



L'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE PER LA STRUMENTAZIONE DIDATTICA

corso di formazione scuola primaria 2019-2020

DI TIZIANO VERNAZZA
COLLABORATORE
ISR LA SPEZIA



Metodologie didattiche

- La didattica è la **scienza dell'insegnamento** per la quale l'alunno non è il contenitore da riempire, ma una persona da promuovere.
- La scienza della didattica nasce nel 1600 con Jan Amos **Comenio** (Komenský) che evidenzia l'importanza di un sistema d'istruzione e educativo verso il giovane e finalizzato al saper tramandare.
Il suo è un principio tripartito è: **omens, omnia e omnino**
- **Omens** l'azione educativa che è rivolta a tutti indistintamente dalle classi sociali, razze, etnie, genere...;
- **Omnia** perché deve essere accessibile per tutti i saperi e quindi il soggetto che apprende deve essere esposto alla totalità dei saperi;
- Infine **Omnino** perché ci deve essere la consapevolezza di una gradualità dell'apprendimento, non si può apprendere tutto e subito, ma si procedere per gradi.
Le condizioni per apprendere devono essere nella spontaneità e nella piacevolezza.

Metodologie didattiche

Teorie sull'apprendimento:

- **Comportamentale** l'alunno apprende quando esposto a uno stimolo che provocherà una reazione [*autonomo*];
- **Esecutiva** l'alunno acquisisce un sapere con un'azione riproduttiva esposta da un docente, molto simile al primo modello ma con causa esterna [*condotto*]
- Dalla teoria della **Gestalt** si evince che c'è un apprendimento per scoperta molto interessante per i **percorsi di storia**, in cui l'alunno porterà degli interessi propri e così avvicinerà gli oggetti di apprendimento per lui interessanti;
L'esperienza diretta è fondamentale per le metodologie di: *cooperative learning, comunità pratiche e didattica laboratoriale*.

Metodologie didattiche

- L'importanza dell'apprendimento **simbolico-ricostruttivo**.
- Si può affiancare all'apprendimento **percettivo-motorio** che è efficace se l'ambiente di apprendimento offre tutte le condizioni per poter fare esperienza reale. Nel **S&R** l'insegnante coinvolge tutte le discipline e consente la personalizzazione del processo di apprendimento rendendo la scuola il posto in cui si "**impara ad imparare**" per tutta la vita.
Per esempio, durante la visita in un luogo della Deportazione l'alunno è portato a fare delle **sue domande** sul simbolo per decostruirlo e spiegarlo con le parole proprie. L'insegante avrà il compito di condurlo alla **ri-costruzione simbolica**.
- Fine della dimensione spazio-temporale dell'aula scolastica fissa e del rapporto relazionale solo 1V1- insegnante Vs classe, ma gli alunni **cooperano** con l'insegnante.



Metodologie didattiche

- L'importanza dell'apprendimento **simbolico-ricostruttivo** con i nuovi strumenti tecnologici.
- Uno degli aspetti critici delle nuove pratiche educative di **stampo tecnologico** è il rischio di apprendere meno rispetto agli altri strumenti. Ciò non è dato dalla quantità, ma da quali **processi si attivano** per approcciarsi a quel testo o un determinato problema. Potenzialmente sono di più rispetto al passato e sicuramente si apprende in modo diverso.

Metodologie didattiche

Strumenti e apprendimento formale/non formale

- *Learning by doing*: attivismo pedagogico in cui il soggetto **partecipa** con l'ambiente di apprendimento che però si modifica e quindi trasforma anche il soggetto. Il ***processo di partecipazione*** è molto importante e non si attiva niente senza di questa informalità.
- 1) C'è un livello di **condivisione e osservazione**;
- 2) C'è una **partecipazione** nella condivisione e come alunno di far mie alcune competenze
- 3) c'è un livello **trasformativo** su vari livelli: personale, sociale, familiare

Metodologie didattiche

apprendimento formale e non formale

- Attenzione al **carico cognitivo!**

Quando si trattano argomenti complessi e spesso estranei agli alunni si rischia di utilizzare perifrasi ridondanti che l'insegnante usa solo durante la spiegazione e che **distolgono l'attenzione** sul tema centrale di storia.

