

LA RETE A SCUOLA PER LA COSTRUZIONE DELLA CITTADINANZA EUROPEA

Brigida Clemente, docente scuola primaria, Istituto Comprensivo De Amicis-Altamura, Foggia, brigi.clemente@gmail.com

Anna Erika Ena, Tecnico-Scientifico presso l'ERIDLab (Educational Reserch & Interaction Design), Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Foggia, erika.ena@unifg.it

Abstract italiano

Il progetto eTwinning dal titolo «Comparison of fairy tales» è stato realizzato presso l'I.C. «De Amicis-Altamura» di Foggia, grazie al coinvolgimento degli alunni e delle famiglie, con l'obiettivo di incoraggiare l'apprendimento della lingua inglese, l'uso delle TIC e il dialogo interculturale. Grazie a questa esperienza gli alunni hanno imparato a lavorare con i propri compagni di classe e sul portale eTwinning insieme agli alunni delle altre nazioni. In questo progetto le scuole partner hanno collaborato allo scopo di trasformare una fiaba tipica del loro Paese in una presentazione realizzata con software applicativi come Power Point (con disegni degli studenti, foto e loro personali narrazioni e descrizioni), utilizzando specifici strumenti online e video su YouTube.

Parole chiave

ICT nella didattica, collaborazione, internazionalizzazione, integrazione curricolare, gemellaggio elettronico

English Abstract

The eTwinning project titled «Comparison of fairy tales» was carried out at the I.C. «De Amicis-Altamura» in Foggia, through the involvement of students and their families, with the aim of encouraging the learning of English as a second language, the use of ICT and the intercultural dialogue. Through this experience the students learned to work together, on the eTwinning portal, with their classmates and with pupils from other countries. In this project the partner schools have worked together to transform a “typical tale of their country” in a presentation, created with software applications such as Power Point (using students’ drawings, photos, and their personal narratives), with specific tools and online videos on Youtube.

Keywords

Use of technology in education, collaboration, internationalization, European project curricular integration, e-twinning

LUOGO: Istituto Comprensivo «De Amicis-Altamura» di Foggia
UTENTI: Alunni classe IV-D (gruppo classe)
DURATA PROGETTO: un anno scolastico
MATERIALI E TECNOLOGIE: Computer, LIM, internet, browser, strumenti didattici on line, software applicativi

1. Introduzione

La realizzazione di un progetto eTwinning dal titolo «Comparison of fairy tales»¹ da parte della docente specialista di lingua inglese Brigida Clemente, Ambasciatrice eTwinning per la regione Puglia, con la docente prevalente, Cristina Garruto, della classe IV D, ha consentito all'Istituto Comprensivo «De Amicis-Altamura» di Foggia di iniziare un processo di cambiamento, di “internazionalizzazione informatizzata”, con l’obiettivo di aprire la scuola alla dimensione comunitaria dell'istruzione e di promuovere la cooperazione transnazionale con altri istituti scolastici in Europa tramite l’uso delle TIC, nell’ottica di contribuire a creare e fortificare un sentimento di cittadinanza europea condiviso. La partecipazione al progetto ha, infatti, offerto alle docenti e agli alunni coinvolti la possibilità di lavorare insieme ai colleghi e ai coetanei di scuole degli altri Paesi d'Europa aderenti all’iniziativa su un tema di comune interesse, attraverso una piattaforma europea per le comunità di pratiche degli insegnanti.

Il lavoro è stato realizzato attraverso un gemellaggio elettronico, nell’ambito di una piattaforma, denominata appunto eTwinning,² dove docenti e gli alunni possono conoscersi, comunicare e collaborare in modo sicuro, semplice e veloce avvalendosi delle nuove tecnologie e dei contenuti digitali. Si tratta di una forma di innovazione in ambito didattico e organizzativo: un’iniziativa europea nata per integrare le tecnologie dell’informazione della comunicazione nei sistemi d’istruzione e formazione e per educare alla comprensione, alla fruizione e alla produzione di strumenti mediali, attraverso gemellaggi elettronici tra scuole europee primarie e secondarie. Presentata nel 2004 come azione del programma eLearning, è dal 2007 parte del Programma di apprendimento permanente 2007-2013 (decisione del Parlamento europeo e del Consiglio n. 1720/2006/CE), oggi Strategia Europa 2020.

