



ISTITUTO COMPRENSIVO TORRI

Via Ippocastani, 14 - 36040 Torri di Quartesolo (VICENZA)

Tel. 0444/580430 – fax 0444/581977 e mail: viic863006@istruzione.it SITO WEB: www.ictorri.gov.it – pec: viic863006@pec.istruzione.it



NATIVI DIGITALI E SCUOLA: pensieri, riflessioni e proposte a partire da un'esperienza formativa con un gruppo di Docenti



Anno scolastico 2015/2016

Questo lavoro è il frutto di una duplice esigenza: affrontare un percorso di riflessione per aiutare i nostri alunni ad approcciarsi e costruire un proprio metodo di studio dalla scuola primaria alla secondaria e attivare nel nostro istituto un'azione di disseminazione di pratiche professionali indispensabili per raggiungere il successo formativo di ognuno.

Il percorso di ricerca-azione intrapreso dai docenti parte da una riflessione sulle caratteristiche degli studenti d'oggi che, attratti e legati alle nuove tecnologie, ci chiedono nuove strategie per apprendere e studiare e coinvolge i docenti in una riflessione su strumenti e tecniche da usare in classe.

Un ringraziamento ai docenti hanno colto l'occasione per lavorare insieme non solo per ampliare e migliorare le proprie conoscenze, ma per accrescere la propria capacità di lavorare in gruppo, di confrontarsi, di intraprendere attività in collaborazione, di proporre le proprie considerazioni ad altri.

Questo breve lavoro sarà a disposizione nel nostro sito con la speranza che possa rappresentare un momento di autoriflessione professionale e un incentivo alla collaborazione alla ricerca didattica, alla documentazione e alla diffusione di buone pratiche didattiche nei prossimi anni scolastici.

La Dirigente Scolastica

Carla Carraro

L'equipe di lavoro:

Dott.ssa Valentina Pegoraro

Docenti:

Barbarani Laura

Bizzotto Daniela

Bontate Maria

Bragastini Luisa

Bruschi Anna

Capparotto Cristina

Carrettiero Tiziana

Cavaggion Giovanna

Cavaliere Michela

Cecchin Carla

Corradin Nives

Crivelli Marianna

Frigo Alessia

Galliazzo Claudia

Ghiotto Emanuela

Laperti Luisa

Manfrin Serenella

Maraschin Francesca

Meneghello Sabrina

Ruocco Elisabetta

Scussolin Antonella

Spiller Michela

Zaccaria Fabrizia

Zanella Laura

INTRODUZIONE

Nel mese di ottobre 2015 un gruppo di Docenti si sono incontrate per iniziare assieme un percorso. L'obiettivo degli incontri, a cadenza mensile, è stato quello di stendere, per poi pubblicare, un vademecum.

Il tema si è rivelato da subito importante e non semplice: come lavorare ed interagire con i "nativi digitali". Immediatamente è balzato agli occhi delle Docenti l'enorme/complesso carico di informazioni, idee, domande dietro questo argomento: non era sufficiente parlare solo di studio in quanto tante erano le altre realtà che entravano a far parte della discussione.

Lo studio si affiancava alla motivazione, gli strumenti digitali all'autostima, l'apprendimento alle emozioni. Per questo il lavoro svolto ha cercato di focalizzare l'attenzione su diversi aspetti, tutti importanti per la definizione di un buon percorso scolastico e di vita.

Ciò che ha contraddistinto questo gruppo di Docenti (molte di loro anche mamme) è stata l'attenzione verso i bambini e i ragazzi, il mettere in discussione le vecchie modalità di insegnamento e di apprendimento e, soprattutto, la capacità di creare un gruppo di discussione e di lavoro, non fermandosi alla modalità di apprendimento "statica".

Durante il primo incontro le Docenti sono state impegnate in un lavoro di brainstorming sulla base della domanda: *"Quali sono le necessità che riscontriamo ogni giorno nei nostri ragazzi, nativi digitali?"*

Tanti sono stati gli interventi che, in particolare, si sono focalizzati su questi punti:

- la comunicazione degli studenti e con gli studenti
- la motivazione
- l'utilizzo corretto delle fonti e dello strumento Internet
- la capacità di saper prendere appunti
- gli aspetti relazionali (tra cui ansia, insicurezza, ecc.)

Durante gli incontri successivi il gruppo ha sviluppato queste tematiche attraverso la discussione a partire da esempi di situazioni concrete, simulazioni, brainstorming, proiezioni di slide.

Si è scelto di utilizzare un approccio di tipo induttivo: partendo dall'esperienza personale e dalle proprie idee si è giunti al tema principale del gruppo, lavorando assieme per costruire delle adeguate strategie di intervento.

Quello che segue è quindi un lavoro in equipe, risultato del confronto di esperienze, abilità, pensieri, critiche, delusioni e successi.



Durante uno degli incontri previsti per questo progetto le Docenti si sono confrontate su un tema “caldo” e, purtroppo, non ancora risolto: quanto lontane sono tra loro la professione dell’Insegnante di scuola primaria e di scuola secondaria?

Davvero le modalità, le risorse, gli obiettivi sono così diversi? Come fare per trovare un punto di incontro, per creare un ponte tra queste due realtà?

Per fare questo le Docenti si sono confrontate su un lavoro comune: insegnare ai propri studenti come svolgere una sintesi.

Nel momento del confronto, si è visto come le modalità (ovviamente calate nel contesto classe e con alunni di età diverse) avessero in realtà uno stesso “scheletro”, un modello molto simile e stessi obiettivi.

Partendo da questo le Docenti si sono confrontate su quali possano essere le difficoltà che non permettono, ad oggi, di poter dare una reale continuità tra le due diverse realtà, quella della scuola primaria e quella della scuola secondaria.

