

Esperienze DIGITALI



Chiara Bonvicini e Lia Peretti
Docenti CPIA Verona

Le avventure di Dina Cittadina

Percorsi di educazione civica attraverso il digitale

Educazione civica nei CPIA

L'insegnamento dell'educazione civica è fondante nell'azione formativa nei CPIA in quanto fornisce ai giovani in dispersione gli aspetti più importanti di cittadinanza attiva e di inclusione sociale mentre ai giovani e agli adulti stranieri le basi per l'integrazione

nel nostro Paese e la convivenza civile, oltre ad attribuire senso agli apprendimenti.

L'orario dedicato all'insegnamento trasversale dell'educazione civica prevede almeno 33 ore per ciascun anno di corso, da svolgersi nell'ambito del monte ore complessivo annuale previsto dagli ordinamenti che rilasciano titoli di studio finali (Primo Li-

vello - Primo Periodo Didattico / Primo Livello - Secondo Periodo Didattico). I nuclei concettuali dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica sono in parte riconducibili alle competenze ordinarie dei percorsi di istruzione di primo livello (D.P.R. 263/2012). Ecco la tabella esplicativa:

ASSE	TEMI	COMPETENZE
DEI LINGUAGGI	Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	Riconoscere e descrivere i beni del patrimonio artistico e culturale anche ai fini della tutela e conservazione
STORICO-SOCIALE	Costituzione, istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali Educazione alla legalità e al contrasto delle mafie	Esercitare la cittadinanza attiva come espressione dei principi di legalità, solidarietà e partecipazione democratica
SCIENTIFICO - TECNOLOGICO	Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari	Orientarsi sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie modalità di produzione dell'energia e alle scelte di tipo tecnologico
SCIENTIFICO - TECNOLOGICO	Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015	Considerare come i diversi ecosistemi possono essere modificati dai processi naturali e dall'azione dell'uomo e adottare modi di vita ecologicamente responsabili
DEI LINGUAGGI SCIENTIFICO - TECNOLOGICO	Educazione alla cittadinanza digitale	Utilizzare le tecnologie dell'informazione per ricercare e analizzare dati e informazioni. Riconoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per un loro uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio, di socializzazione e di lavoro

In merito ai percorsi, erogati sempre dai CPIA, di alfabetizzazione e apprendimento della lingua italiana che rilasciano un attestato di conoscenza della lingua italiana, la normativa si intende attuata attraverso lo svolgimento obbligatorio delle unità didattiche realizzate secondo le Linee guida per la progettazione della sessione di formazione civica e di informazione di cui all'art. 3 del DPR 179/2011 (Accordo di integrazione).

Educazione civica: la didattica

Tutto parte dalla ricerca di una didattica per competenze che coinvolga lo studente, lo renda consapevole e partecipe del proprio percorso rispetto alle **Linee guida per l'insegnamento trasversale dell'Educazione civica**. Se è stata una costante nel campo della didattica per gli stranieri una concretezza di base, che prenda spunto dal vissuto e dal confronto tra il paese d'origine e il paese ospitante, l'Italia, sulle regole stabilite, sui diritti e sui doveri del cittadino, rimane sempre fondamentale non dare per assodato nessun concetto dal momento che si incontrano diverse sensibilità legate a diverse culture. Per esempio: comprendere le scelte legislative sancite dalla Costituzione se non si concretizzano con esempi, restano a sé stanti, quasi come formule imposte da un capriccioso diktat burocratico che gode nel renderle incomprensibili. Ci si deve assumere il rischio del "comprendere", di "educare al comprendere" (Gardner), per far capi-

re il senso e quindi capovolgere la progettazione per riempirla di significato, partendo dal vissuto. Il fine ultimo è rendere una classe una comunità pensante che si interroga, che riflette e partecipa alla lettura critica della realtà fino a chiedersi se sottostare alle leggi è poi sufficiente per sentirsi "buoni cittadini". L'attenzione all'altro, tratto distintivo del "buon cittadino" infatti, soprattutto se di etnia diversa, comporta un lungo cammino di ascolto empatico che ha il privilegio di iniziare proprio a scuola, terreno fertile per l'incontro, per eccellenza, e in questo lento procedere verso una società migliore, inclusiva, sta il valore del nostro agire come comunità scolastica.

Questo costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento inoltre è supportato dai dispositivi tecnologici, occasione anche questo per richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, sempre con l'opportuna progressione in ragione dell'esperienza. Un'ulteriore considerazione per porre attenzione alle nuove tecnologie della didattica digitale integrata è che ci spingono a ripensare il modello organizzativo quindi ad un radicale cambiamento metodologico, sicuramente più collaborativo anche tra gli stessi docenti implicati nelle pro-

gettazioni, più aperto, flessibile, aderente alla realtà classe e, quindi, qualitativamente più efficace. Il nostro intervento a Fierida 2021 ha sottolineato, appunto, queste nuove prospettive.

