



Didattica, le sperimentazioni dei nuovi modelli ci dicono che sarà sempre più digitale

L'innovazione nella didattica passa per le tecnologie informatiche: la conferma arriva dalle sperimentazioni in atto. Come quelle della "Fondazione Mondo Digitale".

L'obiettivo è quello di sviluppare una conoscenza nella società coniugando **innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali**.

"I benefici che provengono da nuove conoscenze, nuove tecnologie e dall'innovazione devono essere a vantaggio di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione" la missione che troviamo nel [sito della fondazione](#).

Una prima testimonianza di come l'innovazione può portare a nuovi modelli didattici nelle scuole è portata dalla ricerca: **"Innovazione nella scuola romana: dotazione digitale e proposte formative della Città Educativa di Roma"** realizzata da "Fondazione Mondo digitale" in collaborazione con il Servizio Statistico - Osservatorio Tecnologico del MIUR grazie al contributo di Roma Capitale Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici.

L'obiettivo della ricerca, in linea con gli stessi obiettivi posti dal Governo nella legge "La Buona Scuola", è quella di dimostrare come una didattica moderna, innovativa ed integrata passa per una formazione adeguata ai docenti e per nuovi strumenti digitali a disposizione nelle aule.

Le sperimentazioni sono state condotte su 5 Istituti Romani, che hanno vissuto 5 esperienze nuove e particolari: coding al femminile al liceo Kennedy, la robotica educativa all'IC Viale dei Consoli, la Palestra dell'Innovazione all'IIS Pacinotti-Archimede, il mobile learning all'IC Antonio Rosmini e l'arte digitale all'IC Largo Volumnia.

Coding: 40 studentesse, guidate dalla dirigente scolastica e dai docenti di scienze naturali, di lingua e letteratura inglese, hanno partecipato al laboratorio di programmazione informatica, con l'obiettivo di offrire loro l'opportunità di confrontarsi con attività e situazioni nuove rispetto al tradizionale curriculum formativo, per stimolare la curiosità e l'interesse su argomenti innovativi e suggerire loro spunti per l'orientamento universitario. Per i docenti la partecipazione al progetto è stata motivo di riflessione sull'attività didattica e su come potrebbe evolvere in futuro la programmazione dell'offerta formativa. Uno degli output evidenziati dalla ricerca è che sul lungo termine queste iniziative aiutano sicuramente a promuovere un percorso di cambiamento e di innovazione nella scuola, che diventa, dunque, uno spazio dove si esercitano non solo i saperi tradizionali ma anche abilità trasversali e creatività, basando la programmazione al raggiungimento di un obiettivo concreto che diventa stimolo costante degli studenti.

Robotica educativa: applicando la metodologia costruttivista e basata sulla cooperazione, utilizzando dei KIT in dotazione, gli studenti si sono cimentati nella costruzione di diversi tipi di robot. La partecipazione al progetto ha consentito di ampliare le opportunità di apprendimento per gli alunni, rafforzando la sperimentazione di metodologie didattiche più adeguate ad una classe anche eterogenea, potenziando inoltre gli aspetti relazionali e offrendo quindi possibilità ludiche di apprendimento e collaborazione tra pari anche agli studenti affetti da sindrome di West.

Palestra dell'innovazione: obiettivo del progetto è quello di avvicinare la didattica al mondo del lavoro, facendo della scuola il luogo non solo del sapere ma anche del saper fare, creando opportunità di alternanza scuola-lavoro grazie allo sviluppo del rapporto con le aziende e all'utilizzo di strumenti di lavoro che permettono di applicare e sperimentare le conoscenze standardizzate apprese in classe, attraverso per esempio la realizzazione di una piattaforma web, dove le stesse imprese possono registrarsi se interessate alla collaborazione con le scuole.

Mobile learning: tramite una formazione specifica i docenti dell'Istituto hanno cominciato ad utilizzare in classe diversi Tablet e smartphone sperimentando modelli pedagogici innovativi, avvicinando gli studenti all'utilizzo di queste tecnologie per lo studio. Il vantaggio principale dei tablet è la disponibilità di un continuo aggiornamento ed evoluzione delle informazioni. Proprio perché mobili, i dispositivi possono essere individuali ma anche condivisibili ed interattivi, utilizzabili cioè in qualunque momento e in qualunque situazione all'interno e all'esterno della classe. Questi dispositivi sono in grado di veicolare un nuovo linguaggio e un nuovo modello di apprendimento, che diventa partecipato e non statico come il sapere tradizionale.

