

Articolo tratto dal numero n. 81 marzo 2018 de <http://www.lascuolapossibile.it>

"Now! A scuola si può". Appunti di un convegno.

Parole d'ordine: esperienza e apprendimento

Scuola & Tecnologia - di Melchiorre Antonia



Nel 1° convegno della Giunti **"Now! A scuola si può"**, la parola che ho ascoltato più frequentemente dai relatori è stata **"esperienza"** legata ad un'altra parola importante: **"apprendimento"**.

Niente di nuovo! In fondo lo diceva già Jean Piaget (1896-1980) che i bambini dai 7 a 11 anni sono nella *"fase delle operazioni concrete"*. Allora perché ci stupiamo ancora quando sentiamo parlare del "fare" a scuola, piuttosto che "del solo ascoltare"?

L'apprendimento avviene attraverso l'esperienza ripetuta più e più volte, anche sbagliando. La Montessori stessa aveva realizzato una grande varietà di materiali che permettesse ai bambini, dall'infanzia in poi, di fare esperienza attraverso il toccare, provare, sbagliare, sperimentare.

Quindi, partendo da queste basi, ormai non dovrebbe esserci più alcun dubbio su questo semplice concetto!

Ora la scuola è chiamata a fare un ulteriore passo in avanti, ossia ad attuare un'esperienza di apprendimento attraverso strumenti tecnologici: computer, LIM, tablet, cellulare. Io personalmente ancora faccio fatica ad utilizzarli nel modo più ampio possibile, sfruttando le molteplici possibilità che offrono, per questo ho deciso di seguire il convegno.

La prima giornata è stata dedicata agli interventi dei relatori, la seconda ai laboratori, tra i tanti ne abbiamo potuti selezionare solo quattro.

Molti sono stati gli input arrivati da tali esperienze, per questo ho voluto, per ognuna, individuare una frase significativa o una riflessione che "mi sono portata via".

A conclusione del primo laboratorio, *"Flipped classroom, capovolta o sconvolta?"*, è stato detto che **"il gioco è il motore dell'apprendimento"**, questo vale sia che si utilizzi una didattica tradizionale, sia quella digitale. Quando tutti si divertono, alunni e insegnanti, si crea un'energia incredibile che facilita l'apprendimento e che permette a tutti di crescere, quindi non è tanto importante quale strumento si usi **ma come** lo si utilizza, nel rispetto di tutti gli attori in gioco.

Nel secondo workshop *"Apprendimento creativo con Scratch"*, abbiamo avuto alcune difficoltà di connessione e inizialmente non è stato facile lavorare con i computer che ci erano stati messi a disposizione, ma il conduttore non si è perso d'animo e si è attivata spontaneamente una rete di aiuto, da parte dei membri del gruppo più esperti in informatica. Quindi la frase che mi porto via da questa esperienza è: "di problemi legati alla connessione internet, o alla mancanza di strumenti, a scuola ne potremmo incontrare molti quotidianamente, **la creatività degli insegnanti si misura anche attraverso la capacità di non fermarsi al problema**, ma trovare le soluzioni con l'aiuto degli alunni!"

"Scratch è un linguaggio di programmazione che consente a milioni di bambini di usare il computer per creare storie di animazioni interattive e videogiochi" (Carmelo Presicce). Lavorare in quattro con un solo computer, su questo nuovo programma, non è stato facile, eppure ognuno di noi ha contribuito, divertendosi e sperimentando la propria creatività.

Nel terzo laboratorio *"Cooperazione & digitale. Esplorare i futuri alternativi"* mi sono divertita moltissimo; i conduttori ci hanno contattato attraverso la mail alcuni giorni prima dell'inizio del convegno, ci hanno proposto un questionario e ci hanno chiesto di scegliere due modalità comunicative tra radio, disegni e musica, presentazioni in slide, gestualità e musica, testo e immagini e video. Io ho scelto queste ultime due.

Al momento di entrare nel laboratorio, una parte di me avrebbe voluto disertare, sapevo che mi sarei dovuta mettere in gioco, esponendomi anche in prima persona e questo mi spaventava. Per fortuna l'altra parte di me invece mi ha fatto entrare. Al momento di formare i gruppi ho esitato, timorosa. Questo però ha fatto sì che i gruppi che avevo scelto si fossero già formati.

Mi sono avvicinata ad un gruppetto di persone meno numeroso: era quello della radio che non avrei mai scelto; fortunatamente ho trovato colleghe molto competenti, creative ed accoglienti. Tutto questo mi ha permesso di potermi vivere un'esperienza davvero particolare. La consegna è stata di "Inventare il futuro". In 40 minuti abbiamo creato una trasmissione radiofonica nella quale la conduttrice, con l'aiuto di una macchina del tempo, intervistava quattro persone che venivano da epoche diverse. Una ragazza che aveva già avuto un'esperienza come speaker radiofonica, ha stilato una scaletta sulle varie fasi da seguire, nel frattempo noi altre, con l'aiuto di un cellulare, abbiamo cercato le musiche e con un altro abbiamo registrato le interviste. È stato emozionante e divertente! La frase che mi porto via da questo laboratorio è: **"non farti frenare dalla paura di metterti in gioco, esplora sempre qualcosa in più di ciò che già conosci!"**

Come ho scritto ai compagni con i quali ho condiviso l'esperienza, questa è stata un'ulteriore possibilità per riflettere su come si sentono i bambini quando proponiamo loro dei lavori che li mettono in crisi e quanto sia importante **saper accogliere le loro preoccupazioni e difficoltà, rassicurandoli e incoraggiandoli**, aiutarli a fare quel salto che non sia così terrificante da bloccarli, ma nello stesso tempo che non li faccia stare troppo comodi, fermi a ciò che conoscono.



L'ultimo workshop *"Scrivere nell'aria: la penna 3D"* è stato molto distensivo. Ad ognuno di noi è stata messa a disposizione una penna 3D, delle ricariche di vari colori e una serie di immagini di varia grandezza. La conduttrice ci ha spiegato il funzionamento della penna ed ogni partecipante ha iniziato a realizzare la sua opera: io ho scelto una farfalla. Come in tutte le esperienze, un conto è la spiegazione di come si fa qualcosa e un conto è realizzarla. A parte la collaborazione nel passarci i colori che servivano ad ognuno di noi, è stata una esperienza individuale, ma anche questa importantissima: un momento nel quale mi sono misurata con me stessa, con la mia capacità manipolativa e la mia creatività e questo è ciò che mi porto via dall'ultima emozionante esperienza.

Ovviamente alla fine di ogni workshop, il pensiero è andato a come ciò che avevo sperimentato potevo poi realizzarlo con i bambini in classe.

Esperienze come queste arricchiscono sempre, la capacità poi dovrebbe essere quella di mettere in pratica ciò che è stato appreso, ovvero quello che chiediamo quotidianamente ai nostri alunni. Per questo spero di far parte di quel gruppo di insegnanti che sta contribuendo alla nascita di una **scuola che innova**.

Chiudo questo lungo articolo con un interessante video della dottoressa Daniela Lucangeli, proprio sulla **A di apprendimento!** (clicca su indirizzi web). Buon ascolto.

Antonia Melchiorre, insegnante di sostegno dell'I.C. "Maria Montessori", Roma