produzione Multimediale Membro dell'Equipe Formativa Territoriale del MIUR - Toscana



Il Ministero in primis, ma in genere tutta l'Italia (genitori, alunni e docenti in pole) ha sperato fino all'ultimo di non fare più ricorso alla **tanto temuta DAD**, acronimo di **Didattica a Distanza**, ma definibile piuttosto come una didattica di emergenza, che è stata adottata quando il lockdown è piombato come un macigno cogliendo tutti impreparati.

La maggior parte dei docenti ha dovuto fare i conti con il proprio ostico rapporto con le tecnologie e giocoforza imparare ad interfacciarsi con il mezzo informatico, cercando di adattare al nuovo strumento la loro didattica abituale. Questo è stato forse l'errore prioritario

laddove ha mietuto insuccessi, perché la didattica a distanza ha dei metodi e tempi suoi propri che andrebbero appresi prima ancora di approcciarsi allo strumento.

Con l'inizio del nuovo anno le scuole hanno “fatto i compiti”, predisponendo un proprio piano di Didattica Digitale Integrata, da attuare in caso di emergenza nel primo ciclo e da subito nel Il grado superiore. È bastato solo un mese e già siamo in emergenza, con picchi di contagi

alle stelle, problemi di trasporti e la conseguente pubblicazione di un nuovo DPCM il 24 ottobre che obbliga gli Istituti Superiori di Il grado ad optare per una percentuale di DAD

variabile dal 75% al 100% in tutta Italia.

È stato risparmiato il primo ciclo, sia per la natura dell'apprendimento di quell'età che prevede un approccio più concreto e laboratoriale, con un supporto costante in presenza dell'insegnante (per l'autonomia non ancora sviluppata), sia per il fatto che non è possibile tenere a casa da soli dei minori piccoli con i genitori a lavorare, cosa invece fattibile per i ragazzi adolescenti. Però questi ultimi, con la fame di contatto e di aggregazione, pervasi dallo spirito ribelle tipico dell'età, hanno bisogno di essere coinvolti al pari dei piccoli, motivati e interessati prima che istruiti. E va tenuta in considerazione la grande differenza che esiste tra Licei ed Istituti Tecnici e Professionali, dove la componente laboratoriale assume una diversa importanza (in molti casi è pura necessità).

Indice degli argomenti

Una bussola per orientarsi nella didattica a distanza

La riprogrammazione delle attività

Le metodologie per motivare gli studenti

Gli strumenti

La valutazione

Una bussola per orientarsi nella didattica a distanza

Ecco, quindi, puntuali (in virtù anche della recente esperienza primaverile) **le domande che provengono dal mondo della scuola**: come devo organizzare la mia didattica? Quali strategie o metodi scegliere? Quali strumenti e risorse usare? Quale sistema di valutazione adottare?