Ciò che è emerso, innanzitutto, è la differenza nei libri di testo che non sembrano accompagnare adeguatamente l’alunno nel passaggio tra i due ordini di scuola (in particolare ci si è trovati concordi nel definire eccessivamente semplificati i libri alla primaria tanto che spesso le Docenti si trovano costrette ad integrare con altro materiale riscontrando poi un grande salto nel momento dell’utilizzo dei libri della secondaria).

Un altro elemento emerso è anche la scelta di eliminare l’esame di quinta che ha da sempre rappresentato, secondo le Insegnanti, un momento formativo e di crescita molto importante, quasi un rito di passaggio necessario per definire la fine di un ciclo (la primaria) e l’inizio di un altro (la secondaria).

Un altro nodo cruciale riguarda l’atteggiamento e l’intervento delle famiglie: la nostra società, con i suoi ritmi frenetici e la costante fretta, costringe i genitori ad essere sempre più affannati e, spesso, a dover delegare alla scuola e ad altre figure educative la responsabilità dell’educazione dei figli.

Al tempo stesso questi ragazzi sono spesso fagocitati in un vortice di impegni, corsi e gruppi perennemente coordinati da adulti. Sarebbe positivo e utile, per loro, avere del tempo in più, poter fare delle esperienze che per noi sono state basilari: il gioco libero, i momenti non strutturati, l’ozio e, in generale, dei “lenti e piacevoli momenti di condivisione familiare” con la Tv spenta, il cellulare silenzioso e *mamma e papà solo per me*.

Il gruppo ha formulato diverse proposte che potrebbero essere portate avanti dall’Istituto Comprensivo: maggiore importanza e risorse alla Commissione Continuità che potrebbe avere un ruolo più forte e riconosciuto nella gestione di tutti gli aspetti che possono migliorare il passaggio, non sempre facile, dalla scuola primaria alla secondaria attraverso momenti di incontro/discussione e passaggi d’informazioni.

Questo non vuole rappresentare la soluzione al problema ma sicuramente qualcosa su cui riflettere: Insegnanti e Professori, per anni “rinchiusi” nel loro ruolo, si sono scoperti non così diversi con obiettivi e modalità di raggiungerli più simili di quanto si pensasse ma con strumenti e spazi, non sempre, in grado di supportarli.



CAPITOLO 1

CHI SONO I NATIVI DIGITALI?

L'origine del termine *Nativo Digitale* è da attribuirsi allo scrittore statunitense Marc Prensky, innovatore nel campo dell'educazione e dell'apprendimento.

Il termine è stato utilizzato per la prima volta nell'articolo "*Digital Natives, Digital Immigrants*" del 2001, dove Marc Prensky identifica con tale termine coloro che fin dalla nascita hanno vissuto a contatto con i mezzi di comunicazione digitali e le svariate tecnologie che abbiamo visto emergere negli ultimi anni, ad esempio i social networks, blog, ma anche tablet, smartphone e computer. All'interno dello studio Prensky attribuisce l'appellativo *Nativo Digitale* ai ragazzi nati dopo il 1985. Tale data è stata scelta dallo scrittore in quanto è l'anno che segna il passaggio cruciale dovuto alla diffusione di massa dei computer e soprattutto dei primi sistemi che prevedevano un'interazione grafica con questo.

Tutte le persone nate prima di questa data sono definiti *Immigrati digitali* cioè persone che si sono avvicinate al "linguaggio digitale" soltanto in una fase successiva della loro vita.

I nativi digitali sono dunque i madrelingua di questo linguaggio.

Paolo Ferri, docente presso l'Università di Milano "Bicocca", è uno degli autori che conferma l'avvento di una generazione di ragazzi che, essendo influenzati da questi nuovi strumenti tecnologici, socializzano e studiano in maniera del tutto differente rispetto a quella delle generazioni precedenti.

I nativi digitali, secondo Paolo Ferri, possono essere suddivisi in tre popolazioni diverse in base all'età e alla fruizione delle tecnologie digitali: *nativi digitali puri* (tra 0 e 12 anni), *millennials* (14 e 18 anni), *nativi digitali spuri* (tra 18 e 25 anni).

Per i nativi digitali lo schermo del cellulare è uno spazio per comunicare così come quello del computer perennemente connesso ad Internet.

A loro disposizione c'è una grande quantità di strumenti digitali di apprendimento e comunicazione formativa e sociale: il web, i blog, il telefono cellulare, le chat ecc.

Tutti questi strumenti digitali sono ormai parte integrante delle relazioni sociali e hanno cambiato il loro modo di vedere il mondo (un esempio su tutti il social network Facebook).

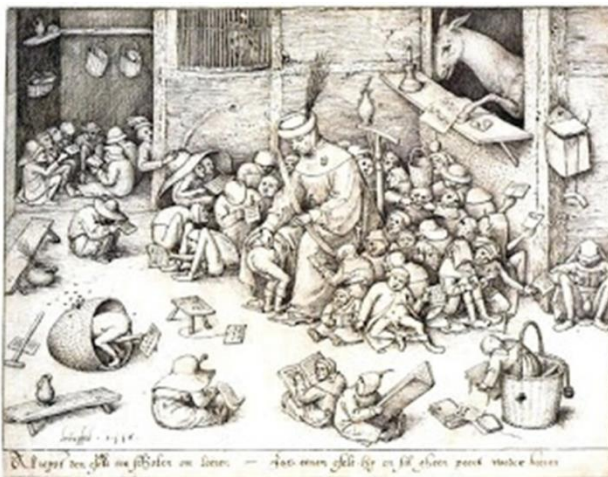
Il loro apprendimento è *multitasking*: studiano mentre ascoltano musica, mentre chattano con gli amici, mentre il televisore è acceso con il suo sottofondo di immagini e parole.

Se gli adulti cercano sempre un manuale o degli strumenti per inquadrare concettualmente un oggetto di studio prima di dedicarsi a esso, i nativi apprendono per esperienza, navigando tra i media in maniera non lineare e creativa.

