

Nuove sfide e pratiche di innovazione didattica "mediata" nella IeFP

Appunti di Learning Design per il "nuovo apprendimento"

FEDERICA ORADINI1

Fare innovazione didattica: includere, integrare approcci e ambienti

Fare innovazione didattica significa porsi il problema di passare da una pratica tradizionale della didattica - basata su un approccio di tipo frontale e trasmissivo da parte del docente - ad una, invece, nella quale i processi di apprendimento in ambienti supportivi², integrati e centrati sullo studente ne stimolino le dimensioni attive, creative e collaborative come elementi fondanti dell'esperienza di insegnamento e apprendimento, valorizzati anche dal digitale. L'OCSE propone una definizione formale di spazio per l'insegnamento-apprendimento come uno "spazio fisico che supporta programmi e pedagogia di apprendimento e insegnamento molteplici e diversi, includendo le tecnologie attuali". Quello che d'importante viene sottolineato è il fatto che l'inclusione delle tecnologie attuali non è vista come una rivoluzione ma, piuttosto, come un'evoluzione che permette di includere approcci pedagogici nuovi e diversi. Radcliffe³, già nel 2009, si era basato sullo stesso criterio per delineare il framework Pedagogia-Spazio-Tecnologia, che descrive l'ecosistema della formazione in cui il processo di insegnamento e apprendimento prende forma grazie all'integrazione tra pedagogia, tecnologia e spazi.

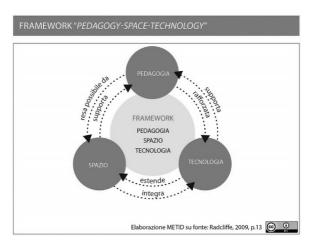
- ¹ Esperta nella progettazione, sviluppo e promozione delle tecnologie digitali a supporto della didattica nei processi di innovazione educativa, già Coordinatrice del Dipartimento di Sviluppo delle Tecnologie Mobili Education Technology (Università di Westminster, Londra), consulente presso *Cambridge Education Group Digital LTD (Cambridge, Regno Unito)*, responsabile scientifico-metodologica *eVET Lab*® di Enaip Trentino per il learning design nelle attività didattiche mediate dalla tecnologia.
- ² Processi di apprendimenti definiti anche come "nuovo apprendimento". Cfr. P.R.J Simons, J. van der Linden, T. Duffy, *New learning: Three ways to learn in a new balance*, in P.R.J Simons, J. van der Linden, T. Duffy, *New Learning*, Dordrecht, Kluwer Academic Publishers, 2000.
- ³ RADCLIFFE D. (2009), A Pedagogy-space-technology (PST) framework for designing and evaluating learning places in RADCLIFFE D. WILSON H. POWELL D. TIBBETTS B. (Eds.), Learning spaces in higher education: Positive outcomes by design, Brisbane, Qld: The University of Queensland and the Australian Learning and Teaching Council.











Più in generale, è l'attuale rivoluzione digitale che ha reso evidente il configurarsi di un "ecosistema della formazione" nel quale è andata via via ad affermarsi e consolidarsi la transizione verso una visione pluralistica e, per certi versi, olistica dell'apprendimento, basato soprattutto sull'inclusione, sull'interconnessione, sull'attivazione, sulla condivisione e collaborazione. Una nuova cultura dell'apprendimento che si basa su tre dimensioni strategiche: la valorizzazione dei portati soggettivi identitari ed esperienziali di ognuno; la mobilitazione di tutte le risorse personali possedute da chi è in apprendimento; un atteggiamento aperto verso un "palinsesto" degli spazi di apprendimento⁴, sempre più dilatati e che integrano setting fisici e virtuali, oltre l'aula. Probabilmente il "formato" didattico più conosciuto all'interno di questo palinsesto è il Blended Learning⁵, espressione d'uso comune per descrivere l'ibridazione dell'apprendimento (esperienza in presenza/esperienza da remoto) attraverso l'amplificazione della didattica resa possibile dal digitale. Il focus è sul discente, chiamato ad esplorare, scoprire, condividere, interagire in un processo formativo orizzontale, privo di gerarchie e caratterizzato dalla facilitazione, esercitata dal docente, del protagonismo attivo, della responsabilizzazione, dell'autoregolazione dello studente nel processo di apprendimento.

⁴ NACAMULLI R. - D. BOLDIZZONI (a cura di), Oltre l'aula: strategie di formazione nella società della conoscenza, Milano, Apogeo, 2011.

⁵ "Blended learning designates the range of possibilities presented by combining Internet and digital media with established classroom forms that require the physical co-presence of teacher and students.", FRIESEN N., Report: Defining Blended Learning, Boise State University, August 2012, p. 1.



