

Fare didattica inclusiva con le ICT: la formazione dei docenti

Nadia Ambrosetti, Loredana R. Cerutti¹, Piergiorgio Pardo²
Dipartimento di Informatica e Comunicazione – Università degli Studi di Milano
Via Comelico 39/41 - 20135 MILANO
nadia.ambrosetti@unimi.it
^{1, 2} CTS-NTD di Milano - Liceo Scientifico Statale G. Marconi
Via dei Narcisi, 5 - 20147 MILANO
preside@marconionline.it; piergiorgio.pardo@gmail.com

I CTS-NTD (Centri Territoriali di Supporto - Nuove Tecnologie e Disabilità) sono scuole scelte dal MIUR per promuovere esperienze di didattica inclusiva con le ICT già realizzate sul territorio e per diffonderne la conoscenza in momenti di formazione destinati a docenti. Il Liceo Scientifico Statale Marconi, CTS-NTD di Milano, ha progettato tali attività, attribuendo al concetto di inclusione un ambito più esteso, con l'obiettivo di portare l'abitudine all'uso delle ICT dentro la prassi didattica quotidiana.

1. Il contesto

La scuola del Terzo Millennio ha bisogno di attuare una didattica inclusiva, che estenda la sua azione fuori dall'ambito disciplinare anche a quello sociale, permettendo agli alunni (eccellenze, normodotati, disabili, di altra madrelingua, a rischio *drop-out*, a rischio bullismo, che siano) di sentirsi parte integrante del gruppo-classe, rispettati come individui e contemporaneamente riconosciuti nelle proprie peculiarità [Menesini, 2000; Osservatorio regionale per l'integrazione e la multietnicità - Lombardia, 2006]. Tale prassi non deve caratterizzare esclusivamente l'attività del docente di sostegno o di quello di Italiano L2, ma di tutti i docenti [Miato e Andrich, 2003]. Sempre più pressante si fa inoltre l'esigenza di utilizzare didatticamente gli strumenti ICT, anche per tentare di saldare quella frattura che divide il mondo esterno dalla scuola, a tutto svantaggio di quest'ultima: essa rischia di apparire obsoleta e rigida, incapace di utilizzare il nuovo [Calvani, 2007; Junco e Mastrodicasa, 2007]. Infatti, oltre a docenti ben motivati e competenti nelle proprie discipline e nell'uso delle ICT, si rileva purtroppo una non piccola parte dei colleghi dei docenti con una fragile preparazione nell'uso delle ICT e da scarsa o nulla motivazione a superare tale condizione. La maggiore familiarità degli studenti con le ICT, sancita anche dalla diffusione dello stereotipo del "digital native" contrapposto al "digital immigrant", contribuisce a irrigidire tali docenti sulla propria posizione e a far loro percepire l'attività didattica con le ICT come più dispersiva e meno efficace [Prensky, 2001a; b; Margiotta, 2007]. Perciò, il rinnovamento didattico non va affidato alla buona volontà progettuale e alle

risorse dei singoli, ma deve essere supportato da formazione mirata, erogata da esperti e sostenuta poi da consulenza [Trentin, 2004; Baron e Bruillard, 2006]. La finalità è offrire ai docenti sia strumenti per aggiornare la didattica sia un'abitudine alla prassi collaborativa, fondamento dell'inclusione.

2. L'attività

Per l'a.s. 2009/2010 il Liceo Marconi, come CTS-NTD, ha organizzato incontri di formazione sulle seguenti tematiche: il web X.0; l'uso della LIM; la comunicazione efficace con strumenti ICT; i *serious games* nel contesto educativo e didattico; l'analisi di buone prassi censite sul territorio.

2.1 Premessa alla progettazione

L'attività è stata progettata in modo che ciascun incontro fosse autosufficiente rispetto alla tematica trattata e così fruibile anche in modo indipendente. Si è anche pensato di articolare i primi quattro interventi in due parti, che permettessero di presentare i contenuti e stimolare la riflessione critica, per poi passare al momento pratico vero e proprio. Si è introdotta subito una prassi collaborativa e inclusiva, per evitare che la lezione frontale assumesse eccessiva rigidità, per la netta separazione dei ruoli tra relatore e uditorio. Si sono voluti dare agli interventi tratti di relativa informalità, cercando di dissuadere dal porre l'accento sulle difficoltà di realizzazione, anzi suggerendo strategie per evitare o limitare gli ostacoli e formulando spunti per l'attività didattica consueta, allo scopo di promuovere una prassi quotidiana e non progetti a lungo termine. Perciò è stata utile nella fase di progettazione l'esperienza maturata nella scuola in occasione del progetto "Autonomia, peer education e life skills", per favorire comportamenti prosociali in studenti problematici [Boda, 2001].

2.2 S. M. A. R. T.

Tratto dalla ricerca sul management, l'acronimo S.M.A.R.T. (Specific, Measurable, Achievable, Realistic, Time-related) sintetizza i descrittori di un obiettivo progettuale; l'idea è che attività dai risultati non visibili in un tempo limitato siano destinate a far perdere motivazione e interesse. Si è dunque pensato che, dopo l'intervento teorico, fosse opportuno uno spunto didattico di immediata applicabilità, sufficientemente flessibile da essere impiegato coi dovuti aggiustamenti nei vari ordini di scuola, dalla durata definita, alla portata di competenze anche minime, dunque dall'approccio fortemente inclusivo anche lato docente. Alcune applicazioni web 2.0 si sono rivelate utili allo scopo.