MIGRANTI DIGITALI	NATIVI DIGITALI
codice alfabetico	codice digitale
apprendimento lineare	apprendimento multitasking
stile comunicativo "uno a molti"	stile comunicativo con condivisione della conoscenza e creazione di contenuti
apprendimento per assorbimento	apprendimento per ricerca, gioco, esplorazione
internalizzazione dell'apprendimento: conta soprattutto la riflessione	esternalizzazione dell'apprendimento: conta soprattutto la comunicazione
autorità del testo: per prima cosa si legge	multicodicalità: per prima cosa si naviga e si esplora

CAPITOLO 2

GLI STRUMENTI UTILI DA UTILIZZARE CON I NATIVI DIGITALI



Bruegel il vecchio (1525/1530-1569)

L'asino a scuola: "E' inutile che l'asino vada a scuola: egli è un asino, non sarà mai un cavallo"

Graziella Roda, dell'Ufficio Scolastico Regionale dell'Emilia Romagna, riporta che insegnare ad alunni con tipologie diverse di difficoltà è un aspetto del saper insegnare: "Ciò di cui noi abbiamo bisogno sono delle buone prassi didattiche, di mezzi che, come diceva Maria Montessori, possono rendersi adatti alle capacità di ciascuno".

Quindi occorre conoscere molti strumenti didattici, molti metodi, molti modi di lavorare e di organizzare la classe e conoscere i processi attraverso cui possiamo di volta in volta trasformarli, modificarli, curvarli per renderli adatti alle capacità di ciascuno.

Il gruppo di lavoro, partendo da alcune slide introduttive, ha discusso sull'utilizzo di determinati strumenti che possono dare la possibilità, in classe, di lavorare con i propri studenti per raggiungere un miglior apprendimento.

SOFTWARE PER MAPPE CONCETTUALI SCARICABILI	XMind
	FreeMind
	Mind on Track
	Blumind
	MindNote
	MindMeister
	CMaps
	Supermappe
SOFTWARE PER DEFINIRE LE RELAZIONI ALL'INTERNO DEL GRUPPO CLASSE	GroupDynamics
	www.ivana.it
	www.didattica.org
	www.rossanaweb.altervista.org
	www.lannaronca.it

SITI DIDATTICI	www.fantavolando.it
	www.baby-flash.com
	www.atuttascuola.it
	www.metadidattica.com
	www.maestramary.altervista.org
	www.ciaomaestra.com
	www.coolmath-games.com
	www.do2learn.com
	www.eslprintables.com
	www.onestopenenglish.com
	www.aifa.it
	www.google.it/intl/it/earth/
	www.rodaricentrostudiorvieto.org
	www.inclusione.it
www.airipa.it	
SINTESI VOCALE	BALABOLKA
	LOQUENDO
	SAPIS
	Dspecch
	Carlo mobile
LETTORI	Parlo per te
	Alfa reader
STRUMENTI PER VELOCIZZARE LA BATTITURA DI TESTI	10 dita
SCREEN READER	JAWS (Freedom Scientific)
	Windows-Eye
	Hal per Windows
	NVDA
STRUMENTI PER MATEMATICA FACILITATA	Lambda
	BlindMath
O.C.R (SW RICONOSCIMENTO TESTI)	TopOcr
	Fine reader
RICONOSCIMENTO DEL PARLATO (PER ALUNNI CON DISABILITA' Uditiva)	VoiceMeeting
	VoiceTranscribe
	VoiceListen
	VoiceSubtitle
PRESENTAZIONI ONLINE-OFFLINE	Prezi
SW DEDICATI PER ALUNNI CON DISABILITA' Uditiva	DFB (dattilologia Fonologica Bimanuale)
	Ari-Lab (micro-mondi)
QUADERNO ELETTRONICO	NeoBook5
	Cliker 5
SW DEDICATO ALUNNI CON AUTISMO	Zac browser (navigazione in rete assistita)
	LULA
	www.premedia.it

CAPITOLO TRE

LA MOTIVAZIONE

La domanda che molti insegnanti rivolgono a se stessi e ai loro colleghi è: come posso motivare i miei alunni ad apprendere? La domanda è indotta, spesso, dalla composizione marcatamente eterogenea delle classi. Queste, infatti, possono includere sia studenti capaci di attivare efficaci strategie di apprendimento, utilizzare bene le conoscenze già acquisite, regolare l'attenzione e l'impegno in rapporto alle difficoltà dei compiti, mostrare interesse, avere fiducia in sé, non scoraggiarsi di fronte alle difficoltà, non sperimentare sentimenti distruttivi in caso di errore o di fallimento sia studenti che, invece, elaborano i contenuti in modo superficiale, non hanno la forza di persistere di fronte agli ostacoli, manifestano una scarsa fiducia nelle loro capacità, affrontano i compiti e le attività scolastiche con poco impegno, serietà, piacere e scarso entusiasmo. Infine, anche studenti che possono alternare periodi di attenzione e partecipazione ad altri di distacco o scarsa applicazione, che in alcune circostanze dimostrano preparazione ed interesse mentre in altri momenti perdono la voglia di impegnarsi e di fare bene.

Sulla base di questi quesiti il gruppo Docenti si è trovato a discutere su quali possano essere delle valide strategie da adottare per motivare gli studenti, più vicine alla loro modalità di apprendimento.

Di seguito un elenco degli strumenti proposti e discussi dal gruppo.

La suddivisione è stata fatta sulla base dell'obiettivo che si vuole raggiungere.

FAVORIRE INTERAZIONI POSITIVE IN CLASSE

Student Teams Achievement Divisions

Lo *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* è una tecnica che può essere applicata al contenuto di qualsiasi disciplina, purché ci sia la possibilità di preparare sia le prove di valutazione settimanali che i materiali e gli strumenti didattici.