Verso una "progettazione mista multimensionale": la metodologia Blended

Con l'avvento della pandemia, il rapporto con Internet è cambiato di segno e il Web 2.0 si è affermato come luogo della società e non spazio esterno a essa, imprimendo un'accelerazione digitale che ha determinato "un prima e un dopo" individuale e collettivo. Durante il lockdown il web è diventato uno spazio omnicomprensivo, per informarsi, per mantenere relazioni ma anche per lavorare e per fare scuola. Sul piano della didattica in particolare, nonostante situazioni diverse a seconda delle realtà geografiche e sociali, l'eredità di questi ultimi due anni è ben rappresentata dalla metodologia Blended, secondo la quale il processo di insegnamento/apprendimento può essere svolto in parte in classe e in parte a casa, secondo una logica on-demand (dove, quando e come voglio), e realizzato con il supporto delle risorse disponibili nel Web. Tale metodologia presuppone "percorsi didattici che integrino l'approccio reticolare alla conoscenza con forme di collaborazione e di cooperazione nella scoperta del sapere, proprie del web. Il docente integra e sviluppa le attività didattiche in presenza con percorsi online da svolgere con modalità di lavoro autonomo ma quidato". La presenza a scuola, in passato condizione univoca e non discutibile, risulta - dopo il periodo della pandemia almeno diversa perché anche la scuola è "onlife", citando Luciano Floridi⁷, e abita una complessità caratterizzata dal continuum tra la dimensione reale e quella digitale. Dal punto di vista pedagogico occorre quindi chiedersi quanto la dimensione onlife influenzi l'apprendimento e, di consequenza, chiarire che tipo di didattica si può fare da oggi in avanti. Citando Pier Cesare Rivoltella⁸ (CREMIT, Centro di Ricerca per l'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia) troviamo una prima risposta: "La risposta sta in un cambiamento di metodo, nell'adozione di modelli di lezione che diano la possibilità agli studenti di attivarsi, di essere protagonisti del loro apprendimento, di vedere accolto e valorizzato il loro contributo per inserirlo in un quadro il cui sapere storico possa consolidarsi". Questa riflessione unisce la tradizione pedagogica dell'attivismo, del costruttivismo e del costruzionismo alla ricerca di area anglosassone sul cambiamento di paradigma culturale innestato

CNOS - RASSEGNA 2-2023.indd 117

⁶ BRICCHETTO E., L'EAS, la lezione Blended, in Didattica Digitale, Integrata, "EaS. Essere a scuola", numero speciale, Open Access, aprile 2021.

⁷ "In ogni momento della vita, non è più possibile separare la dimensione online da quella offline: di fatto si mischiano continuamente, immettendoci in una dimensione onlife", FLORIDI L., The Onlife Manifesto Being Human in a Hyperconnected Era, 2015, Open Access. Si veda anche FLORIDI L., La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo, Milano, Raffaello Cortina, 2017.

⁸ RIVOLTELLA P.C., Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende, Roma, Raffaello Cortina, 2012; RIVOLTELLA P.C., La previsione. Neuroscienze, apprendimento, didattica, Brescia, La Scuola 2014.

sulla rivoluzione digitale e sul diffondersi di una nuova concezione di didattica. I metodi tradizionali in aula si integrano con "momenti" di formazione autonoma, supportati da dispositivi che modificano il modo di apprendere e di insegnare, che mettono in evidenza, tra i tanti aspetti di questo cambiamento, l'efficacia dell'apprendimento "in pillole", caratterizzato da attività didattiche da realizzare in brevi unità di tempo. L'organizzazione del tempo e dello spazio della lezione è così basata sull'alternarsi di azioni didattiche che rendono l'apprendimento effettivamente significativo. Introdurre diverse tipologie di attività, cambiare ruolo, spezzare il ritmo della lezione, ragionare su segmenti di sapere brevi ha due punti di forza: evitare il sovraccarico cognitivo, che impedisce la fissazione delle informazioni nella memoria a lungo termine quando esse siano troppe; ovviare al problema dell'attenzione focalizzata, dal momento che la concentrazione nella società attuale fatta di stimoli e di sovrabbondanza di informazioni diventa sempre più difficile. Con la "progettazione mista", la relazione tra conoscenze e competenze è sempre presente e più evidente: si ottiene un modello di lezione che aiuta la conoscenza, che prova a mettere ordine nelle informazioni informali proprie dei discenti e li aiuta a fare sintesi attraverso l'attività e la riflessione. Citando Laurillard⁹ "è la didattica come Design in un rapporto stretto tra quello che l'insegnante fa per formazione ma anche perché vive il suo tempo, con le culture informali degli studenti, che è necessaria per produrre nuova cultura".