2.2.1 Analisi del testo 2.0

Dopo aver presentato le word clouds, se ne proporrà l'uso come strumento di analisi del testo. Il diverso livello di competenza dei destinatari richiederà al docente di operare una scelta opportuna rispetto al passo utilizzato, prassi in ogni caso abituale. Applicazioni come wordle.net permettono di inserire in un

campo il testo di interesse e di visualizzare un'immagine editabile con la word cloud corrispondente. L'uso didattico è molteplice: si va dalla lezione introduttiva (in cui molti docenti potrebbero scoprire insospettabili lacune negli studenti); allo studio dei campi semantici di uno specifico testo; allo studio dell'idioletto di un autore; allo studio stilistico comparativo in più autori. In una scuola secondaria di 2° grado l'attività potrebbe essere condotta insieme dal docente di letteratura e da quello di matematica, cui spetterebbe il compito di presentare agli studenti il "dietro le quinte", dal pre-processing (eliminazione dei termini non semanticamente utili) alla generazione, anche con un comune foglio di calcolo.

2.2.2 Accoglienza e approfondimento 2.0

Le prime settimane di scuola per una classe di neoformazione rappresentano un momento importante per il delinearsi dei rapporti interpersonali tra i componenti e con i docenti. Presentare un'attività didattica interdisciplinare, collaborativa, progettata con cura, dai contenuti adeguati per difficoltà, dalla durata ragionevole (poche ore), che tragga possibilmente spunto dall'attualità e produca un risultato tangibile, potrebbe rappresentare una strategia efficace. L'idea è quella di analizzare un tema di attualità, incaricando ciascuno studente di contribuire con un breve scritto, anche in lingua straniera, su un sottotema, o con un'attività (ricerca di materiale multimediale) scelta dallo studente tra quanto proposto dai docenti. La pubblicazione avverrà con un wiki, con tutti i vincoli di *fairness* e di attribuzione di crediti che ciò comporta: un ulteriore spunto educativo.

2.3 Non solo software "medicale", please

Nonostante l'etichetta di didattica inclusiva, le proposte didattiche non vanno unicamente nella direzione del supporto agli studenti disabili e permettono non solo a studenti di altra madrelingua, ma anche allo studente ospedalizzato di partecipare al lavoro di classe; le applicazioni suddette sono "generaliste", ossia non mirate ad utenti disabili. Il sw didattico dedicato ha un'indubbia efficacia, anche grazie al suo carattere multimediale, che stimola più canali percettivi; esso risulta però inadeguato, proprio per la sua specificità, a rappresentare per il docente curricolare un supporto per la didattica inclusiva.

2.4 Serious Games

Per superare la dicotomia casa/scuola, favorendo un contesto di interazione tra gli studenti e tra docenti e studenti che valorizzi competenze sociali, si pone anche l'introduzione dei serious games e, più in generale, il recupero della dimensione ludica. L'intervento prevede, dopo una discussione critica sul modello di *learning by doing*, l'analisi di diversi videogiochi e del loro ruolo per lo sviluppo di competenze specifiche, evidenziando la necessità di superare la concezione di videogioco come semplice svago. Il docente può apprendere come costruire nuovi contesti di interazione e di dialogo, in cui valgono regole e

relazioni nuove, che l'intera classe può sperimentare e negoziare, valorizzando il contributo di ogni attore, sia egli docente o studente.

3. Conclusioni e sviluppi futuri

La realizzazione di un'attività formativa per docenti, che cambia le modalità tradizionali senza stravolgerle, è già in sé un risultato significativo. Sarebbe auspicabile anche la nascita di un gruppo per la produzione cooperativa di spunti didattici, che potrebbero essere pubblicati dal CTS-NTD su web. Intanto sono stati raggiunti gli obiettivi di mostrare anche ai docenti meno preparati dal punto di vista informatico che è possibile progettare semplici, ma interessanti attività con le ICT; che l'uso delle ICT non sostituisce un'attività didattica di qualità con momenti dispersivi; che con uno strumento software si possono perseguire obiettivi educativi ambiziosi.

Bibliografia

[Baron G.-L., Bruillard É., 2006] Baron G.-L., Bruillard É., Technologies de communication et formation d'enseignants: vers de nouvelles modalités de professionnalisation ?, INRP, Lyon, 2006.

[Boda G., 2001] Boda G., Life skill e peer education. Strategie per l'efficacia personale e collettiva, La Nuova Italia, Milano, 2001.

[Calvani A., 2007] Calvani A., ICT e scuola, un rapporto complesso. Come analizzarlo? JeLkS, Journal of e-Learning and knowledge Society, 1, 2007, 1-17.

[Junco R., Mastrodicasa J., 2007] Junco R., Mastrodicasa J., Connecting to the Net.Generation: What Higher Education Professionals Need to Know About Today's Students, NASPA, [Washington,DC], 2007.

[Margiotta U., 2007] Margiotta U., Insegnare nella società della conoscenza, PensaMultimedia, Lecce, 2007.

[Menesini E., 2000] Menesini E., Bullismo che fare? Prevenzione e strategie d'intervento nella scuola, Giunti, Firenze, 2000.

[Miato L., Andrich S., 2003] Miato L., Andrich S., La didattica inclusiva. Organizzare l'apprendimento cooperativo metacognitivo, Erikson, Gardolo, 2003.

[Osservatorio regionale per l'integrazione e la multietnicità - Lombardia, 2006] Osservatorio regionale per l'integrazione e la multietnicità - Lombardia, Percorsi dei giovani stranieri tra scuola e formazione professionale in Lombardia, Fondazione ISMU, Milano, 2006.

[Prensky M., 2001a] Prensky M., Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9, 5, 2001a, 1-6.

[Prensky M., 2001b] Prensky M., Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? On the Horizon, 9, 6, 2001b, 15-24.

[Trentin G., 2004] Trentin G., Apprendimento in rete e condivisione delle conoscenze, Franco Angeli, Milano, 2004.