La tecnica si basa sulle nozioni motivazionali di *ricompensa di gruppo*, di *pari opportunità di successo* e di *responsabilità individuale*.

Per *ricompensa* si intende l'attribuzione di un voto al lavoro globale del gruppo intero e la sua pubblicizzazione attraverso un sistema di riconoscimento che rende visibile ciò che il gruppo ha saputo fare durante un periodo di lavoro.

Per *pari opportunità di successo* si intende la possibilità di essere riconosciuti e di ricevere un premio in relazione al miglioramento che ciascuno è riuscito a conseguire rispetto alla prova di valutazione precedente.

Lo *STAD* implica la conduzione di gruppi cooperativi di apprendimento lungo una sequenza di fasi:

- a) presentazione dei contenuti da apprendere
- b) formazione dei gruppi
- c) lavoro di gruppo
- d) calcolo e comunicazione dei risultati

Jigsaw

Jigsaw letteralmente significa “gioco di costruzione ad incastro”. La sua caratteristica è quella di impegnare i membri dei gruppi su livelli di compito diversi.

La conduzione della classe in tale modalità implica le seguenti tappe di lavoro:

- a) preparazione del materiale e formazione dei gruppi
- b) spiegazione delle modalità di lavoro e presentazione del materiale
- c) suddivisione delle parti e lettura individuale
- d) formazione del gruppo di esperti
- e) ritorno al gruppo di origine
- f) prova di valutazione
- g) comunicazione dei risultati

Gli studenti in una prima fase ascoltano l'introduzione dell'Insegnante, in una successiva leggono e comprendono la parte su cui devono concentrare la loro attenzione. Poi, dopo aver approfondito e discusso la parte con membri provenienti da altri gruppi, ritornano al gruppo di partenza nel quale presentano il resoconto del proprio studio con l'obiettivo di facilitare l'apprendimento dei compagni. Il *Jigsaw* ha il vantaggio di valorizzare tutti i componenti di un gruppo poiché offre ad ognuno la possibilità di dare un contributo personale allo sviluppo della conoscenza su un determinato argomento. Questo può avere degli effetti positivi sull'autostima.

Group Investigation

Il *Group Investigation* lascia gli studenti molto autonomi e implica un alto grado di partecipazione, responsabilizzazione dei membri ed interdipendenza di compito.

Il lavoro si articola in sette fasi:

- a) presentazione dell'argomento da parte dell'Insegnante
- b) aggregazione dei gruppi attorno ai sotto-argomenti di interesse
- c) pianificazione cooperativa del lavoro
- d) ricerca, lettura e comprensione del materiale
- e) preparazione della presentazione
- f) presentazione
- g) costruzione della prova di valutazione

All'inizio l'Insegnante propone alla classe un tema generale introducendolo in modo problematico (egli non dirà ad esempio « ... oggi affronteremo lo studio della musica... » ma « ... l'importanza che può avere per noi, oggi, conoscere la musica... »), poi gli studenti formano liberamente dei gruppi nei quali discutono e pianificano il lavoro relativo agli argomenti discussi e bisognosi di ulteriore comprensione ed approfondimento. Quindi all'interno dei gruppi si suddividono ulteriormente i compiti e gli argomenti da approfondire e infine si studia in vista di una presentazione di gruppo a tutta la classe.

L'apprendimento, in breve, si realizza mediante la sequenza domande, discussioni, raccolta dati-analisi, sintesi.

Per ulteriori approfondimenti:

www.cird.uniud.it/master/demotivazione

www.ctsbasilicata.it/files/tecnologie_educative_per_integrazione.pdf

De beni R., *Motivazione e apprendimento*, Bologna, Il Mulino, 2000

Mc Combs B., Pope A., *Come motivare gli alunni difficili*, Trento, Erikson, 1995

Titone R., *L'apprendimento educativo*, Roma, Bulzoni, 1975

ATTIVARE IL DESIDERIO DI CONOSCERE E SCOPRIRE

Raccontare aneddoti o fatti interessanti relativi ad un argomento

Si tratta essenzialmente di raccontare aneddoti o fatti interessanti relativi a personaggi o ad argomenti che saranno trattati.

Creare un senso d'attesa variando la sequenza d'istruzione

Un modo abituale di istruire gli studenti rimanda ad una sequenza di questo tipo: presentazione del contenuto, esemplificazione del contenuto ed esercizi. Introdurre delle variazioni a questa sequenza base può avere effetti altamente motivanti poiché suscita nei ragazzi un senso d'attesa. Ad esempio, l'insegnante può proporre inizialmente un'esercitazione che gli allievi affrontano con le conoscenze e le abilità che già possiedono.

In un secondo tempo può concettualizzare e organizzare in un nuovo quadro di riferimento i contenuti sui quali gli studenti hanno lavorato.

In una terza fase può illustrare situazioni esemplificative per dimostrare ulteriormente il contenuto. Infine, può dare una nuova opportunità d'esercitazione.

Gli studenti possono sperimentare un senso di coinvolgimento attivo già dalle prime battute di una lezione: possono soddisfare la loro curiosità attivando comportamenti esplorativi, di soluzione del problema, d'acquisizione d'informazioni sentendosi gratificati da un immediato miglioramento delle loro conoscenze ed abilità.

Favorire un apprendimento per scoperta

Suchman ha sviluppato una tecnica d'insegnamento definita *inquiry teaching*. Attraverso questa tecnica si impegnano gli studenti in un processo di generazione di problemi e di ricerca di soluzioni.

L'Insegnante presenta un fenomeno che sulla base degli apprendimenti precedenti si rivela inspiegabile. Successivamente invita la classe a formulare domande, ad avanzare ipotesi, ad immaginare i passi da fare per risolvere il problema.

Questa tecnica può essere considerata come un processo che simula i passi che un ricercatore compie quando affronta un problema.