Più varia, e mista, è la modalità di progettazione e trasmissione di conoscenze e abilità, maggiore è la possibilità di efficacia e successo nell'insegnamento e nell'apprendimento. Le attività didattiche che incoraggiano un apprendimento efficace sono quelle che richiedono una riflessione, che coinvolgono in una discussione, che richiedono di cercare informazioni, analizzare, valutare o sviluppare un prodotto. Ognuno apprende in maniera diversa, a seconda del contesto o della disciplina, ed è difficile stabilire in modo definitivo uno stile invariabile e sempre adatto ad una specifica persona. S'impara meglio attraverso le azioni che mettono in valore il "bagaglio personale". Le attività ideali sono quelle che richiedono la partecipazione attiva degli studenti, ovvero azioni che coinvolgono persone e che "mediano tra i bisogni individuali" al fine di raggiungere risultati specifici. È strategico riconoscere le abilità già esistenti negli studenti e fare riferimento ad esse: ad esempio, usando il lavoro di gruppo si possono utilizzare esperienze diverse e si offre una possibilità anche a coloro che hanno abilità diverse. In questo contesto, la classe diventa "attiva" fino a rappresentare un vero e proprio ecosistema della formazione perché vissuta come "spazio più dilatato" capace di attivare tutte le risorse e le energie disponibili.

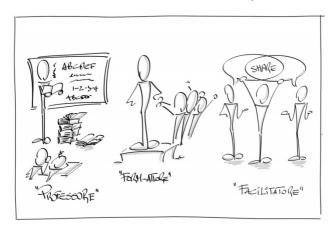
⁹ LAURILLARD D., Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie, Milano, Franco Angeli, 2015.



La classe attiva: opportunità e implicazioni

Molti modelli pedagogici affidano un ruolo importante all'attività dello studente, partendo ciascuno da stimoli iniziali diversi: esercitazioni, per lo più individuali, immersione in esperienze concrete, esplorazione e soluzione di problemi, fino ad arrivare ad un'attività collettiva di ricerca, connessione e rielaborazione del sapere. Tutti questi modelli mirano a creare contesti di apprendimento attivo, ossia contesti nei quali gli allievi sono stimolati ad acquisire nuove conoscenze, abilità o competenze partecipando in classe e interagendo fra loro. In questo paradigma la didattica attiva si affianca alla didattica frontale. In un paradigma basato sulla didattica frontale si tende a partire dai contenuti, ossia da cosa insegnare e da come trasmettere il contenuto. Se a questo paradigma si affiancano modelli di didattica attiva, il focus tende a spostarsi sui Risultati di Apprendimento Attesi, ossia da cosa lo studente deve padroneggiare e su come si può fare per aiutarlo a raggiungere questi obiettivi. Naturalmente, non esiste una soluzione valida in modo assoluto e spesso gli obiettivi possono essere raggiunti da una integrazione dei due approcci che deve ovviamente tener conto delle esigenze di copertura tematica, dei tempi a disposizione e del numero dei discenti. In questa alternanza di didattica frontale e didattica attiva, le attività risultano cruciali in entrambi i momenti: anche nei momenti di didattica frontale, attività brevi possono essere, infatti, utilissime per risvegliare l'attenzione della classe e agevolare l'efficace apprendimento dei contenuti.

Passando da un paradigma che si basa, principalmente, sui momenti di didattica frontale a un paradigma che valorizza i momenti di didattica attiva, cambia anche il ruolo del docente: da "docente oratore" a "docente facilitatore". Mentre il "docente oratore" ha il pieno controllo di quello che succede in aula, il "docente facilitatore" deve stimolare la partecipazione alle attività attraverso continui feedback, sia in termini di contenuto che di processo.