¹ URL: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p100522/welcome> (ultimo accesso: 27.04.2015).

² URL: <http://www.etwinning.net/it/pub/index.htm> (ultimo accesso: 27.04.2015).

Lavorare insieme a scuole di diversi Paesi ha offerto l'opportunità, sia agli alunni sia alle insegnanti, per un verso, di approfondire e migliorare le proprie conoscenze dell'argomento su cui si è basato il progetto grazie al confronto e alla condivisione, per un altro, di accrescere la propria capacità di lavorare in gruppo, di programmare, di intraprendere attività in collaborazione, di utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, di educare alla fruizione consapevole e corretta degli strumenti di comunicazione, di migliorare la capacità di comunicare in altre lingue.

Le docenti hanno attuato, attraverso l'integrazione di un progetto eTwinning nella didattica, quei principi metodologici, richiamati dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo, sull'apprendimento attraverso le nuove tecnologie.

2. Obiettivi

Obiettivo principale del progetto è stato quello suggerito dalla Commissione europea, di «aprire l'istruzione» promuovendo «azioni volte a dischiudere maggiormente i contesti di apprendimento ai fini di un'istruzione di migliore qualità ed efficacia».³

a) Obiettivi trasversali:

- migliorare la conoscenza di una lingua straniera e sviluppare le abilità di produzione e ricezione scritta e orale;
- promuovere capacità sociali e interattive e incoraggiare la cooperazione;
- utilizzare la tecnologia per suscitare interesse negli studenti e coinvolgerli;
- sviluppare le abilità di organizzare, condividere e raccogliere informazioni per svolgere un compito specifico;
- stimolare e promuovere l'apprendimento cooperativo;
- aiutare gli studenti a usare le loro conoscenze, sfruttare le loro potenzialità e lavorare per obiettivi per raggiungere uno scopo comune;
- sviluppare l'autonomia organizzativa degli studenti;
- educare alla comprensione e alla produzione di strumenti mediali;
- educare alla fruizione consapevole e corretta degli strumenti comunicativi;
- far sì che gli studenti siano personalmente responsabili del loro lavoro.

³ Commissione Europea, Comunicazione della Commissione al Parlamento Europeo al Comitato economico e sociale europeo e al comitato delle regioni, *Aprire l'istruzione: tecniche innovative di insegnamento e di apprendimento per tutti grazie alle nuove tecnologie e alle risorse didattiche aperte*, COM/2013/0654 final, <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:52013DC0654> (ultimo accesso: 27.94.2015).

b) *Obiettivi specifici e risultati di apprendimento*

Alla fine del progetto gli studenti saranno in grado di:

- lavorare in modo cooperativo “allargato” e organizzare il proprio lavoro per raggiungere un obiettivo comune;
- sperimentare come le discipline di studio associate all’utilizzo delle tecnologie informatiche ci permettono di andare “oltre” i confini dell’aula... e verso l’Europa;
- verificare come conoscere più lingue straniere moltiplichi le conoscenze e le amicizie e apra nuovi orizzonti culturali;
- aumentare l’autenticità del processo di apprendimento e l’interesse attraverso esperienze reali;
- costruire comunità virtuali tra scuole differenti e squadre collaborative;
- aiutare a condividere prospettive diverse tra studenti con abilità differenti, consentendo il monitoraggio di esperienze in luoghi diversi;
- facilitare l’uso di approcci di verifica e valutazione basati sulle tecnologie e modelli di risoluzione di problemi per migliorare le abilità di “imparare a imparare”;
- offrire vie innovative per integrare il “just in time” e l’interazione in contesti educativi differenti;
- accorciare le distanze e consentire a insegnanti e studenti di raggiungere realtà differenti, collaborando attivamente nella realizzazione di attività;
- motivare gli studenti con attività innovative, nuove e interessanti che li inducano a interagire e comunicare, in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente;
- insegnare a utilizzare un sito web come strumento di collaborazione fra scuole europee;
- insegnare a usare la chat per scambi comunicativi sulla didattica;
- presentare e creare prodotti didattici attraverso l’uso condiviso di strumenti e software.