Il processo di ricerca scientifica inizia con un evento sconcertante, nuovo, anomalo, complesso e discrepante, continua con un'osservazione preliminare, passa ad una generazione d'ipotesi e finisce con la pianificazione di un esperimento che confermi o no le ipotesi avanzate.

Esempio: un Insegnante di geografia deve fare una serie di lezioni sui grandi agglomerati urbani (le infrastrutture, la distribuzione dei beni, i servizi, l'economia, le vie di collegamento).

La scuola nella quale lavora si trova in una città di provincia di circa diecimila abitanti. Egli decide di iniziare la lezione con questa domanda: «Che cosa succederebbe se in un paese di circa diecimila abitanti finissero in una sola notte le scorte di cibo e d'acqua?». La domanda suscita una certa sorpresa ed interesse e nello stesso tempo è impostata rispettando un livello ottimale di novità (il luogo, infatti, ha caratteristiche simili a quella dove abitano). Avviene una discussione nella quale l'insegnante stimola a fare domande e ad avanzare soluzioni. Dopo circa venti minuti la discussione è interrotta ed è chiesto che cosa succederebbe se le scorte di cibo e d'acqua mancassero in una città di un milione di abitanti. Per rendere più concreto questo scenario egli passa in rassegna tutte le città di circa un milione di abitanti che ha già presentato. Avviene

un'altra discussione. Alla fine il docente dice ai suoi ragazzi che le lezioni successive serviranno ad avere gli elementi sufficienti per rispondere ai quesiti e ai problemi che LORO STESSI hanno sollevato. Prima di iniziare gli incontri successivi l'insegnante e la classe compongono una lista dei problemi e delle questioni chiavi emerse. L'insegnante nelle sue lezioni farà costantemente riferimento a questa lista.

INSEGNAMENTO CREATIVO

Suscitare la discussione

Un primo passo, per rendere veramente gli studenti partecipi consiste nel chiedere costantemente ai ragazzi di elaborare le proprie riflessioni o di esprimere le proprie ipotesi su quanto è stato presentato: "*Voi che cosa ne pensate....*".

Qualunque sia l'argomento, i ragazzi possono essere stimolati a fare domande, esprimere opinioni. Gli insegnanti possono trarre vantaggio dalle domande e dai commenti degli studenti per fornire informazioni supplementari o per sviluppare un argomento.

Spesso in classe capita di sentire commenti, che ad una prima impressione possono apparire come irrilevanti se non peggio, ma saper sfruttare anche questi, diventa una grande arma per coinvolgere anche i più apatici.

Promuovere l'autonomia

Corno e altri Autori, hanno sottolineato l'importanza per gli studenti di diventare "autoregolati", cioè fare tentativi concreti per usare le risorse interne per risolvere i problemi e impegnarsi nella pianificazione e nel controllo volontari.

Gli studenti a cui si dice sempre cosa fare e come farlo non sviluppano il senso di responsabilità personale e le strategie per regolare i propri comportamenti.

Come fare?

- Promuovere la partecipazione degli studenti alla progettazione delle loro attività, esercizi, compiti
- Fornire le indicazioni per la scelta sul "come" completare i compiti: dopo aver letto un brano in classe o a casa, gli alunni potrebbero scegliere se fare un riassunto, scrivere la continuazione o una loro esperienza simile
- Dare la possibilità di correggere alcuni dei propri compiti. Gli studenti potrebbero controllare la risoluzione di un problema di matematica, di un compito di scienze, analisi grammaticale con un foglio di risposta
- Coinvolgimento nell'elaborazione delle regole di classe. L'insegnante può tenere una riunione all'inizio dell'anno, durante la quale gli studenti propongono le regole di classe, le discutono, le votano. Si può dare l'incarico di riassumerle su un cartellone che andrà esposto sulla parete dell'aula. Le regole elaborate direttamente dagli studenti hanno il grande vantaggio di essere accolte molto più positivamente.

Connettere la cultura all'esperienza

Lo studio di un argomento, sia quello umanistico sia quello scientifico, può essere orientato a capire la propria esperienza interiore. Uno strumento molto utile può essere il giornale in classe

Novità, curiosità, scoperta

G. Petter, in suo testo del 1994, usava l'espressione "*valigetta delle sorprese*", per sottolineare la necessità di strutturare le lezioni e le attività a partire dalla sorpresa, l'imprevisto, l'inatteso. Inventare trucchi, strategie, presentazioni stimolanti per mettere in risalto quello che sta insegnando può essere altamente motivante.

La valigetta contiene tutti i materiali (indovinelli, poesie, film, giornali, specchi, disegni...) utili per creare lezioni molto vivaci, per rendere interessante e stimolante l'insegnamento.

Ognuno di quegli oggetti costituisce uno stimolo concreto che sprona gli allievi ad elaborare pensieri, associazioni, collegamenti. Per uno studente l'attività di apprendimento può diventare affascinante, se l'Insegnante introduce elementi nuovi.

Un oggetto concreto può diventare lo strumento per spiegare nozioni teoriche anche molto complesse oppure lo studente può essere approcciato con domande stimolo del tipo: "*Se un automobilista sta guidando in autostrada a cento all'ora e per uno starnuto chiude gli occhi per quattro secondi, quanti metri avrà percorso ad occhi chiusi?*"

Queste domande creano stupore, sorpresa, interrogativi. La mancanza di informazioni li stimola verso un livello più alto di attenzione.

Usare il problem- solving

Zurilla e Golfried hanno sviluppato un modello graduale per insegnare il problem -solving.

Il processo è composto di sette fasi.

1. Riconoscere che il problema esiste
2. Individuare in cosa consiste il problema e cercare le cause
3. Stabilire degli obiettivi rispetto ai risultati attesi
4. Formulare soluzioni potenziali in base alle risorse
5. Valutare per ciascuna soluzione quali possono essere le conseguenze logiche
6. Scegliere la soluzione migliore
7. Strutturare ed attuare un piano

Dal punto di vista didattico, utilizzare il problem-solving, significa orientare l'apprendimento verso la soluzione di un problema.