In questo contesto, emerge spesso tra i docenti la sensazione di perdere il controllo dell'aula, sia in termini di quali contenuti sono stati trasmessi che di gestione della stessa. Per ridurre la sensazione di perdita di controllo anche nei contesti di classi numerose, è utile proporre sfide sostenibili, ossia che siano abbastanza sfidanti, ma senza essere impossibili da raggiungere. Un ulteriore aspetto da tenere presente è che il docente, regista e facilitatore dell'esperienza di insegnamento-apprendimento, è il leader e deve quindi fornire regole e obiettivi chiari. Un momento di cruciale importanza è dunque quello del patto formativo: all'inizio del corso il docente deve dedicare tempo a spiegare obiettivi e modalità del percorso e sottolineare l'importanza della partecipazione attiva. Per il rispetto del patto formativo, il docente può farsi aiutare anche dagli studenti, che possono mettere in atto azioni di controllo e collaborazione sociale, se percepiscono che la mancata collaborazione di alcuni va a scapito delle attività di tutti. Un altro accorgimento è prevedere momenti di feedback e confronto con l'intera classe, utili al docente per eventuali riassestamenti e per rifocalizzare gli obiettivi del percorso e le regole del gioco. Si può, inoltre, valutare la possibilità di offrire una qualche forma di incentivo legata all'attività. È, infine, grazie anche all'atteggiamento del docente e alla qualità del suo stare in aula, che si percepisce il valore della didattica attiva: durante le esercitazioni, ad esempio, è importante resistere alla tentazione di dedicarsi ad altro mentre gli studenti lavorano e girare tra i banchi per stimolare la richiesta di feedback e individuare situazioni di stallo. L'attenzione del docente non potrà quindi limitarsi alla selezione accurata dei contenuti da trattare nel proprio corso, ma dovrà allargarsi alla progettazione dell'intera esperienza di apprendimento, in cui i contenuti stessi presentano tante diverse sfaccettature, perché ci sono i contenuti in sé, ma anche la loro struttura, il loro formato, le fonti da cui attingere; tutto fa parte di una rete più ampia che rappresenta l'esperienza di apprendimento. È importante che anche online, le azioni di facilitazione, sia da parte degli allievi che dell'insegnante, creino un clima di sicurezza e di fiducia che supporti la riflessione critica e consenta il monitoraggio dell'apprendimento in modo tale che la presenza sociale e cognitiva facciano emergere quel contesto di apprendimento basato "sull'indagine". È nell'atto di facilitazione che i discenti si collegano tra loro e con l'insegnante, si impegnano rispetto a quanto offre la formazione, sono cognitivamente presenti come "agenti intellettuali" e svolgono tutte le azioni "core" per lo sviluppo e il mantenimento della comunità di apprendimento. Più in generale, creare delle dinamiche d'aula attive significa dare l'opportunità agli studenti, nel momento in cui si stanno impegnando a raggiungere i Risultati di Apprendimento Attesi disciplinari, di sviluppare, contestualmente, quelle "risorse chiave" per il millennio nel quale ci troviamo e che possono essere riassunte "come le 4C strategiche per il lavoro e la vita": Collaborazione,



Creatività, Comunicazione e pensiero Critico. Si tratta di risorse particolarmente importanti in un contesto caratterizzato da una rapida evoluzione perché sono dimensioni personali e sociali che permettono di mettere in gioco conoscenze, abilità e competenze disciplinari nel risolvere problemi, magari mai incontrati prima, o nel trovare soluzioni che non sono la semplice replica di soluzioni già applicate in passato. Questo può essere particolarmente rilevante nel momento in cui i problemi da affrontare non sono "familiari, noti o ricorrenti" ma nuovi o mai visti prima. Una didattica supportata dalla "classe attiva", più in generale basata su un modello attivo (o "del fare") mediato dalla tecnologia digitale, può ricevere un importante assist dalla pratica dell'e-tivity.

La pratica dell'e-tivity

Nonostante le *e-tivities* siano esercitazioni pensate per la rete, la metodologia è utile perché offre un modo nuovo per organizzare l'apprendimento con modalità attive e partecipative. Il termine *e-tivity* è stato coniato dalla prof.ssa *Gilly Salmon*¹⁰ e significa "attività online". Si tratta di un framework teorico per apprendere in maniera dinamica e interattiva, centrato sull'idea di un'attività motivante e con obiettivi chiari, pensata e basata sull'interazione tra gli allievi mediante comunicazione testuale scritta, progettata e condotta da un tutor in veste di facilitatore.

L'e-tivities, in generale, sono adatte ai programmi interamente online e alle attività miste supportate dall'e-learning anche se, nella pratica sempre più diffusa dopo il "2020", sono tipicamente erogate in modalità asincrona. L'obiettivo, sia individuale sia collettivo, di questo tipo di attività è l'acquisizione di conoscenza in modalità collaborativa e condivisa. La struttura dell'e-tivities ribalta l'idea che l'apprendimento dipenda da un esperto e dalla sua trasmissione di nozioni, mettendo al centro la conoscenza (co)costruita dagli studenti attraverso l'interazione con gli altri.

Un'e-tivity consiste in un esercizio iniziato da un insegnante "facilitatore" che richiede una certa interazione tra i partecipanti. La sua progettazione e attuazione deve essere attenta ai dettagli, minuziosa e tenere conto delle difficoltà/limiti tipici di una particolare fase del curriculo, coinvolgere gli studenti e aiutarli a raggiungere un risultato di apprendimento specifico. L'e-tivities possono richiedere al docente un certo impegno di progettazione e programmazione. Tuttavia, possono essere riutilizzate, se l'idea è stata buona e se preparate in

CNOS - RASSEGNA 2-2023.indd 121

24/06/23 10:12

¹⁰ SALMON G., https://www.gillysalmon.com; Gilly Salmon, *E_tivities, The Key to Active Online Learning (2nd Edition)*, 2013 (Ultimo accesso maggio 2023).



modo da consentirne la riproducibilità, apportando solo piccoli adattamenti in base, ad esempio, alle caratteristiche individuali degli studenti, al contesto specifico o all'ottenimento di nuove informazioni.