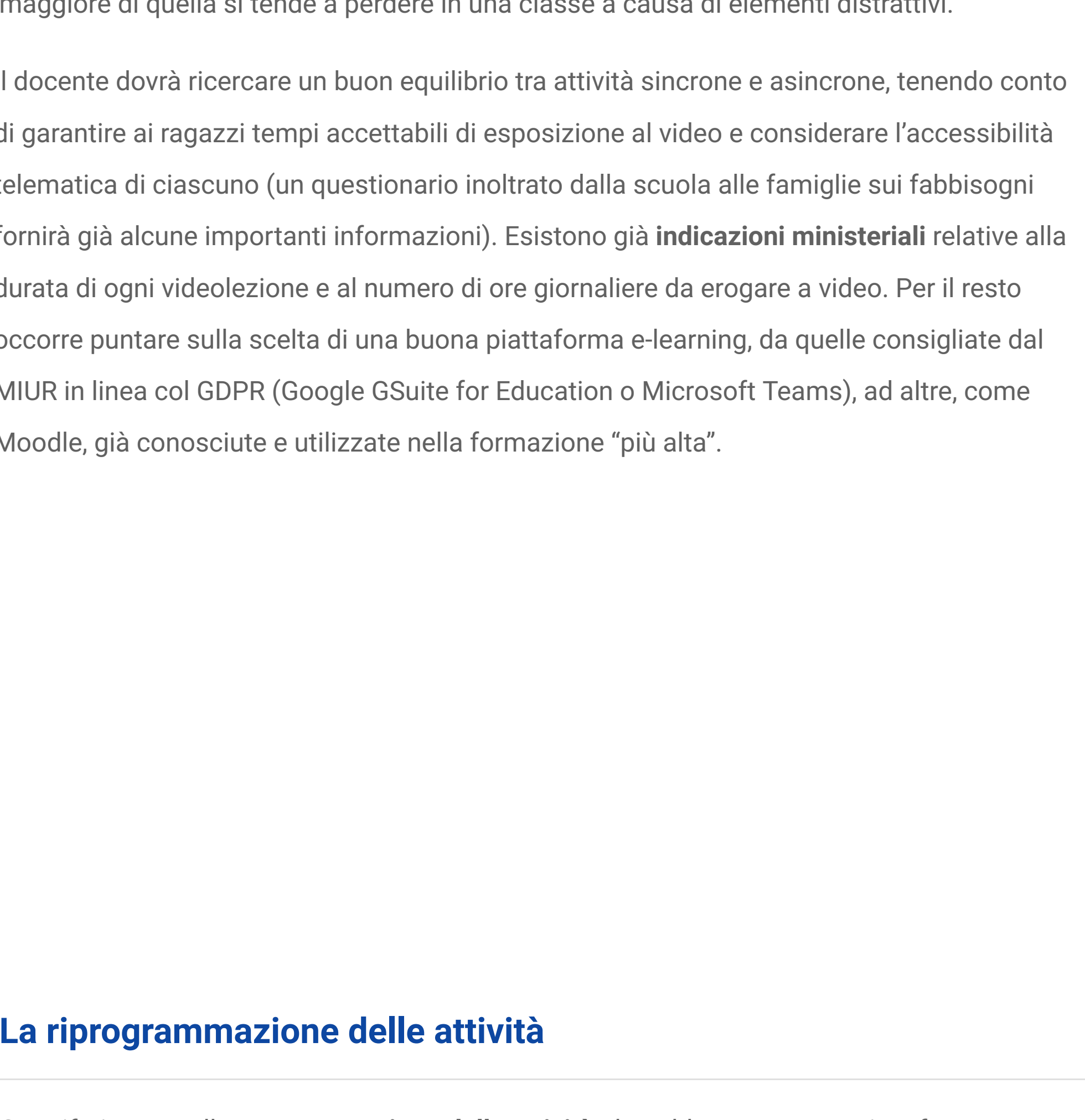
Come comportarsi con le lezioni pratiche?

Nessuno è in grado di offrire una panacea o soluzioni *tout court*, ma sicuramente è possibile trovare una prima bussola che aiuti almeno ad orientarsi.

Riguardo all'**organizzazione**, la Nota M.I. n° 388 del 17/03/2020 cita che "Le attività di didattica a distanza, come ogni attività didattica, per essere tali, prevedono la costruzione ragionata e guidata del sapere attraverso un'interazione tra docenti e alunni. (...) Nella consapevolezza che nulla può sostituire appieno ciò che avviene in presenza in una classe, si tratta pur sempre di dare vita a un "ambiente di apprendimento", per quanto inconsueto nella percezione e nell'esperienza comuni, da creare, alimentare, abitare, rimodulare di volta in volta".

Creare una zona di apprendimento a casa significa ritagliarsi quella “comfort zone” all'interno della quale fare scuola, dove si devono rispettare orari, netiquette, regole volte a ridefinire il rapporto docente-discente abituale. Spesso non viene considerato il valore aggiunto di una interazione a distanza, però succede che lo studente si trova ad interfacciarsi direttamente con il professore, quasi in un rapporto esclusivo, e questo crea una vicinanza talvolta maggiore di quella si tende a perdere in una classe a causa di elementi distrattivi.

Il docente dovrà ricercare un buon equilibrio tra attività sincrone e asincrone, tenendo conto di garantire ai ragazzi tempi accettabili di esposizione al video e considerare l'accessibilità telematica di ciascuno (un questionario inoltrato dalla scuola alle famiglie sui fabbisogni fornirà già alcune importanti informazioni). Esistono già **indicazioni ministeriali** relative alla durata di ogni videolezione e al numero di ore giornaliere da erogare a video. Per il resto occorre puntare sulla scelta di una buona piattaforma e-learning, da quelle consigliate dal MIUR in linea col GDPR (Google GSuite for Education o Microsoft Teams), ad altre, come Moodle, già conosciute e utilizzate nella formazione "più alta".