Area Digitale: gli studenti sono stati coinvolti nella creazione di un'opera multimediale esposta alla prima edizione del Media Art festival, lavorando insieme all'idea, al progetto e alla realizzazione della stessa opera. Il progetto ha consentito l'unione di arte, creatività, produttività usando le nuove tecnologie, sviluppando la capacità quindi di lavorare in gruppo, la capacità di autocontrollo, la gestione delle emozioni e la capacità decisionale e di ascolto.

Una seconda testimonianza di didattica innovativa è rappresentata dal progetto europeo **MLearn- Training Teachers to use mobile** (hand held) technologies within mainstream school education, attuato nell'ambito del programma per l'apprendimento permanente **Comenius**. Lo scopo del progetto che ha coinvolto gli insegnanti di 4 Paesi europei (Inghilterra, Grecia, Italia e Paesi Bassi) della durata di 30 mesi, è quello di integrare le tecnologie mobili per l'apprendimento all'interno della formazione iniziale, durante in servizio e continua degli insegnanti. In particolare gli obiettivi prefissati dal progetto sono:

- Integrare l'utilizzo di tecnologie mobili come strumento di apprendimento riconosciuto e accettato nell'ambito dell'istruzione scolastica.
- Realizzare una ricerca nazionale ed un'analisi comparativa su 4 paesi sui bisogni formativi e nuove tecnologie.
- Realizzare un'analisi dei bisogni formativi degli insegnanti nei 4 paesi sulla conoscenza e l'uso delle tecnologie mobili dentro e fuori la classe.
- Inserire l'uso di tecnologie mobili all'interno dei programmi di formazione nazionali degli insegnanti.
- Sperimentare il programma di formazione pilota "M-LEARN" con insegnanti delle scuole primarie, secondarie e speciali come parte della loro formazione iniziale/in servizio /continua.
- Permettere agli insegnanti coinvolti di usare le loro nuove abilità e competenze sulle tecnologie mobili dentro e fuori la classe, attraverso un progetto scolastico su materie di insegnamento.

In Italia casi di studi applicati a questo progetto sono stati fatti tra gli altri dagli studenti dell'Istituto L. Da Vinci di Roma, che hanno preparato autonomamente una lezione sul sistema solare con il linguaggio dei segni per i loro compagni sordomuti; l'Istituto comprensivo Rosmini, dove gli alunni hanno spiegato con un video, animato da folletti e cavalieri, le frazioni numerali; mentre all'Istituto comprensivo Mozart sono stati bambini e bambine a costruire le mappe concettuali per realizzare uno storytelling sulle poesie di Pascoli.

Le classi sono state attrezzate con almeno un dispositivo mobile ogni 4-5 studenti, oltre a lavagne interattive o proiettori per la condivisione di contenuti.

La sperimentazione nelle classi ha permesso di analizzare in che modo le tecnologie mobili possono essere integrate nella didattica incidendo nell'apprendimento degli studenti, scoprendo dunque una pedagogia innovativa.

La sperimentazione nelle classi ha permesso di analizzare in che modo le tecnologie mobili possono essere integrate nella didattica incidendo nell'apprendimento degli studenti, scoprendo dunque una pedagogia innovativa.

I progetti hanno permesso agli studenti lo sviluppo di un ragionamento costruttivo, capacità di problem solving, sviluppo di capacità nella comunicazione, di lavorare in piena autonomia ma nel contesto di un team, come evidenziato dal professore Alfonso Molina direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale *"Vogliamo far conoscere a più scuole possibili il modello di successo per l'innovazione nella didattica che sperimentiamo quotidianamente e fare in modo che l'innovazione diventi, nelle scuole italiane, la normalità"*.

La ricerca completa è disponibile [a questo link](#).

Innovazione dunque sempre più presente nelle scuole non come eccezione e per pochi istituti e solo sotto forma di sperimentazione ma come prassi nella didattica quotidiana perfettamente integrata alle metodologie di insegnamento classiche.