Un esempio di didattica digitale

Di fronte alle **Linee guida**, ci sono sorte da subito delle domande:

- ✱ come rendere fruibile il materiale di studio in maniera più collaborativa, più partecipe e più accattivante?
- ✱ Come proporre una didattica per competenze che coinvolga lo studente, lo renda consapevole e partecipe del proprio percorso?

Abbiamo cercato di rispondere a questi dilemmi con l'uso di un nuovo canale comunicativo: la costruzione di un **libro game**. Il **libro game** è un'opera narrativa che invece di essere letta linearmente dall'inizio alla fine, offre al lettore la possibilità di partecipare attivamente alla storia, decidendo tra alcune alternative (rese possibili mediante l'uso di google moduli). I lettori potranno compiere scelte diverse e ciò ne condizionerà lo svolgimento. Google moduli è un'applicazione utilissima per costruire questo tipo di elaborati il cui processo di costruzione, appunto, diventa inevitabilmente di apprendimento. Ci si muove quindi in una didattica laboratoriale, dove venendo coinvolte più competenze e con un approccio olistico, che si sviluppino oltre le competenze in educazione civica, anche quella digitale, linguistica, logistica, di ricerca sul web e di produzione. La didattica laboratoriale ha nella parola stessa i presupposti per un orientamento verso



LE AVVENTURE DI DINA CITTADINA
PERCORSI DI EDUCAZIONE CIVICA

SCELTA DELL'AVVENTURA

VOUOI PARTECIPARE AD UNA AVVENTURA? SCEGLI

☐ PER ANDARE A SCUOLA

☐ A SCUOLA

☒ NEL QUARTIERE

☐ A TAVOLA

Cancel selection

un'autonomia di lavoro e di creatività in un contesto di *problem solving*.

Riportiamo di seguito i punti fermi del progetto:

- Le "avventure" cittadine della protagonista, Dina, sono divise in capitoli, le cui tematiche rispecchiano la realtà vissuta dallo studente.
- Le tematiche affrontate fanno parte di una scelta didattica, calata in un contesto classe preciso, con una progettazione di base che tenga conto dei livelli di partenza e dei traguardi da raggiungere.
- Può essere un progetto "aperto" anche per il prossimo anno scolastico e il prodotto può risultare utile non solo nella nostra scuola ma anche ad altre istituzioni sul territorio nazionale, dal momento che caratteristica del lavoro è mantenere un'ambientazione generica, non necessariamente legata al nostro territorio provinciale.

Procedura

Il *brainstorming*, su un dato tema proposto dall'insegnante, è il primo elemento che va a stimolare le competenze creative ed espressive che muovono la fantasia e l'immaginario. Si procede poi a strutturare una storia con il coinvolgimento degli studenti che intervengono con la loro esperienza. Scegliendo il contesto strettamente disciplinare o trasversale, la trama e i quesiti devono attenersi naturalmente alla storia/situazione in maniera autentica e coerente. Il testo narrativo si sviluppa in classe, con la guida

dell'insegnante e i contributi essenziali degli studenti. Una volta impostata la storia e riportati in forma cartacea i passaggi logici, si procede con la creazione di un modulo vuoto, un modulo standard (cioè lo scheletro di moduli) in cui ora lo studente non è più dalla parte **player** ma dal lato **editor**, grazie alla struttura guida presentata dal docente.

I layer procedurali ed esecutivi possono essere così divisi:

- sezione di regia: competenze logiche (creazione di contenuti o la loro ricerca sul web);
- sezione della sceneggiatura: competenze linguistiche (per esempio: un ampliamento del linguaggio specifico);
- sezione della scenografia: competenza di ricerca sul web (immagini e video a corredo della storia);
- la regia va progettata *offline* (su carta);
- la trama, qualsiasi essa sia, può prevedere che a più risposte sbagliate si rimandi alla domanda precedente: se si vince, si arriva in fondo, se si perde, si può sempre iniziare di nuovo e giocare ancora op-

pure tornare fuori per concludere o iniziare altri percorsi;

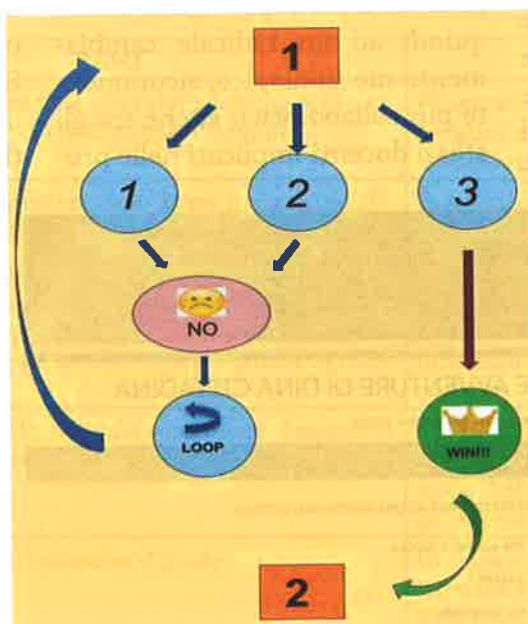
- sezione montaggio e post-produzione/controllo sulle sezioni: competenze digitali.