3. **Struttura del percorso**

Il progetto si è articolato nelle seguenti fasi.

3.1. **Fase 1: Ricerca delle scuole partner e stesura collaborativa del progetto**

L’iter progettuale è cominciato dalla proposta di progettazione lanciata dall’Ambasciatrice Brigida Clemente in un’apposita area del desktop, denominata “Trova etwinner”, del portale eTwinning, a cui si accede dopo una registrazione nella Home. Attraverso questa funzione la proposta è stata visualizzata da tutti i docenti iscritti alla Community e quelli

interessati hanno espresso la propria intenzione di parteciparvi. Successivamente, con il consenso di un docente inglese, il progetto è stato inviato all'Agenzia Nazionale eTwinning per l'approvazione. La docente italiana e la docente inglese, con l'approvazione del progetto, sono diventate partner fondatrici del progetto, tutti gli altri, invece, partner amministratori. La differenza è di carattere meramente gestionale, poiché nel contenuto e nelle attività tutti i partner sono equiparati.

Con l'approvazione, il progetto è diventato operativo nell'area dedicata del Twinspace dove, come primo passo, è stata condivisa una mappa di lavoro in ordine alle differenti fasi del progetto, sulla quale i partner hanno concordato il percorso progettuale (figura 1).

La buona riuscita di un progetto, infatti, è affidata non solo al conseguimento degli obiettivi prestabiliti, ma anche – e forse soprattutto – al percorso progettuale seguito. Per un progetto europeo è fondamentale valutare la modalità di coinvolgimento reciproco dei partner.

I docenti delle diverse scuole partner hanno iniziato a progettare tenendo conto dell'idea e delle tematiche da cui muoveva il progetto per indirizzare le attività verso il conseguimento di obiettivi condivisi a livello di team di lavoro. Ma hanno anche e soprattutto costruito la collaborazione con attori distanti, rappresentanti di culture diverse, adottando nuovi metodi di lavoro, lasciandosi mettere in discussione, in uno scambio che la virtualità può rendere frequente, permettendo di gestire il “come vuoi, quando vuoi, dove vuoi” dell'informazione, molto meglio degli incontri in presenza. Nel progetto eTwinning, forse più che in altre esperienze di collaborazione, il valore europeo dell'esperienza è insito nelle modalità di dialogo poste in essere per attuare concretamente la collaborazione. Trattandosi poi di scambi che si realizzano attraverso le tecnologie dell'informazione e comunicazione, è stato importante acquisire e mettere in atto nuove competenze tecniche, nonché la capacità di valutazione e selezione degli strumenti informatici da adottare per le diverse attività del progetto.

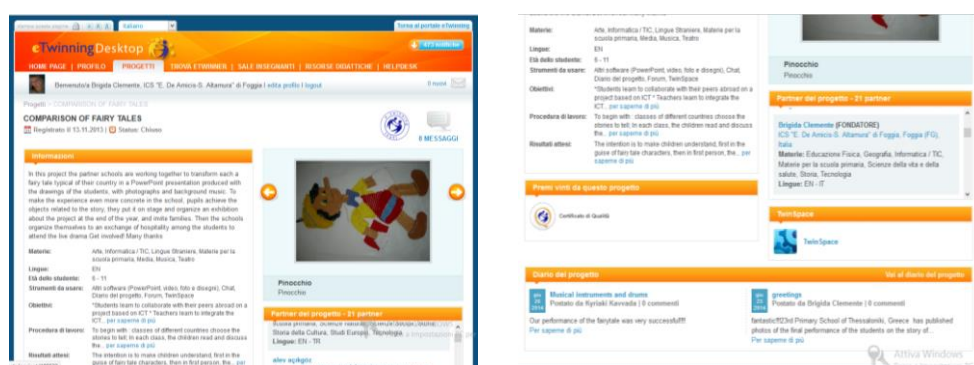


Fig. 1 Lancio del progetto “Comparison of fairy tales” nel portale eTwinning.