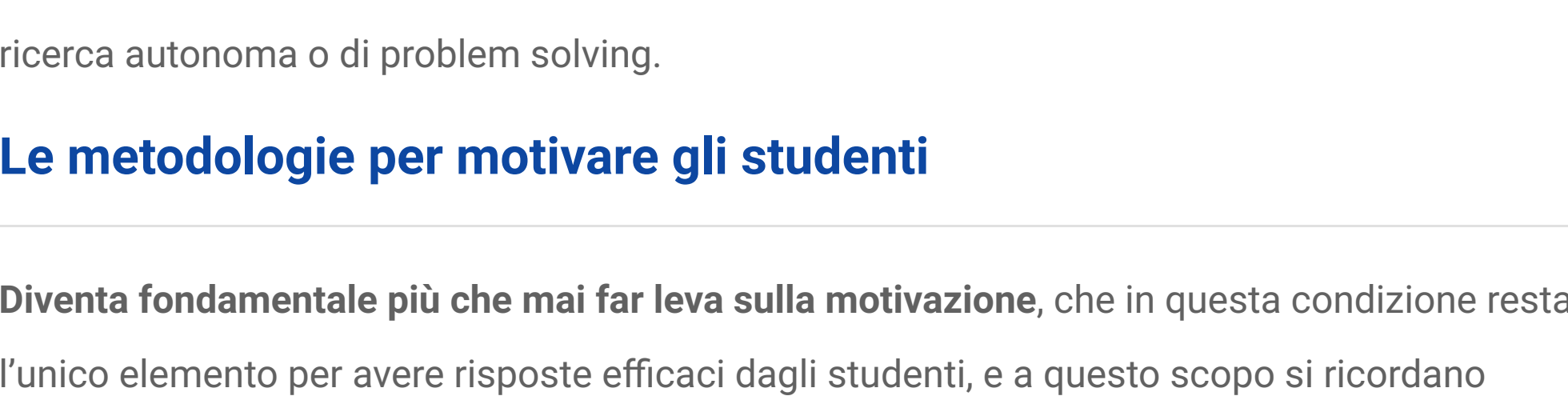


La riprogrammazione delle attività

Con riferimento alla **programmazione delle attività**, dovrebbe essere ormai un fattore acquisito che essa, in caso di DAD, debba essere ri-articolata per obiettivi minimi in tutte le materie (a questo link è pubblicata una riprogrammazione di tutte le discipline in ottica DAD della scuola **IISS Marie Curie**, utile come spunto). Ci sono anche ricerche che hanno suggerito soluzioni basate su determinate scansioni e ritmi delle lezioni a distanza, volti soprattutto a tenere viva l'attenzione (ad es. il metodo della **Chunked Lesson** – lezione segmentata). La lezione viene concepita di una durata di 35/40 minuti, articolata in: 5' di conoscenze (verifica delle preconoscenze e brainstorming), 10' di lezione (momenti brevi di spiegazione), 10' di attività (operative per mettere in pratica e confrontarsi), 10' di restituzione (condivisione e feedback) e 5' di conclusione (per fornire spunti e consigli metacognitivi oltre ai tradizionali compiti). Ovviamente i tempi sono variabili e lo schema non è fisso (il numero di segmenti dipende dalla lezione e dalla classe in cui si opera).

Riguardo alle **metodologie** ovviamente occorre scegliere quelle che si adattano meglio allo strumento in uso, pertanto una didattica mediata da un device deve ricalcare il meno possibile la formula della lezione frontale e prevedere modalità di lavoro di gruppo, attività di ricerca autonoma o di problem solving.

