il Quotidiano del Sud
L'ALTRAVOCE dell'Italia

Quotidiano

Consiglio Nazionale delle Ricerche

Data 28-06-2021
Pagina 1+3
Foglio 1 / 2

NUOVA DIDATTICA di Fabrizia Sernia

Così la scuola potrà riconquistare la Gen Z

Cambiare le regole del gioco nell'apprendimento a scuola, utilizzando metodi e sistemi innovativi, valorizzando il lavoro di gruppo con metodologie "partecipative e laboratoriali", usando le tecnologie

a pagina III

058509

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Cnr - carta stampata

il Quotidiano del Sud
L'ALTRAVOCE dell'Italia

Quotidiano

Consiglio Nazionale delle Ricerche

Data 28-06-2021
Pagina 1+3
Foglio 2 / 2

STRUMENTI NUOVI, MA DIDATTICA VECCHIA

Così la scuola post pandemia potrà riconquistare la Gen Z

Innovazione didattica e competenza tecnologica

di FABRIZIA SERNIA

Il Prof Ventre con studenti Apple Academy e Vice Presidente Apple

Cambiare le regole del gioco nell'apprendimento, utilizzando metodi e sistemi innovativi, valorizzando il lavoro di gruppo

Cambiare le regole del gioco nell'apprendimento a scuola, utilizzando metodi e sistemi innovativi, valorizzando il lavoro di gruppo con metodologie "partecipative e laboratoriali", usando le tecnologie con un approccio "contemporaneo e consapevole da parte dei docenti". Insomma, non solo Dad, ma "innovazione didattica", "in grado di preservare e valorizzare, tuttavia, la grande tradizione pedagogica italiana". Così si potrà riconquistare la GenZ, sfinita e spesso demotivata dai mesi di lezione trascorsi a casa. A pensarlo sono tre esperti, Giorgio Ventre, Direttore del Dipartimento di Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione dell'Università Federico II di Napoli e Direttore Scientifico dell'IOs Developer Academy, l'unico centro creato da Apple in Europa nel 2016 per lo sviluppo di competenze nel campo delle App; Paolo Landri, primo ricercatore dell'IRPPS - Istituto di ricerca sulla popolazione e le politiche sociali- CNR di Fisciano (Salerno) e Manuel Gentile, studioso dell'ITD – Istituto di Tecnologie Didattiche - del CNR, sede di Palermo. Nel corso della pandemia i segnali sul disagio psicologico e motivazionale accusato dagli studenti, a causa del confinamento, sono stati costantemente denunciati. E durante il G20 dei Ministri dell'Istruzione a Catania, lo scorso 22 giugno, presieduto dal Ministro dell'Istruzione Patrizio Bianchi, fra i temi affrontati, il "contributo dato dalle tecnologie alla continuità didattica durante la pandemia" è stato uno dei punti di confronto e scambio di esperienze. «In Italia - rileva Giorgio Ventre - pur con lo straordinario impegno degli insegnanti e delle scuole, la tecnologia applicata in un contesto metodologico statico, ancora ottocentesco, dove resiste il totem del compito in classe, in un mondo in cui si lavora sempre più in gruppo, ha mostrato tutti i limiti».

STRUMENTI NUOVI, DIDATTICA VECCHIA. «A livello europeo – riferisce Paolo Landri, CNR - stiamo iniziando adesso, attraverso rilevazioni, a misurare qual è stata l'entità dell'impatto della Dad, sia in termini negativi, sia positivi. Alcune ricerche fatte dall'INDIRE, l'Istituto Nazionale per la Documentazione, l'Innovazione e la Ricerca Educativa, hanno evidenziato che la didattica non è cambiata, nonostante l'utilizzo di nuovi dispositivi e questo non ha aiutato i ragazzi con precedenti difficoltà. È emerso inoltre il disagio per molti ragazzi di connettersi, per il fatto di mostrare ambienti familiari sovraffollati. Questo non soltanto non ha veicolato la parte positiva della Dad, ma in molti casi ha fatto affievolire il legame che la scuola era riuscita a stabilire in alcuni casi con grandissima fatica per portare gli studenti a lezione».

INNOVAZIONE CON METODO E... GIOCO. Per Manuel Gentili, dell'ITD di Palermo, «le tecnologie di per sé non fanno innovazione. Non soltanto bisogna specificare di che cosa si parla, vista la gamma di possibilità, ma devono essere accompagnate da un giusto metodo, da un giusto approccio e soprattutto occorre sviluppare nei docenti la giusta consapevolezza sul modo di utilizzarle. Le esperienze di successo anche nella gestione della Dad sono capitate a chi ha avuto la fortuna di fare in precedenza percorsi di innovazione didattica. La flipped classroom, la classe capovolta (dove i docenti sono tutor e i ragazzi spiegano le lezioni, ndr) è un'innovazione didattica che si sta sviluppando in ambito universitario, con scarsa applicazione nella scuola secondaria. L'apprendimento basato sul gioco, il game based learning, offre varie alternative. La gamificazione, ovvero il tentativo di portare le tecniche del gioco in un ambito in cui non c'è il gioco è usata da molte piattaforme di apprendimento on line, con livelli e punteggi. C'è poi il gioco usato come strumento didattico e infine, ci sono i giochi che vengono costruiti ad hoc per la didattica, i serious game. Il gioco è importante perché permette di vivere al meglio le abilità che servono: saper decidere, saper scegliere, fare una strategia».

L'IOS DEVELOPER ACADEMY. All'Apple Accademy, situata nel Polo di Ingegneria della Federico II a San Giovanni a Teduccio, negli ex stabilimenti Cirio, si sviluppano applicazioni che poi potranno sbarcare sull'App Store. Non ci sono aule, banchi e cattedre, ma grandi spazi laboratoriali con ampi tavoli e monitor alle pareti per condividere i progetti. «Applichiamo una metodologia molto partecipativa, definita Challenge Based Learning – spiega il Direttore scientifico Giorgio Ventre - . I ragazzi imparano sviluppando ogni tre mesi dei progetti completi proposti da loro stessi. Il lavoro è sempre in gruppo e i docenti, che sono i mentor, lavorano accanto agli studenti. Il bando è internazionale e il corso di nove mesi a tempo pieno è gratuito ed è tutto in inglese». I giovani selezionati hanno il diploma di scuola superiore e di high school o frequentano un corso di laurea. Fra i 380 posti disponibili, il 30% dei prescelti proviene dall'estero. Il 60% circa arriva da aree STEM, tecnico -scientifiche, il resto da aree socio-umanistiche. «Si formano con competenze tecnologiche – informatiche, di design, grafica e studio dell'interfaccia utente, ma anche sui modelli di business delle app e del mondo digitale. Saranno progettisti, ideatori di app, di cui resteranno proprietari e sul cui futuro - una start-up o l'approdo sull'App-Store – decideranno loro».

058509

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Cnr - carta stampata