Esempi per familiarizzare con la strategia del problem-solving potrebbero essere:

- Leggere un testo sospendendo a tratti la narrazione in concomitanza dei problemi che il protagonista deve affrontare. A questo punto ci si chiede "*Come farà?*".
- Proporre delle domande stimolo ad esempio: "*Perché i colori del semaforo sono rosso, giallo, verde?*", "*Come si fa a misurare l'altezza delle Piramidi d'Egitto?*"

Queste domande, inserite in un percorso che valorizza la ricerca, risvegliano il desiderio di conoscenza, attivano l'interesse e stimolano la partecipazione..

La sorpresa e la complessità delle attività

I compiti di apprendimento più stimolanti per i ragazzi sono quelli che presentano difficoltà crescenti da superare con l'impegno e il coinvolgimento.

Si può distinguere tra quattro diversi tipi di compiti:

- di memoria: la tavola pitagorica, una poesia
- compiti di routine o di procedura: applicare una determinata regola di aritmetica o di grammatica
- di comprensione: andare un passo oltre l'informazione data
- di opinione: gli studenti sono incoraggiati a fare domande, condividere le esperienze e le osservazioni personali

Gli ultimi due massimizzano la motivazione ad apprendere.

Gli esercizi che richiedono un pensiero di ordine superiore o diverso e la soluzione attiva dei problemi sono intrinsecamente più interessanti per i ragazzi delle attività che implicano l'imparare a memoria o l'applicare regole o procedure semplici.

Gli esercizi che implicano un alto grado di partecipazione dello studente sono anche più coinvolgenti dei compiti che pongono gli allievi in una posizione più passiva.

I compiti multidimensionali, che richiedono uno sforzo prolungato e hanno come conseguenza un prodotto finito sono particolarmente motivanti (e influiscono positivamente sul senso di autoefficacia) perché danno ai ragazzi la possibilità di sperimentare l'orgoglio di una realizzazione che possono mostrare.

Esempi di progetti a lungo termine possono essere: il giornalino di classe/scuola (il quale permette di unire matematica, studi sociali, arte, abilità informatiche, ecc), giochi di logica, un libro di classe fatto di racconti,...

Per ulteriori approfondimenti:

www.cird.uniud.it/master/demotivazione

Bandura A., *Il senso di autoefficacia*, Trento, Erickson, 1996

Johnson D. ed altri, *Apprendimento Cooperativo in classe*, Trento, Erickson, 2010

CONVINCERE I RAGAZZI CHE POSSONO RIUSCIRE

Feedback educativi

Ad esempio:

- Coinvolgere in piccoli incarichi gli alunni che mostrano maggiori difficoltà per permettere il riconoscimento positivo del loro operato
- Apprendimento cooperativo con attività in piccoli gruppi
- Giochi guidati per il riconoscimento, la lettura dei sentimenti e delle sensazioni anche attraverso l'utilizzo di video, immagini, film e giochi interattivi
- Riconoscimento del lavoro svolto e del risultato

Attraverso questa modalità vengono garantiti tre obiettivi: la cooperazione, la condivisione e il risultato finale che verrà valutato più sulla base dei processi attuati che sul prodotto ottenuto.

Dal gruppo Docenti è emerso come tale modalità permetta, anche per chi ha maggiori difficoltà, di sentirsi competente e capace mentre, al contrario, chi non ha tali difficoltà potrà lavorare sull'accettazione dei limiti (altrui ma anche propri) prendendo coscienza che è più importante il processo del risultato.

Strategie per l'accettazione, da parte di alunni con difficoltà scolastiche, della propria unicità e degli strumenti necessari per il proprio apprendimento

Il gruppo Docenti si è trovato totalmente d'accordo sull'importanza di far emergere le caratteristiche diverse di tutti gli alunni senza porre attenzione solo sulla difficoltà del singolo studente. Per far questo hanno individuato questi step:

- Organizzare un percorso per la classe per lavorare sulle caratteristiche di sé, sulle emozioni, sulle differenze che ci rendono unici
- Valorizzare, in particolare per alunni BES e DSA che rifiutano l'utilizzo dello strumento, attività in gruppo legate all'apprendimento e all'uso di quest'ultimo
- Apprendimento cooperativo che permetta, ad esempio, all'alunno con difficoltà di avere un ruolo importante grazie agli strumenti interattivi di cui dispone
- Organizzare e condurre esperienze di tutoraggio (ad esempio nel caso di alunno DSA che non accetta lo strumento computer renderlo protagonista con un'attività di tutoraggio in attività di informatica)
- Creare attività per permettere a tutti gli alunni di acquisire consapevolezza sulle difficoltà di apprendere di alcuni compagni. Queste attività si sviluppano sulla base di alcune prove: richiesta agli alunni destrorsi di scrivere con la sinistra e viceversa, prova di ascolto con volume al minimo, lettura con pochissima luce in aula, gioco della conversazione labiale. A seguire discussione e brainstorming
- Proporre contenuti didattici attraverso attività laboratoriali o pratico-manuali in cui si deve solo stabilire l'iter esecutivo senza mettere in campo abilità specifiche (come si fa realmente una spremuta piuttosto che proporre una scheda con la sequenza da riordinare)



CAPITOLO 4

ANSIA SCOLASTICA E AUTOSTIMA

Durante il quinto incontro il gruppo di lavoro si è occupato di indagare il grande aspetto delle emozioni, delle paure, dell'ansia scolastica e dell'autostima dei nostri ragazzi.

Per fare questo ogni Docente ha posto la propria attenzione su quattro domande:

1- Quali sono stati i campanelli d'allarme che vi hanno fatto capire di trovarvi di fronte ad un alunno con bassa autostima o ansia scolastica?