In ogni *e-tivity* dovrebbe esserci un elemento di interazione tra studenti, ad esempio chiedendo un feedback sulle attività svolte da altri partecipanti (compiti, esercizi, ecc.). Lavorare in coppia o in piccolo gruppo non solo stimola la partecipazione e il coinvolgimento, ma favorisce anche significative competenze sociali. Incoraggia gli studenti a sviluppare tutte quelle capacità di collaborazione, relazione, comunicazione, organizzazione, gestione delle emozioni e risoluzione dei problemi, che risultano ancora più importanti nei periodi formativi in cui i giovani necessitano di integrarsi e fare squadra. Inoltre, la proposta di un lavoro che permetta a ogni studente di avere un ruolo attivo all'interno del piccolo gruppo, favorisce il confronto e lo scambio e alimenta negli stessi discenti il desiderio di emulare le strategie e le azioni messe in atto dai compagni di classe durante l'attività, migliorando le proprie competenze anche sul piano "strategico".

Oltre a soft e hard skills mobilizzate da questo specifico contesto di apprendimento dobbiamo tenere conto anche del suo "potenziale di promozione" in termini di competenze strategiche, nello specifico di quelle competenze implicate nel saper assumere responsabilmente i propri impegni e nel saperli portare a termine con costanza e sistematicità oppure nel saper affrontare situazioni difficili e poco familiari, emotivamente coinvolgenti, tipiche dell'apprendere in ambiente digitale.

Più in generale, riprendendo il quadro concettuale di Michele Pellerey¹¹, l'e-tivities possono essere considerate palestre di allenamento nella direzione del capire e ricordare (i collegamenti che vengono messi in atto tra quanto si acquisisce di nuovo e il mondo della propria esperienza e/o le conoscenze già acquisite e organizzate), della disponibilità a collaborare nelle attività e nell'apprendimento (la disponibilità verso gli altri, il livello di valutazione soggettiva positiva e l'impegno in attività collaborative al fine di migliorare il proprio apprendimento), della percezione soggettiva di competenza (l'auto-efficacia rispetto al conseguimento di adeguati livelli di competenza nelle proprie attività), del gestire forme accentuate di ansietà (le reazioni emozionali alle situazioni sfidanti in termini di controllo e valorizzazione della propria emotività), del gestire se stessi nell'apprendimento (le strategie messe in atto che proteggono e sostengono l'esecuzione delle decisioni prese di fronte a noia, fatica o disinteresse per il contenuto, la fedeltà agli impegni presi), dell'affrontare situazioni sfidanti (le strategie di tipo cognitivo come reazione alle difficoltà, la raccolta delle proprie

¹¹ Pellerey M. – Bay M. - Grzadziel D., *Promuovere la crescita nelle competenze strategiche che hanno le loro radici nelle dimensioni morali e spirituali della persona*. Rapporto di ricerca, CNOS-FAP, Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, Roma, 2010.

energie per intervenire positivamente). Significativo, infine, risulta l'apporto delle e-tivities nella prospettiva della promozione delle competenze chiave europee, non solo di quella "digitale", ma della "competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare" e della "competenza imprenditoriale".

Ci sono, in generale, alcuni "elementi descrittivi e di progettazione" (ingredienti) fondamentali di un'e-tivity:

- un titolo
- una "scintilla" (la sfida, il problema, l'ispirazione o lo stimolo per "fare e interagire")
- un invito a partecipare all'esercizio per chiarire subito quale sarà lo scopo, il vantaggio (valore aggiunto) in caso di partecipazione attiva ed i compiti di ognuno (docente, studente)
- un sommario (struttura)
- un'attività riferita ai risultati di apprendimento (gli studenti devono svolgere una certa attività)
- una durata e quanto tempo di impegno è richiesto agli studenti
- alcune semplici chiare istruzioni per lo svolgimento delle attività richieste
- un elemento di partecipazione (gli studenti devono interagire gli uni con gli altri per svolgere l'attività)
- una valutazione e/o il feedback richiesto
- le risorse digitali e, più in generale, gli strumenti (tecnologie, materiali didattici, ecc.) che saranno impiegate
- una numerazione e una sequenza in modo che gli studenti sappiano esattamente dove si trovano all'interno del processo di apprendimento.