3.2. Fase 2: Conosciamoci... per lavorare insieme

Le scuole partner, Italia, Inghilterra, Grecia, Turchia, Repubblica Ceca, Polonia, Romania, Slovenia, hanno utilizzato lo spazio dedicato della piattaforma eTwinning, il Twinspace, per comunicare attraverso la chat e il forum, e per condividere presentazioni personali, delle scuole e del territorio realizzate dalle insegnanti con l'apporto degli studenti, con software applicativi (Power Point), tools online (glogster) o direttamente nelle pagine wiki del Twinspace.

Nell'ottica di questa impostazione, la media education, in quanto orientata alla comprensione critica e consapevole dei media, ha contribuito a cogliere pienamente il senso di un gemellaggio elettronico.

Gli alunni hanno avuto una motivazione vera per imparare a usare uno strumento nuovo e le docenti hanno adottato un approccio metodologico operativo alla didattica, basato sulla realizzazione di attività collaborative in forma di laboratorio con l'uso interdisciplinare dei nuovi strumenti e dei nuovi linguaggi della multimedialità.

Le attività poste in essere erano tutte finalizzate alla conoscenza reciproca dagli alunni, i quali erano dunque pienamente motivati ed entusiasti nella realizzazione delle stesse (figura 2).

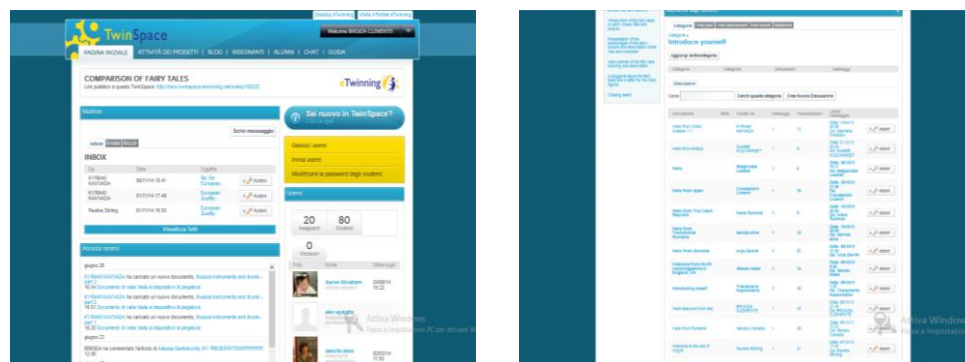


Fig. 2 Gli spazi comunicativi del progetto.

3.3. Fase 3: Tutti... al lavoro

Nel ciclo di vita del progetto, sono state poste in essere attività di diversa natura, per le quali, di volta in volta, i partner hanno scelto e concordato le modalità e gli strumenti da utilizzare. Dalla progettazione delle fasi di lavoro alla realizzazione di uno spazio di lavoro condiviso, dall'interazione in sincrono alla documentazione del progetto: le TIC hanno offerto molteplici soluzioni. Il progetto ha coltivato così al suo interno una pratica di lavoro di cui si comprende completamente il significato nel suo svolgersi e che può essere tesaurizzata dalla classe o a beneficio di altre classi, dunque una buona pratica.

All'interno del progetto le attività sono state scandite per tappe condivise, e sono state suddivise sulla base dei risultati da conseguire volta per volta. Se, infatti, si collaborava per presentare i diversi personaggi delle fiabe, gli alunni si applicavano per farli conoscere ai partner producendo disegni e testi descrittivi. Se la collaborazione riguardava l'aspetto delle ambientazioni, gli alunni si preoccupavano di essere precisi e puntuali nel lavoro descrittivo e narrativo.

Ogni tappa del progetto ha costituito un risultato che, a mano a mano, ha consentito ai partner di andare avanti di pari passo, per poter avere un contatto e un confronto continuo nello svolgimento dei lavori. Lavorare insieme ha costituito un importantissimo stimolo a imparare, a dare il meglio, a rispettare i tempi e ad aprirsi al confronto collaborativo, alla costruzione di saperi.

Le classi dei diversi Paesi partner hanno scelto le storie da raccontare. In ogni classe, i bambini hanno letto e discusso la fiaba nella propria lingua madre; le diverse fiabe sono state illustrate dagli studenti utilizzando una varietà di tecniche per disegnare e dipingere le scene. Le scene sono state commentate in inglese. Le immagini fotografate o passate allo scanner sono state poi collocate in presentazioni Power Point o con uno strumento online (Glogster), con narrazione della storia in inglese. Le presentazioni digitali complete con i commenti in inglese sono state a mano a mano caricate sul TwinSpace, in modo che tutte le classi potessero guardare e leggere le diverse fiabe prodotte dai partner e confrontarle con la propria.