Quando il linguaggio è troppo alto va quindi **scomposto e semplificato** non nei contenuti, ma nel **lessico** per essere meglio compreso (è la parte più difficile della costruzione)



- La scuola, per far fronte ai rapidi e imprevedibili cambiamenti della società nella cultura, nella scienza e nella tecnologia, deve fare in modo che le giovani generazioni sviluppino **competenze** e non solo conoscenze.
- Lo studio della storia contemporanea permette a pieno titolo lo sviluppo di **diverse competenze**.

Il quadro normativo della scuola

- le competenze base e le competenze trasversali

- La certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione si lega strettamente alle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, emanate con DM 16-11-2012, n. 254.
- Con l'atto della certificazione si vuole richiamare l'attenzione sul **nuovo costrutto della competenza**, che impone alla scuola di ripensare il proprio modo di procedere, suggerendo di utilizzare gli apprendimenti acquisiti nell'ambito delle singole discipline all'interno di un **più globale processo di crescita individuale**. I singoli contenuti di apprendimento rimangono i mattoni con cui si costruisce la competenza personale.

Le competenze sono e devono essere riscontrabili

- **Box normativo**
- Nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 vengono enunciate **otto competenze chiave per la cittadinanza europea**.
- *Le competenze sono definite in questa sede alla stregua di una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto. Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave:*
 - comunicazione nella madrelingua;
 - comunicazione nelle lingue straniere;
 - competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
 - competenza digitale;
 - imparare a imparare;
 - **competenze sociali e civiche;**
 - spirito di iniziativa e imprenditorialità;

POSSIBILITÀ DI DIDATTICA A SCUOLA

1) LUDOSTORIA

Il gioco è una narrazione storica a tutti gli effetti, come scopo pubblico ha quello di attivare il soggetto a processi di carattere motorio, intellettuale, sociale, emotivo e affettivo. In particolare, il gioco a tema storico permette al bambino di allenare la mente, sviluppare la fantasia e di instaurare un principio di consapevolezza sul tempo e sul passato.

Nel gioco si ha un'esperienza personale e immersiva che coinvolge non solo i bambini/giocatori, ma anche l'insegnante in un processo duale di condivisione consapevole e inconsapevole.

LUDOSTORIA

- Il gioco è anche un documento che può essere **attivo** o **passivo**:
- Nel primo caso c'è un rapporto attivo col bambino/giocatore e il gioco ci dice **trasmette un significato** come suo scopo diretto; Nel secondo caso, il gioco passivo ci indica qualcosa in maniera indiretta e ci narra delle cose che noi a prima vista vediamo perché affini alla nostra cultura.
- Attenzione! Non tutti i giochi sono il medium migliore per l'apprendimento. Nel caso di un gioco troppo passivo (vedi *Risiko!*TM) ma **non** ci aggiunge niente di nuovo.

LUDOSTORIA

- Il gioco è composto da parole, gesti e contatto, sia fisico e sia visuale, ma è soprattutto attraverso **l'esperienza personale** che il gioco porta le persone coinvolte a sviluppare delle domande, compiere delle scelte e delle azioni contro-fattuali capaci di creare un vero e proprio cambiamento del modo di pensare una determinata cosa.
- La formulazione delle domande è il primo *step* che utilizziamo per insegnare la Storia ai bambini nelle classi. Non è necessario avere tutte le risposte, ma stimolare il processo di **Question Formulation Technique** (QFT).



LUDOSTORIA

- Con l'ISR spezzino si è avuta l'idea di utilizzare i giochi da tavolo o di ruolo per via dello **stimolo delle pratiche sociali** che attivano in relazione alla storia queste tipologie di passatempi.
- Ciò non è dato solo dal numero preponderante di giochi con una tematica storica, ma anche dall'interesse e dal fascino che i giochi da tavolo emanano ad un pubblico generico che **non necessariamente ha grande conoscenza** di una particolare tematica o evento del passato.

LUDOSTORIA

OVVERO:
COME APPRENDERE LA
STORIA DIVERTENDOSI



Sabato 13 aprile dalle 16:30 alle 20:30 e
domenica 14 aprile dalle 9:30 alle 13:30



Centro studi Memoria in Rete
via Gio Batta Valle 6, La Spezia

Due giornate di gioco per avvicinare la storia con una prospettiva diversa dal solito; imparare argomenti, concetti, termini ed eventi storici in modo appassionante ed avvincente.

Saranno presenti alcuni degli Autori dei giochi.