Nell'implementazione di un'e-tivity è opportuno sempre tenere presente che:

- il titolo deve essere, oltre che significativo, accattivante per sollecitare fin da subito attenzione e stimolo alla partecipazione e pro-attività; inoltre, con un buon titolo, chiaro e attraente, gli studenti, in genere, sono molto più propensi ad aprire la "vostra notifica" per avvisare dell'e-tivity;
- l'invito deve chiarire subito quale sarà lo scopo di ciò a cui gli studenti parteciperanno. È importante chiare cosa ne trarranno se parteciperanno attivamente, riassumere brevemente il compito e/o le attività previste per comprendere in sequenza cosa accadrà in seguito; nell'invito è anche necessario chiarire "cosa farà il facilitatore/moderatore (docente), anche in termini di feedback (quando e come);
- la "scintilla" è importante per iniziare il dialogo perché serve per "accendere quel fuoco che continuerà a bruciare lavorando insieme"; le modalità per rappresentarla, per spiegarla possono essere tante: ad esempio, un breve video,





un esempio da un piccolo caso-studio; l'importante è che la "scintilla" non trasferisca contenuti bensì sia funzionale solo all'avvio di un dialogo e all'engagement dei partecipanti; infine, è fondamentale "alimentare da parte di tutti" la scintilla chiedendo a ogni studente di "commentare la scintilla" dal punto di vista delle suggestioni che produce sia individualmente che nel gruppo attraverso l'ascolto di quanto gli altri riportano in questo dialogo iniziale;

- devono essere forniti elementi informativi per comprendere dove l'e-tivity si colloca nella "sequenza di apprendimento"; è opportuno che ogni e-tivity sia dotata di una numerazione e sia rappresentata in uno schema di flusso/processo in modo che i discenti sappiano esattamente dove si colloca all'interno della struttura complessiva "dell'impalcatura" (la sequenza di apprendimento);
- le istruzioni devono chiarire cosa dovranno fare i partecipanti in relazione al loro ruolo nell'e-tivity, come dovranno lavorare insieme e come dovranno procedere e per quanto tempo;
- è necessario chiarire nel calendario delle attività formative quanto dura l'e-tivity e per quanto tempo i partecipanti saranno impegnati; è molto importante
 la "sensibilità" sul timing e sul ritmo dato considerando che è opportuno un
 impegno contenuto entro le due/tre settimane per portare a termine l'e-tivity;
- dovrà senz'altro essere chiaramente specificato se l'e-tivity sarà valutata e andrà indicato anche cosa può portare al successo oltre che come raggiungere gli obiettivi;
- vanno sempre esplicitati i criteri di osservazione e valutazione della performance;
- potrebbe essere utile prevedere un premio finale a conclusione dell'e-tivity, che può essere sia un piccolo premio materiale (ad esempio, uno snack, una penna, un quaderno, ecc.) sia l'assegnazione di punteggi e/o bonus per il prosieguo di alcune parti della stessa e-tivity (risoluzione di alcuni giochi, esercizi).

Una scheda-tipo per descrivere un'e-tivity può essere impostata come di seguito proposto. Nella sua implementazione, in termini di contenuti, è utile "mettersi nei panni" dello studente e procedere alla descrizione di ogni "ingrediente" come riposta a possibili sue ipotetiche domande.

Titolo e-tivity

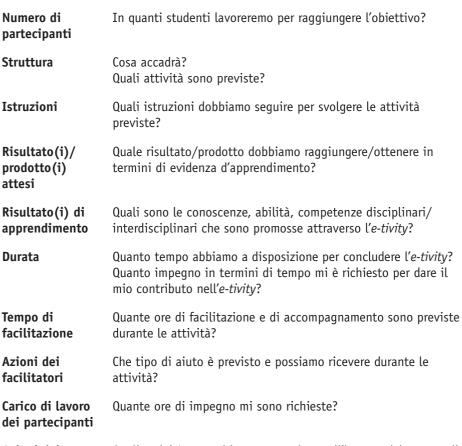
Scintilla Quale sfida/problema affrontiamo e perché?

Invito Qual è il valore aggiunto sulla mia formazione se partecipo?

Su cosa e come sono chiamato a dare un contributo?

Quale sarà il contributo del docente in termini di facilitazione?





Azioni dei partecipanti Quali attività sono chiamato a svolgere all'interno del gruppo di

lavoro in base al ruolo che mi è stato assegnato?

Strumenti per l'attività

Quali risorse strumentali sono previste? Cosa devo usare? Quali tecnologie digitali devono essere utilizzate per realizzare, condividere, presentare le attività svolte e il prodotto richiesto?

Metodi e criteri di valutazione

Su quali aspetti sarò valutato individualmente e rispetto al mio contributo nel gruppo di lavoro?

Quali sono i descrittori ed i livelli che misureranno la mia

performance e quella del gruppo di lavoro?

In che modo, e quando, avrò un feedback sulla qualità del mio

contributo e di quello del gruppo di lavoro?

