



Ministero dell'Istruzione
dell'Università e della Ricerca



"don Milani - Colombo" Scuola Statale Secondaria di Primo Grado

Salita Carbonara 51, Genova – telefono: 0102512660-139

Fax 010 2512654 C.F. 95062060108

gemm14100t@istruzione.it – gemm14100t@pec.istruzione.it

www.donmilanicolombo.com

Titolo del contributo

DESK ON DECK – ovvero “Esempio di allestimento di un ambiente di apprendimento aperto in cui promuovere le competenze di acquisizione, selezione, interpretazione di informazioni e loro comunicazione tra pari”.

Aree coinvolte

L'esperienza proposta alle classi terze in parallelo è a cura dei docenti di Scienze matematiche fisiche naturali e Tecnologia, con il coinvolgimento parziale dei docenti di Italiano, Storia e Lingue straniere.

L'esperienza

L'esperienza propone agli alunni delle classi terze l'indagine di una realtà del panorama occupazionale peculiare del territorio in cui si situa l'istituzione scolastica (nel caso genovese il Porto e il suo indotto), puntando sia ad offrire un'occasione di orientamento a lavoro/studi successivi, sia allo sviluppo di competenze comunicative.

L'esperienza si articola in varie fasi:

- acquisire, selezionare, interpretare informazioni su “come è fatto e come funziona” il Porto, mediante:
 - *indagine delle conoscenze pregresse* ovvero: la discussione nel gruppo classe di “quanto sappiamo già”, l'arricchimento delle informazioni tramite interviste individuali rivolte a familiari e/o conoscenti, l'incontro a scuola con ex lavoratori che, in qualità di esperti esterni autorevoli, agevolino una prima sistemazione delle informazioni raccolte, eventualmente correggendole ed integrandole;
 - *esplorazione della realtà locale* ovvero: sopralluoghi in gruppi condotti sia in spazi pubblici quotidiani sia in luoghi normalmente inaccessibili, accompagnati da esperti in visite guidate che aprano le porte a siti di lavoro superspecializzato per immergersi in esperienze sul campo, documentando con appunti, schizzi, fotografie, video e costruendo mappe tematiche esplicative;
 - *esplorazione della realtà globale* ovvero: allargamento al panorama mondiale seguendo i percorsi che collegano tra di loro persone, attività, merci, ad esempio ritrovando online la rotta di una nave, contattando via web il suo equipaggio e possibilmente incontrandolo;
 - *sistemazione sintetica delle informazioni* con l'ausilio delle TIC (rete web; applicativi specifici per la costruzione di mappe concettuali; suite di manipolazione immagini e video);
- comunicare tra pari mediante :
 - *apprendimento cooperativo* realizzato con la struttura operativa detta Jigsaw (di E. Aronson), in parte rivisitata alla luce di un contesto multimediale, metodologia di apprendimento attivo che permette il rinforzo delle competenze individuali di acquisizione ed interpretazione critica delle informazioni più importanti ed al contempo favorisce la capacità di riuscire a condividerle con gli altri;
 - *restituzione a pari* esterni alla scuola (alunni di altre classi terze) degli elaborati divulgativi appositamente realizzati a conclusione dell'attività.

Valenze innovative

L'esperienza si propone di mettere in campo strategie didattiche che si adattino al modo in cui gli studenti apprendono al giorno d'oggi andando nella direzione dell'imparare ad imparare:

- poiché viviamo in una situazione di "opulenza informativa", non ridursi in una situazione di "indigestione" non è cosa semplice e, pertanto, saper leggere diversi linguaggi (testo, immagini, etc), saper selezionare le informazioni, distinguere il generale dal particolare, l'essenziale dal secondario, scegliere le domande da fare ad un esperto, saper mettere in relazione le informazioni raccolte riferendosi anche ad altri ambiti, diviene operazione essenziale per destreggiarsi nella complessità della vita reale. La prospettiva dell'intervento è quindi non tanto comunicare uno stock di conoscenze scientifiche, tecniche e tecnologiche, più o meno formulate e definite, quanto fornire competenze di cittadinanza attiva per leggere e governare un complesso di informazioni, contaminando i saperi disciplinari;
- in quest'ottica di apprendimento *multi – media*, l'insegnante non è altro che una risorsa disponibile collocata in una posizione molto decentrata rispetto a quella che occuperebbe in una scuola "tradizionale"; in questa esperienza ricopre piuttosto un ruolo di scaffolding, accompagnando gli studenti nell'imparare un metodo di lavoro che quasi prescinde dai contenuti trattati;
- anche il Jigsaw viene rivisitato in chiave innovativa con l'ampliamento della fase di costruzione dei diversi pezzi del "puzzle", che non si limita alla consegna di materiali su cui lavorare come in letteratura sarebbe, ma prevede più fonti cui attingere (interviste, incontri, uscite, ricerche sul web, ecc) e più gruppi in cui lavorare, arrivando a sperimentare in alcuni momenti l'accorpate più classi, e in altri momenti lo *splittare* le singole classi per ricomporle in gruppi omogenei per livello ed interesse;
- poiché al di fuori della scuola quotidianamente gli studenti apprendono combinando insieme, a loro piacimento, TIC di diverso tipo, l'esperienza si muove coerentemente in tale direzione: non si impongono nei particolari le caratteristiche dell'elaborato finale (non necessariamente si richiede la produzione di un ipertesto, di una relazione, di una presentazione multimediale, etc.), ma si mettono a disposizione di scelta TIC che possano essere utilizzate, mescolate, amalgamate per rispondere alla consegna. Rimane fermo solo l'obiettivo condiviso di raggiungere un buon grado di chiarezza e completezza della comunicazione. Certo l'insegnante in questo caso, più che mai, è chiamato a mettersi in gioco, ammettendo che gli studenti sappiano già usare alcune strumenti ...che magari egli stesso ignora.

Dimostrazione dell'efficacia

Punti di forza dell'esperienza sono:

- l'essere al contempo situata e situabile: situata perché propone argomento di interesse reale e significativo per il territorio in cui viene proposta, situabile perché centrata sull'acquisizione di un metodo più che sul contenuto, per cui risulta con i dovuti accorgimenti perfettamente ripetibile ed adattabile ad un comprensorio/filiera lavorativa differente;
- il carattere fortemente interdisciplinare di alcune attività, ed al contempo la possibilità di approfondire più o meno alcuni aspetti anche alla luce della disponibilità dei diversi colleghi.

Punti di fragilità sono:

- il complesso coinvolgimento di interlocutori privati operanti nella realtà lavorativa locale potenzialmente non disponibili a collaborare con e/o ad accogliere le classi;
- la disponibilità di risorse umane che possano accompagnare gli studenti in attività/uscite a classi aperte.

Ripetibilità

L'esperienza è flessibile nella sua organizzazione. Può essere mutata, adattata, ampliata nei luoghi e nelle discipline o ridotta a singole pillole. Può essere portata fuori dalle quattro mura dell'aula seguendo percorsi di indagine reali o in modalità virtuale.

A riprova della ripetibilità effettiva dell'esperienza, o di parti di essa, sta il fatto che durante l'anno scolastico 2010/2011 la classe 3C della Scuola, su ispirazione e con l'ausilio del museo Genoa Port Center, ha progettato e realizzato un' esperienza di incontro con una nave commerciale, attività denominata "Adopt a ship", che ha costituito il prototipo di un progetto esteso nell'anno scolastico successivo a otto Istituzioni Scolastiche Superiori, con la partecipazione di partner istituzionali e privati.

Materiali e sussidi dell'esperienza visionabili

Dal sito della scuola:

<https://sites.google.com/site/aulainporto/home>

Dal sito Genoa Port Center:

<http://www.genoaportcenter.it/%28S%28244bcbyo2fn0lhvkw2vpfqaj%29%29/Pagina.aspx?idMss=97&idPag=72;>

<http://www.genoaportcenter.it/Pagina.aspx?idMss=97&idPag=77>