In collaborazione con
Marcello Andolina, Associazione "La Forgia del Tempo",
Luca Mariano, archivista scuola AS Firenze

A cura di
Tiziano Vernazza, ricercatore ISR

I giochi
Secret Hitler di Max Temkin, Mike Boxleiter e Tommy Maranges
Bella Ciao di Vincenzo Ferrara

Prima Vennero di Andrea e Alessandro Giovannucci
Eat Dog di Liam Livanag Burke



LUDOSTORIA

Play Vs Game:

- Tutti i giochi presentati (divisi in fasce d'età) hanno una:
- 1) **DINAMICA**: quello che il bambino/giocatore fa con gli altri bambini e con il gioco;
- 2) **MECCANICA**: data dal regolamento e dal sistema di regole del gioco e della partecipazione del giocatore;
- 3) **COMPONENTI**: gli oggetti che si utilizzano, dal tabellone, alle carte, pedine e molto altro.

LUDOSTORIA

- I giochi scelti di ***Ludostoria*** si distaccano dall'elemento puramente **casuale** non solo per la parte meccanica, ma anche per ambientazione dove i giocatori attuano la dinamica che non è puro orpello "grafico" nel gioco.
- Tale modifica non può avvenire per i giochi come ***Secret Hitler*** che perderebbe la costruzione storiografica, sempre realizzata in fase di *breafing* da parte dell'insegante o dallo *storico pubblico*, riguardante l'ascesa di Adolf Hitler e del nazismo in Europa. Elementi che sono essenziali per il corretto modo di giocare.

LUDOSTORIA

- Per bambino e un ragazzo non è necessaria la competitività, un ***board game (gioco da tavolo)*** può essere **collaborativo**, in particolar modo per un *role-playing game (gioco di ruolo)*: i giocatori **cooperano** per raggiungere un obiettivo comune, giocando tutti contro il gioco, come accade ad esempio in ***Dog Eat Dog***, il cui scopo è banalmente sopravvivere contro al colonizzatore/dominatore.

LUDOSTORIA

il Debriefing

- In ogni esperienza ludica c'è una parte finale di discussione con i partecipanti che è chiamata "**Debriefing**" con alcune domande che possono aiutare questo processo.
- Con i bambini è **fondamentale** per poter avviare quei processi relazionali descritti nella prima parte delle metodologie didattiche
- Il primo passo del *debriefing* è **far ricordare la propria esperienza** di gioco e poi chiedere agli alunni di individuare ciò che **li ha colpiti**, chiedere loro perché hanno un peso maggiore rispetto altre cose successe e se è necessario integrarlo con ciò che il programma scolastico e i manuali richiedono:

Per esempio, se il gioco è ambientato durante la IIGM, in geografia l'estensione territoriale dei Paesi giocati, oppure in Storia dove erano i sistemi concentrazionari, il Lager e il Gulag. Insomma, provare a contestualizzare e indicare dei libri per la lettura.

SECRET HITLER

di Max Temkin, Mike Boxleiter, Tommy Maranges

- Secret Hitler è un gioco da tavolo ambientato nella Germania del 1930-1933. I giocatori vengono divisi in liberali e fascisti. Le due squadre hanno due obiettivi diversi: i liberali ottengono la vittoria nel momento in cui vengono approvate cinque leggi liberali, oppure se Hitler viene ucciso durante il gioco; dall'altra parte i nazisti vincono nel momento in cui vengono approvate sei leggi naziste, oppure se Hitler è eletto Cancelliere dopo che sono state approvate tre leggi naziste.
- Questo gioco vuole creare un contesto di cooperazione e sfida di tra gli alunni. Senza far perdere il dualismo tra Democrazia e Nazismo/Fascismo.

DOG EAT DOG

di Liam Liwanag Burke

- Dog Eat Dog, nasce come gioco sull'imperialismo e l'assimilazione delle isole del Pacifico, ma permette di fruire di numerosi scenari a seconda di una decisione comune tra i giocatori e il master (insegnante).
- Uno dei giocatori giocherà l'**Occupazione** o per meglio dire colui che gestisce la meccanica del gioco. Gli altri saranno i **Nativi**, e giocheranno ognuno un personaggio in particolare, identificato a sua volta da un tratto personale che lo identifica in qualche parola, come "è il garzone laborioso di bottega" o "il soldato ferito in guerra". Il giocatore dell'Occupazione non gioca un personaggio in particolare: gestirà piuttosto quell'insieme di personaggi non giocatori legati alla fazione che si ritrova a gestire. Non sceglie dunque un tratto personale.