La comunicazione tra le scuole partner è stata scandita per tappe e organizzata nel Twinspace attraverso:

- l'uso del diario del progetto, dove venivano indicati i traguardi raggiunti, ovvero i lavori completati e le successive tappe e i relativi tempi di lavoro;
- la gestione delle attività del progetto dove, volta per volta, venivano inserite le voci, corrispondenti alle tappe inizialmente concordate, delle attività da svolgere e venivano indicati i tempi in cui pubblicare i lavori;
- il blog, utilizzato per scambiarsi durante l'anno scolastico gli auguri per le festività, per fare proposte o semplici saluti, sia da parte degli insegnanti che degli alunni;
- la bacheca degli annunci nella sala insegnanti, dove i partner fondatori del progetto facevano comunicazioni di carattere organizzativo in merito allo svolgimento del progetto;
- la cartella dei *files* nella sala alunni, utilizzata dagli stessi per inserire documenti contenenti la propria presentazione;
- la bacheca degli annunci nella sala alunni, utilizzata dagli stessi per scambiarsi brevi saluti e per conoscersi;
- l'uso della mailbox della pagina iniziale del Twinspace, attraverso la quale vi era uno scambio costante di informazioni sulle attività svolte o da

svolgere, sulle esperienze effettuate, sulle problematiche incontrate e su come risolverle, ecc.

L'uso della tecnologia e la prospettiva della media education sono stati indispensabili nell'arco di tutto il percorso progettuale, come iniziativa di "nuova alfabetizzazione" per gli alunni ma anche per gli adulti, a cominciare dai genitori.

Nella fase iniziale, attraverso il desktop del portale eTwinning, le insegnanti hanno ricercato i partner per il progetto e concordato gli obiettivi di apprendimento, in riferimento alle competenze da sviluppare, e le attività da svolgere a tal fine. Successivamente, dopo la registrazione e l'approvazione del progetto da parte dell'Unità Nazionale, nel Twinspace (l'area del portale specificamente strutturata e dedicata alle attività progettuali) si sono elaborate le linee guida del lavoro da svolgere. In questo ambiente on line stati invitati gli alunni, che hanno scoperto la tecnologia come strumento prezioso di socializzazione e di apertura al mondo attraverso una comunicazione consapevole e corretta mediante i media. Gli studenti hanno poi imparato a utilizzare software, strumenti didattici web based per poter creare i propri apporti collaborativi. Hanno anche imparato a trasferire i propri lavori cartacei in formato digitale, al fine di poterli condividere con compagni "lontani" con cui, diversamente, non avrebbero potuto collaborare. Hanno avuto un approccio costante con il laboratorio multimediale della scuola e hanno imparato a usare il pc per svolgere le attività del progetto anche da casa e con l'aiuto e il coinvolgimento dei genitori.

Nella fase conclusiva, gli alunni hanno organizzato una mostra dei propri lavori e una drammatizzazione della favola per uno spettacolo sul progetto alla fine dell'anno nella scuola.

I genitori sono stati coinvolti nella realizzazione di oggetti legati alle favole e nella preparazione della recita e della mostra.

I risultati del progetto sono stati visualizzati e presentati alla comunità locale e alla stampa (figura 3).





Fig. 3 I lavori degli alunni.

4. Documentazione e valutazione del percorso

La valutazione del percorso è il risultato di una coerente e mirata documentazione che, per tre aspetti, conferisce valore aggiunto al progetto:

a. La documentazione come cultura

Documentare per mettere a disposizione degli altri il proprio vissuto, “ciò che so fare e ciò che non so fare”. È dunque anche una richiesta di aiuto, se si entra a fare parte di un circuito di sistema.

b. La documentazione come metodo

Documentare per uscire da momenti di approssimazione e condurre invece a una ricostruzione della memoria storica di ciò che si è fatto, di come si è fatto e di ciò che si è realizzato.

c. La documentazione come strumento

La diffusione e il potenziamento della cultura della documentazione nella scuola sono fondamentali per incrementare la qualità delle esperienze progettuali.