Potrò esprimere anche il "mio punto di vista" sulla performance

realizzata?

Ogni e-tivity ha un proprio "ciclo vitale", articolato in quattro fasi:

- fase di avvio, nella quale il docente illustra l'e-tivity, le modalità di lavoro e di partecipazione, consegna i materiali necessari, promuove un confronto



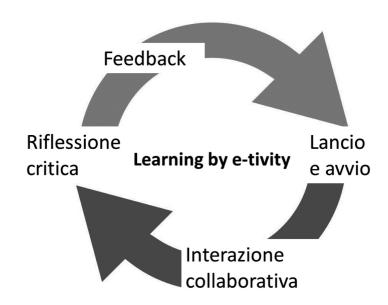




tra i discenti per meglio focalizzare l'attività/il compito, accertare eventuali conoscenze pregresse, cogliere interesse e motivazione, sollecitare curiosità, partendo dalla "scintilla quida";

- fase di interazione collaborativa supportata sia dal lavoro individuale che di gruppo chiamato a condividere e mettere in azione conoscenze e abilità per realizzare il prodotto richiesto ai fini della messa in trasparenza degli apprendimenti raggiunti (tipologia e livello);
- fase di riflessione critica e di autovalutazione dei partecipanti sul lavoro svolto e il prodotto ottenuto;
- fase di feedback da parte del docente in chiave di ricostruzione e rilettura del processo attuativo dell'e-tivity e di valutazione formativa nella prospettiva della condivisione di punti di attenzione per il miglioramento della performance.

Di seguito una rappresentazione del ciclo vitale di un'e-tivity.



È di seguito proposto un possibile esempio di *e-tivity* attuata nel percorso di IeFP di qualifica professionale e rivolta agli allievi del 1° anno di corso nell'ambito degli insegnamenti "Studi storico-economico e sociali" e "lingua italiana" 12.





¹² L'esempio riportato, con adattamenti, riguarda un'e-tivity progettata e attuata dal Facilitatore digitale prof. Stefano Pinzi, e docente di Enaip Trentino, in riferimento alla disciplina e ai risultati di apprendimento (abilità e conoscenze) previsti dai Piani di Studio IeFP della Provincia autonoma di Trento.



TITOLO	I NATIVI AMERICANI E I DIRITTI FONDAMENTALI DELL'UOMO
ARGOMENTO	I nativi americani, la colonizzazione e i diritti dell'uomo
DISCIPLINA/E	STUDI STORICO ECONOMICO SOCIALI - LINGUA ITALIANA
FACILITATORE/DOCENTE	PINZI STEFANO
CLASSI COINVOLTE	Classi prime
Risultati d'apprendimento (abilità)	Comprendere la complessità delle strutture e dei processi di trasformazione del passato in una dimensione diacronica, anche sulla base del confronto fra aree geografiche e culturali; comprendere le procedure della ricerca storica, fondata sull'utilizzazione della documentazione e delle fonti, e praticarla in contesti guidati; comprendere la trama di relazioni tra le varie dimensioni all'interno di una società (economiche, sociali, politiche, culturali); cogliere i nessi causali e le reti di relazioni tra eventi storici; collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nella loro dimensione geografico/spaziale; classificare le epoche storiche e i relativi fatti di maggior rilievo; esporre i temi trattati in modo coerente e articolato, utilizzando gli elementi fondamentali del lessico disciplinare specifico; mettere in relazione le forme sociali, economiche, politiche, giuridiche e culturali del passato con quelle della storia presente; mettere in relazione dinamiche del passato (sociali, economiche, politiche, istituzionali e culturali) con quelle della storia presente a livello locale; comprendere la coesistenza nella storia dell'umanità di permanenze di lunghissima durata e di rotture rivoluzionarie portatrici di grandi processi di trasformazione; leggere diversi tipi di fonti e ricavare le principali informazioni; usare in maniera appropriata il lessico base della storiografia
Risultati d'apprendimento (conoscenze)	Cause che hanno portato alla colonizzazione; principi fondamentali dell'Illuminismo e delle carte costituzionali; linea del tempo; fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione del testo; struttura di alcune forme di produzione scritta (il testo argomentativo/espositivo); testi multimediali; applicazioni specifiche per la ricerca e l'elaborazione di informazioni
ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ	
APPRENDIMENTO ASIN- CRONO PRIMA DELLA SESSIONE LIVE (tempo medio: 70')	LETTURA DI UN TESTO (appunti lezione – testo specifico per eventuali allievi con bisogni educativi speciali); VISIONE VIDEO SUI NATIVI AMERICANI (8/10 min.); MAPPA MENTALE/CONCETTUALE (per favorire anche gli allievi con bisogni educativi speciali); TEST DI COMPRENSIONE (utilizzando Forms; Quizizz; Kahoot)