2- Quali strategie avete attuato per infondere sicurezza al vostro alunno?

3- Le vostre strategie hanno avuto effetti positivi? E' stato necessario modificarle? Se si come?

4- Avete avuto la possibilità di confrontarvi con i genitori?

La paura o l'ansia di andare a scuola riguarda un numero sempre maggiore di bambini e ragazzi in età scolare e raggiunge dei picchi nei momenti chiave del percorso scolastico:

- tra i 5 e i 7 anni con l'inizio della scuola primaria
- tra i 10 e gli 11 anni con l'inizio della scuola secondaria I grado
- tra i 13 e i 14 anni con l'inizio della scuola secondaria II grado

Parlando di disturbi d'ansia in età evolutiva è necessario precisare che i bambini hanno molte paure fisiologiche. Diciamo che la paura si differenzia dall'ansia e dalle fobie sulla base dell'obiettività: se c'è un motivo condiviso per avere timore (un animale pericoloso che attacca, un autobus che sbanda) siamo nel dominio della paura, mentre se la condivisione viene a mancare siamo nel dominio delle fobie.

Nei bambini questa distinzione è problematica, perché il loro sviluppo cognitivo non permette di differenziare facilmente il reale dall'immaginario. Quindi la distinzione tra ansia patologica e "normale" paura nell'infanzia si deve basare sui criteri d'intensità, frequenza e durata.

L'ansia scolastica è spesso collegata all'ansia da prestazione e di separazione (quest'ultima soprattutto nei bambini della scuola dell'infanzia e primaria) dalla madre soprattutto nei bambini della scuola dell'infanzia e della scuola primaria.

Come si manifesta? Il gruppo ha riportato alcuni segnali d'allarme:

- Tic
- Richiesta continua di andare al bagno
- Alzarsi in piedi e non riuscire a stare fermi
- Mal di pancia o mal di testa
- Mutismo
- Materiale scolastico manipolato in modo nervoso
- Bassa autostima
- Continue correzioni
- Rinuncia
- Pallore
- Sguardo sfuggente
- Aggressività
- Assenze strategiche
- Difficoltà ad accettare l'insuccesso
- Continua ricerca di conferme
- Pianti, tremori, mente offuscata

- Crisi di panico prima di varcare l'ingresso della classe che talvolta si manifesta già a casa prima di partire per andare a scuola
- Richiesta di contatto fisico
- sudorazione

Dal lavoro delle Docenti è emerso che, per affrontare il problema dell'ansia, è innanzitutto necessario partire dal presupposto che le manifestazioni non sono tutte uguali tenendo presente che anche le persone non sono tutte uguali. Niente è più deleterio del trattare le forme di ansia scolastica come se fossero tutte uguali senza tenere conto delle differenze individuali.

Il ruolo della famiglia

Spesso l'attenzione dei genitori è posta sul rendimento scolastico del proprio figlio, concentrandosi su aspetti quali l'apprendimento della lettura, l'esposizione linguistica, le abilità di ragionamento ecc...

Altrettanta importanza, però, non è dedicata alle variabili emotivo-affettive che possono condizionare sia il rendimento scolastico sia lo sviluppo del ragazzo/a.

Come gli insegnanti possono aiutarlo?

L'elemento attivante è la paura dell'evento/prova che porta con sé quanto detto in precedenza (paura del giudizio, di deludere gli altri..).

Riducendo questo si interrompe il Circolo Vizioso dell'ansia!

Ecco le proposte del gruppo di lavoro:

- L'auto-accettazione, in altre parole il valutare se stessi separando le azioni dai giudizi di valore. Ogni bambino è meritevole di essere accettato per quello che è. Sottolineare l'importante differenza tra "comportamento" e "caratteristiche personali" così da evitare attacchi all'autostima, poiché un fallimento non è inquadrato come considerazione negativa su se stesso ma come un comportamento che non ha funzionato. Tutto questo permette di intervenire sulla causa del fallimento poiché il focus sarà sulla strategia che non è stata efficace, non su una caratteristica immutabile del sé del bambino.
- L'alta tolleranza alla frustrazione: è opportuno spiegare al bambino che la frustrazione e gli ostacoli fanno parte del corso normale della vita e che pensare "che non sia giusto" o che tutto debba andare bene non li aiuta nella vita di tutti i giorni
- L'accettazione degli altri: l'insegnante può aiutare il bambino a separare il giudizio riguardante le azioni che gli altri compiono dal loro valore di per sé, in quanto persone.
- Dare un significato all'impegno richiesto: è importante accompagnare con una motivazione positiva l'impegno che viene richiesto a scuola e negli ambienti extrascolastici: è necessario studiare, imparare, impegnarsi in ogni attività che si compie ma non per diventare i primi, bensì per apprendere cose che non si conoscono o non si sanno fare. Anche per i ragazzi è utile l'uso del rinforzo positivo alle loro 'fatiche'
- Stabilire obiettivi realistici: far capire che non si può essere bravissimi in tutto ciò che si fa. Cercare di capire realisticamente dove il ragazzo riesce meglio da solo e dove invece ha bisogno di un po' di supporto, spronandolo a migliorarsi senza però pretendere più di quel che oggettivamente può dare
- Gratificazioni pubbliche in classe, sottolineando le prestazioni positive (rendimento e comportamento)
- Responsabilizzare il bambino con piccoli incarichi (adeguati alla situazione)
- Assicurarsi sempre che le consegne siano state comprese (con ripetizione individuale)

- Se il bambino è in difficoltà assegnare prove graduate
- Utilizzare giochi di ruolo per far capire che anche gli altri possono provare l'ansia
- Sdrammatizzare gli insuccessi e rinforzare i successi sottolineando le abilità
- Non usare termini che valutano la persona
- Spingere la classe verso l'accettazione di tutti
- Colloquio con i genitori per capire quali aspettative hanno rispetto al rendimento scolastico del figlio. Se i genitori ci appaiono ansiosi è bene rassicurarli evidenziando gli aspetti positivi del figlio e suggerendo strategie e modalità di relazione più equilibrati. Se i genitori sono incontentabili sarà necessario far loro capire la frustrazione dei figli che non si sentono mai all'altezza della situazione ne pienamente accettati



CAPITOLO 5

IL CYBERBULLISMO

Il cyberbullismo rappresenta uno dei pericoli più grandi per i nativi digitali.