La qualità di un’esperienza diventa così qualità della riflessione sull’esperienza. La documentazione, prima come traccia lungo il percorso, poi come riflessione a posteriori sull’esperienza, rappresenta una fase di approfondimento cruciale per cogliere l’innovazione apportata o per preparare il terreno a una futura innovazione.

Documentare per riflettere criticamente sui processi e sui prodotti, per avviare itinerari di sviluppo di consapevolezza e autovalutazione.

Nello specifico la documentazione prodotta è stata pubblicata attraverso gli strumenti citati precedentemente (i diari del progetto, la gestione delle attività, il blog, la bacheca degli annunci la cartella dei file, la bacheca degli annunci e l’utilizzo della mailbox).

È stata anche costruita una rubrica di valutazione concordata tra il docente e gli alunni, che includeva i seguenti criteri: competenze di

scrittura (lessico, scelta, chiarezza dei contenuti), competenze digitali (qualità del prodotto, fruibilità, ecc.), competenze relazionali (capacità di lavorare in gruppo).

La scelta dei criteri della rubric è strettamente connessa agli obiettivi di apprendimento inizialmente individuati e funzionali al conseguimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze, così come delineati nelle Indicazioni Nazionali del 2012.

I risultati raggiunti sono stati ottimi, anche nel caso di alunni con maggiori difficoltà, grazie al lavoro di gruppo che ha favorito la loro partecipazione attiva.

Inoltre, i contenuti realizzati dagli alunni sono stati oggetto di valutazione e hanno facilitato l'autonomia nello svolgere attività legate alla produzione e responsabilizzato loro stessi in qualità di "autori del loro apprendimento".

Tale percorso valutativo è perfettamente coerente con lo sviluppo di un apprendimento autentico strettamente connesso con l'esperienza del mondo reale (Muirhead, 2002) che cerca di stimolare:

- lo sviluppo di capacità di pensiero critico;
- la connessione dell'apprendimento in aula con la vita quotidiana e professionale;
- l'integrazione dello studio individuale e del lavoro in gruppo;
- lo sviluppo di apprendimenti trasferibili (transfer of learning).

L'intervento didattico realizzato nel progetto ha promosso una forte integrazione, una sinergia progettuale tra insegnamento, apprendimento e valutazione. Quest'ultima ha facilitato l'integrazione dei saperi disciplinari, dei singoli contenuti didattici agli obiettivi concreti dell'apprendimento.

5. Sviluppi futuri

L'esperienza «Comparison of fairy tales», realizzata nell'ambito del programma eTwinning, è una "buona pratica" sperimentata nell'Istituto Comprensivo di Foggia che ha unito fiabe e tecnologia aprendosi all'Europa. Il progetto europeo integrato nel percorso curricolare ha consentito di analizzare l'articolazione possibile tra la dimensione tecnologica, il testo narrativo (fiabe) e lo sviluppo di competenze linguistiche e comunicative.

Il percorso di apprendimento delle competenze linguistiche si è arricchito dell'apporto di altre discipline.

La naturale attitudine degli alunni a comunicare, socializzare, interagire ha consentito di ampliare spazi, tempi e modalità di contatto e interazione sociale, sviluppando contestualmente la propria consapevolezza della cittadinanza europea.

L'intreccio fra le discipline ha contribuito a far sì che la scuola si aprisse all'Europa.

Bibliografia

- Calvani A. (a cura di) (2007), *Tecnologia, scuola e processi cognitivi*, Milano, FrancoAngeli.
- Calvani A. (2011), *Principi dell'istruzione e strategie per insegnare. Criteri per una didattica efficace*, Roma, Carocci.
- Limone P. (2012), *Valutare l'apprendimento on-line. Esperienze di formazione continua dopo la laurea*, Bari, Progedit.
- Muirhead B. (2002), *Relevant assessment strategies for online college & universities*, «USDLA Journal», vol. 16, n. 1, http://www.usdla.org/html/journal/FEB02_Iusse/article04.html (ultimo accesso: 27.04.2015).