SESSIONE SINCRONA IN LIVE e SESSIONE LAVORO A GRUPPI (tempo medio: 290')	1_BRAINSTORMING utilizzando Padlet (consegna: scrivere ciò che ti viene in mente in riferimento ai nativi americani e ai colonizzatori); 2_PRESENTAZIONE in forma più sintetica del testo letto in fase asincrona, con utilizzo di slides (ripasso dell'argomento); 3_DOMANDE su "Quizlet", relative all'argomento (con premio: i primi 2 classificati possono scegliere il compagno con cui lavorare nel successivo lavoro a coppie); 4_LAVORO A COPPIE (consegne: 1. fare una ricerca su una tribù di nativi assegnata, seguendo una traccia di massima consegnata dal docente; 2. pensando alle caratteristiche/qualità proprie e del proprio compagno realizzare un totem che vi rappresenti); RESTITUZIONE alla classe con un elaborato su diapositive, correlato da immagini; SCRIVERE dubbi/osservazioni rispetto a quanto emerso o intervento a voce; 5_LAVORO IN GRUPPO (3-4 allievi): Argomento: i diritti negati ai nativi (parlare la propria lingua; vivere la propria spiritualità-libertà di culto; libertà di movimento sul territorio. Consegna: spiegare qual è l'importanza di garantire a tutte le persone gli stessi diritti e libertà, facendo riferimento all'Illuminismo e alla carta dei Diritti e alla Costituzione; riferimenti all'attualità (per esempio in considerazione del conflitto in Ucraina) e riferimenti all'Agenda 2030. ESPOSIZIONE e DIBATTITO
APPRENDIMENTO RIFLESSIVO ASINCRONO (tempo medio: 120')	Gli allievi riflettono sul loro apprendimento, postando un punto chiave, che hanno imparato e chiedendo un chiarimento rispetto a qualcosa che non hanno capito o che hanno trovato difficile; si individuano due studenti che, nella lezione successiva, dovranno fare un riepilogo della sessione appena terminata; ogni allievo della classe formula e invia all'insegnante una domanda sull'argomento trattato; le domande degli allievi serviranno a creare un quiz da proporre successivamente alla propria classe o ad un'altra classe prima; ascolto della canzone di F. De André ("Fiume Sand Creek") e riflessione
VERIFICA FINALE	RIPASSO con gioco della "catena" a eliminazione (15'-20') VERIFICA SCRITTA con domande chiuse, aperte, a completamento (55')
AREE OSSERVATE E DECRITTORI DI VALUTAZIONE	Contenuti disciplinari/testi/lessico (correttezza, completezza, coerenza, originalità e valore dei contenuti) Competenze comunicative/relazionali (partecipazione, interazione, collaborazione, chiarezza espositiva, analisi e riflessione critica) Competenza digitale (gestione delle informazioni, creazione e/o adattamento di contenuti digitali, rispetto del copyright, modalità di restituzione grafica digitale di testi, immagini e della documentazione) Capacità di rielaborazione, analisi e sintesi Rispetto dei tempi Rispetto delle regole e delle istruzioni Correttezza e pertinenza dei contributi e delle risposte



Le prospettive

Nei tanti cantieri della didattica che si stanno aprendo a seguito delle nuove sfide e dei nuovi quesiti che si presentano a chi si occupa di formazione in un contesto profondamente e rapidamente mutato, la pratica delle *e-tivities* rappresenta un ulteriore "framework sfidante" per attualizzare i curricula, le metodologie di insegnamento, le opportunità di apprendimento.

Nella realtà emergente dell'era blended della formazione e dell'amplificazione della didattica del digitale si va consolidando uno scenario che affianca alla didattica tradizionale nuove combinazioni efficaci di insegnamento e apprendimento. Docenti e studenti vivono nuovi spazi di confronto, sperimentazione e applicazione con un ambiente pedagogico sempre più articolato, decentrato e orizzontale. Socializzazione, confronto, condivisione diventano forme per mantenere alto il coinvolgimento di tutti e alleati fondamentali per la formazione delle attuali e future leve giovanili, sempre più alla ricerca di opportunità coinvolgenti, di sperimentazione diretta, di poter far parte di un "learning by doing 4.0" che metta al centro una nuova "didattica del fare", fondata sull'interazione e sulla pro-attività dentro un Learning Design che riconosca e ponga al centro le istanze di apprendere attraverso l'esplorazione e la scoperta.

Il sistema di istruzione e formazione ha di fronte una possibile e ulteriore strada da intraprendere nella direzione dell'accogliere e mettere in valore gli articolati bisogni di "senso" e atteggiamenti dei giovani, sempre più alla ricerca di un maggiore protagonismo, di una nuova vitalità nel loro processo di crescita educativa, culturale e professionale.