Per cyberbullismo si intende ogni atto aggressivo intenzionale, messo in atto da un individuo o da un gruppo di individui, usando varie forme di contatto elettronico, ripetuto nel tempo, nei confronti di una vittima che non può facilmente difendersi.

L'ambiente su cui si muove il cyberbullo sono i social network (Facebook, Instagram, Ask,...) e il cellulare (Whatsapp, Snapchat, varie app scaricabili gratuitamente).

Esistono varie tipologie di Cyberbullismi:

- **Flaming**: inviare messaggi violenti e/o volgari, passando per la denigrazione e il danneggiamento della reputazione
- **On line harassment**: molestie attuate attraverso l'invio ripetuto di messaggi offensivi per e-mail o SMS
- **Cyber sexual harassment**: la vittima viene molestata con l'invio per mezzi informatici di materiale a contenuto sessuale (messaggi, foto, video, ...)
- **Cyberstalking**: invio ripetuto tramite mezzi informatici di messaggi che includono minacce esplicite, al punto che la vittima inizia a temere per la propria incolumità
- **Outing e outing estorto**: diffondere online i segreti di qualcuno, informazioni scomode o immagini personali, oppure costringerlo a farlo
- **Trickering**: spingere una persona, attraverso l'inganno, a rivelare informazioni personali, imbarazzanti e/o riservate per poi renderle pubbliche in rete
- **Impersonification**: l'aggressore ottiene le informazioni personali e i dati di accesso (nickname, password) di un account della vittima, con lo scopo di prenderne possesso e danneggiarne la reputazione
- **Denigration**: insultare o diffamare qualcuno online attraverso dicerie, pettegolezzi e menzogne (solitamente di tipo offensivo e crudele), volte a danneggiare la reputazione di una persona e i suoi rapporti
- **Esclusione**: Creare gruppi più o meno visibili (Facebook, Whatsapp, ...), dai quali la vittima viene intenzionalmente esclusa, per deriderla, offenderla e/o diffamarla.
- **Happy slapping**: la vittima viene colpita da un compagno con un pugno o uno schiaffo (slapping = schiaffeggiare) mentre un altro riprende un video che poi viene diffuso su internet (Facebook, Youtube) o tramite Whatsapp

Un altro fenomeno in rapido aumento è, poi, l'adescamento on line commesso da persone adulte, con una personalità disturbata, che cercano di entrare in contatto con i ragazzi, fingendosi coetanei, per estorcere foto, video o incontri.

E' molto importante che le famiglie, responsabili del corretto utilizzo dei mezzi informatici dei loro figli, tengano presente semplici regole:

- 1- E' necessario ricordare che esistono delle età minime per l'iscrizione ai social network
- 2- Creare profili sicuri: esistono molti modi per tutelare la propria privacy
- 3- Cambiare password regolarmente
- 4- Fare estrema attenzione a tutte le foto che vengono pubblicate e a quelle in cui si è taggati
- 5- Non cancellare MAI ciò che potrebbe servire per una denuncia alla Polizia postale

- 6- Evitare di condividere informazioni personali (indirizzo, numero di telefono, composizione della propria famiglia, le proprie abitudini)
- 7- Ricordare agli alunni che gli adulti (Docenti per primi) sono pronti ad aiutarli
- 8- E' importante, come adulti, ricordare infine che il cyberbullismo PUO' essere denunciato. Di seguito gli articoli del codice penale a cui viene fatto riferimento:
 - **Art. 612 C.P.: reati di ingiurie, minacce e molestie**
 - **Art. 612-bis C.P.: reati di stalking e di atti persecutori**
 - **Art. 610 C.P.: violenza privata**
 - **Art 600 C.P.: produzione, detenzione e cessione di materiale pedopornografico**
 - **Art. 494 C.P.: sostituzione di persona e furto di identità**
 - **Legge 547/93 relativa ai reati contro la privacy**



SITOGRAFIA E BIBLIOGRAFIA

www.azzurro.it

www.agendadigitale.eu

www.cird.uniud.it/master/demotivazione

www.ccsso.org

www.dislessia.it

www.edscuola.it/archivio/comprendivi/metodo_1.pdf

www.istruzioneepadova.it

www.liceoreginaelena.gov.it

www.labcd.unipi.it

www.polimi.it

Bandura A., *Il senso di autoefficacia*, Trento, Erickson, 1996

Caparara G.V., *Le ragioni del successo*, Bologna, Il Mulino, 1996

De beni R., *Motivazione e apprendimento*, Bologna, Il Mulino, 2000

Di Pietro M., *Dacomo, A tu per tu con le emozioni*, Trento, Erickson, 2012

Di pietro M., *L'educazione razionale- emotiva*, Trento, Erickson, 1995

Trentin G., *Insegnanti e nativi digitali*, TD47, n.2 2009

Goleman D., *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli, trad.it, 1996

Johnson D. ed altri, *Apprendimento Cooperativo in classe*, Trento, Erickson, 2010

Petracchi, G., *Motivazione e insegnamento*, Brescia, La scuola, 1990

Pope A., Mc Hale S., *Migliorare l'autostima*, Trento, Erickson, 1992

Ricchiardi P., *Contro l'insuccesso scolastico*, Torino, Il Segnalibro, 2000

Suderland M., *Aiutare i bambini che hanno paura*, Trento, Erickson, 2004