Le metodologie per motivare gli studenti



Diventa fondamentale più che mai far leva sulla motivazione, che in questa condizione resta l'unico elemento per avere risposte efficaci dagli studenti, e a questo scopo si ricordano alcune delle metodologie e prassi considerate attualmente come "innovative" e funzionanti:

- La **Flipped Classroom** inverte il ruolo docente-discente: l'insegnante fornisce materiali, tutorial, link allo studente il quale creerà la lezione su quanto ricevuto;
- Attività di **Webquest**, ovvero ricerca e indagine sul web su argomenti stimolo forniti dal docente;
- Il **Digital Storytelling** si basa sull'organizzazione di contenuti di apprendimento da parte degli studenti attraverso una struttura narrativa supportata da elementi di vario tipo come video, audio, immagini, testi, mappe etc.;
- Realizzazione di video o videotutorial** da parte dei docenti da condividere su piattaforma (praticamente una lezione a distanza in modalità differita sulla quale è possibile però organizzare delle attività di gruppo);
- Realizzazione di podcast**, contenuti audio realizzati sia dal docente che dai ragazzi che hanno modo di migliorare in questo modo la loro competenza nell'esposizione dei concetti;
- Didattica per scenari**, nata dal progetto europeo ITEC – Innovative Technologies for an Engaging Classroom – **prevede** la costruzione, da parte del docente, di pratiche didattiche innovative nella forma di Learning Stories.
- Cooperative Learning o Apprendimento Cooperativo**, già applicato in tutte le realtà, è l'insieme di tecniche di conduzione della classe dove gli studenti lavorano in piccoli gruppi suddivisi per attività di apprendimento comuni.
- Peer education** è l'attivazione di un processo spontaneo di trasmissione di conoscenze e di esperienze tra pari.
- La metodologia del **Problem Solving** (o **Didattica x Problemi**) prevede la consegna di un compito-quesito che comporta la risoluzione da parte di un gruppo di studenti.
- Il **Debate** è una discussione formale vincolata, nella quale due squadre sostengono e controbattono un'affermazione data, ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO). È una metodologia che prevede una fase propedeutica di Cooperative Learning e Peer education.

Ciascuna di queste metodologie potrebbe essere potenziata con dei **tool**, che siano essi piattaforme web o software di produttività personale. Si può strutturare una lezione in rete e poi generare un link da condividere con la classe (trattandosi di piattaforme esterne valutare prima lo strumento in termini di privacy), oppure è possibile registrare e editare suoni o video direttamente sul proprio PC.

Gli strumenti

Per creare **videotutorial** ottimo è l'open source **OBS-Open Broadcaster Software** e per la registrazione dello schermo, oltre agli strumenti di già presenti di default nei computer, è molto usato **Screencast o-matic**.

Per **creare lezioni on-line** è interessante scoprire le divertenti potenzialità di **Edpuzzle**, **Blendspace** by Tes o **Padlet**.

Stimoli per il **debate** sono offerti da **Kialo** mentre la sezione **Voyager** di Google Earth offre dei percorsi di studio interessati e strutturati anche interdisciplinari.

Nell'ottica della **gamification**, sono molto conosciuti **Wordwall** e **Kahoot!**, mentre per **quiz normali** sono molto funzionali **Socrative** e il classico Google Moduli.

Cilipchamp consente di **lavorare con i video** mentre esistono tool specifici per l'interazione come **Mentimeter** che consente **sondaggi in tempo reale**.

In rete sono altresì presenti anche diversi **repository**, dove reperire sia idee che buone pratiche, al quale fine esemplificativo ne segnalò tre:

- <http://dolpolimi.pbworks.com>
- <https://www.riconessioni.it>
- <https://www.dailymotion.com/it> (video)

La valutazione

Finendo con il problema **valutazione**, questo è un elemento che va discusso con il proprio Istituto, il quale avrà sicuramente adottato dei criteri già inseriti nel Piano della DDI.

A prescindere dalle scelte collegiali della propria scuola, gli esperti danno senso, in caso di DAD, ad una valutazione principalmente formativa, basata su frequenti feedback delle unità didattiche presentate e soprattutto una osservazione puntuale da parte del docente che tenga conto dell'acquisizione di altri elementi. Questi, parimenti importanti, sono l'autonomia nel reperire strumenti e materiali idonei, lo sviluppo del pensiero critico, la capacità di interazione e relazione con il gruppo dei pari, la partecipazione all'azione educativa e la flessibilità intesa come capacità di proporre soluzioni nuove ad eventuali problematiche. Fondamentali le competenze civiche come la puntualità, la responsabilità e il rispetto verso gli altri e anche le competenze digitali acquisite, che non si possono ridurre ad una mera abilità di utilizzo tecnico del mezzo, ma anche una conoscenza del mondo della rete, con le sue regole e le sue insidie.



@RIPRODUZIONE RISERVATA