Obiettivi raggiungibili

Il progetto proposto permette agli studenti di aver ben chiaro l'iter di apprendimento facilitando e favorendo anche l'integrazione con la didattica in presenza, quale punto di partenza per nuove riflessioni, approfondimenti e/o punto d'arrivo per valutare il processo concluso con inducendo alla riflessione critica.

- Il primo percorso proposto è un prodotto finito a cui gli studenti partecipano solo come **player**.
- L'obiettivo finale è che gli studenti stessi diventino gli autori, gli **editor**, delle storie/situazioni per i propri compagni o per altre classi.
- Lo studente, in questo caso, è impegnato nella co-costruzione del prodotto/della storia/della situazione ma può inoltre diventare, a conclusione del processo, anche metro valutativo non come **editor** ma come **player** del prodotto del compagno, in una fase di restituzione di quanto sperimentato.

Concludendo, le nuove tecnologie della didattica digitale integrata ci spingono ad un radicale cambiamento metodologico, sicuramente più collaborativo anche tra gli stessi docenti implicati nelle progettazioni, più aperto, flessibile, aderente alla realtà classe e, quindi, qualitativamente più efficace.



Scheletro di moduli (modello vuoto per lo studente editor).

Inserimento del libro game "Le avventure di Dina cittadina" nel progetto Sites

Il Cpia di Verona quest'anno ha iniziato ad affrontare un altro impegnativo progetto per incentivare e implementare lo sviluppo della didattica e della funzione docente in relazione alla DAD e alla FAD (quest'ultima obbligatoria per il 20% per il I° Livello).

Si tratta dell'utilizzo dello strumento *Sites* per la realizzazione di una piattaforma che prevede l'inserimento del materiale didattico funzionale alla FAD e coinvolge appunto i docenti che separatamente o in collaborazione si cimentano nell'elaborazione dei diversi nuclei tematici.

Il progetto *Sites* principalmente si auto-alimenta con i materiali condivisi dai docenti che mirano a:

- ✿ guidare *step by step* la somministrazione dei contenuti nella didattica digitale;
- ✿ cimentarsi nell'esercizio della semplificazione dei contenuti nella didattica a distanza.

Gli obiettivi specifici prevedono l'elaborazione di prodotti digitali atti a tracciare:

- ✿ percorsi logici sulla somministrazione dei contenuti previsti dalle Uda;
- ✿ percorsi per l'autoformazione in completa autonomia dello studente in relazione alle Uda.

Queste caratteristiche premettono che tale progetto sia da considerarsi un *work in progress*, ovvero implementato *in itinere* da tutto il corpo docente.

Il SITES è suddiviso in due sezioni:

✿ **1^ Sezione: "Libreria Multimediale"** - Raccolta di materiali didattici per lo sviluppo delle CONOSCENZE - Sezione che raccoglie, in libreria, materiale quale bagaglio di "conoscenze" che aiuta i docenti ad aprire percorsi didattici alternativi per stimolare il pensiero, la discussione e la progressione dell'apprendimento con i propri alunni. Il Sites è quindi il bagaglio di file, a cui hanno contribuito tutti i docenti, raccolti e catalogati in un unico programma. Questa sezione prevede anche una raccolta di verifiche/test, per la valutazione del percorso a sola disposizione dei docenti e mai condivisa direttamente con gli studenti.

✿ **2^ Sezione: "Fad"** - Spazio che integra la libreria multimediale per lo sviluppo delle COMPETENZE: sezione che raccoglie materiale auto-espositivo, per la formazione in autonomia degli studenti. Questo materiale è da intendersi come una serie di lezioni o parti di esse per lo sviluppo di micro-competenze, fruibili in modalità asincrona. In termini pratici, il documento in Sites deve garantire l'autoformazione in completa autonomia dello studente sui contenuti previsti dalle Uda, già presenti nella sezione 1^ ma implementati *ad hoc*. Per poter rispondere ad un'efficace Formazione a Distanza, questa sezione auspica la produzione di video o di file audio che accompagni un percorso didattico atto a garantire la piena autonomia dell'apprendimento dello studente. È utile unire ai contenuti anche la predisposizione di test per la

valutazione formativa orientata al miglioramento e alla motivazione.

Infine, è stato predisposto per i docenti un **Modello di Valutazione del materiale** (su modello proposto in Adultinformazione - Indire): i lavori possono essere sottoposti alla valutazione del materiale caricato. Per garantire un livello congruo di qualità dei moduli, è a disposizione una griglia di valutazione, articolata in cinque descrittori (interesse dell'argomento, chiarezza e comprensibilità del linguaggio usato, partecipazione e coinvolgimento dello studente, organizzazione del percorso proposto). Le valutazioni potranno successivamente essere condivise nei dipartimenti nelle modalità e nelle forme decise dai gruppi di lavoro.

Il progetto *LE AVVENTURE DI DINA CITTADINA* ha costituito uno dei primi tasselli di questa condivisione nella piattaforma con *Sites* collocato all'interno delle Uda di Educazione Civica, nell'area di sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio del territorio. **X**