LUDOSTORIA

"Dog eat Dog"

- Giocando, si andrà componendo una lista di "**regole**", cioè un' insieme di comportamenti e linee di pensiero che i nativi hanno dedotto che la forza di occupazione premi e voglia far rispettare. Sono regole non scritte più che leggi vere e proprie. La prima di queste regole è "*I Nativi sono inferiori alla forza di Occupazione*". La si scrive su di un foglio, e per il momento non ne vengono aggiunte altre.
- Questo è l'inizio di un percorso che farà emergere il totale **dispotismo, le sopraffazioni e ancora più forte nel sistema dei conflitti**.
- Vi sarà evidente un realismo simile a quello che si può vedere in un documentario storico o leggere su un libro, ma con una forza maggiore perché saremo noi i diretti responsabili o le vittime di quei momenti.
- Di sicuro non si può definire Dog Eat Dog un gioco il cui **scopo è quello di creare una storia piacevole**. Le meccaniche fanno tutt'altro: esse hanno infatti la finalità di mostrare determinati meccanismi che sottintendono all'occupazione coloniale e di sterminio. Meccanismi interessanti e scomodi che in effetti vale la pena di scoprire giocando a Dog Eat Dog.

POSSIBILITÀ DI DIDATTICA A SCUOLA

2) La Liberazione prende forma

25 aprile 2019 La Spezia

- La Liberazione prende forma è un *progetto laboratoriale* improntato all'educazione della storia contemporanea, alla memoria degli episodi della Resistenza e seconda guerra mondiale e all'ascolto delle testimonianze pervenute sul proprio territorio della Spezia. Il fine ultimo è **portare ai giovani questo bagaglio di conoscenze in varie metodologie** per consentire loro di costruire delle basi sociali non solo di carattere storico, ma anche di **critica sociale** per il loro percorso di vita e che devono essere utili per affrontare in modo autonomo una società con prospettive spesso confusionarie in materia di storia.

La Liberazione prende Forma!

 

Mostra sugli oggetti del mondo partigiano e del contesto di guerra tra il 1943-1945
Sala Biblioteca della scuola media.
dall'8 al 11 aprile

 Scuola Media "Alcide Cervi" della Spezia



 Progetto laboratoriale sulle parole chiave del 25 aprile.
Imparare la storia della Spezia.
10 Aprile 2019
ore 9:45



di: Tiziano Vernazza ricercatore ISR La Spezia &
Massimiliano Pisano Ass. Stella Tricolore



La Liberazione prende forma

- Nei curricula scolastici, la **storia pubblica** non ha ancora raggiunto una parte strutturale e appare nelle pieghe dell'insegnamento di alcune materie (in primis la storia, ovviamente);
- D'altra parte, con la reintroduzione dell'*Educazione Civica* nelle scuole secondarie inferiori e superiori dal prossimo anno scolastico 2019/2020 ha aperto **nuove strade** da percorrere nello studio della contemporaneità alla quale la scuola primaria non può essere esclusa. Al momento, per far ciò è necessario rivolgere a Associazioni o Enti culturali esterni che possa coadiuvare il lavoro svolto in classe. La nuova figura predisposta è appunto lo storico pubblico o ***public historian***

La Liberazione prende forma

1. **Suddivisione in piccoli gruppi** di lavoro (di un massimo di 5/6 alunni a gruppo) che prenderanno in esame una delle parole scelte sulla Storia.
2. La distinzione delle fonti storiche in primarie e secondarie con parte pratica. **La differenziazione sarà fondamentale per far comprendere il lavoro** di ricerca (fonti secondarie) e l'allestimento della mostra (fonti primarie).
3. Ognuno dei gruppi avrà 2 settimane (dal 27 marzo al 10 aprile) per ricercare in rete o sui siti di condivisione video (Youtube, Vimeo, ecc..) **la parola adottata e individuare come siano usate**, inserite e evocate per determinati eventi della Storia della Seconda Guerra Mondiale.
4. Nel secondo incontro a ridosso del 10 aprile si **mostrerà il materiale raccolto**, indicando il gruppo, la parola studiata e la tipologia di fonti e si cercherà di spiegare e sviscerare il significato di ognuna delle parole nel contesto della Resistenza.
5. Il giorno del 25 aprile ci sarà **l'illustrazione dei fatti** della Resistenza alla Spezia e della guerra di Liberazione



La Liberazione prende forma *-strumenti multimediali*

Benito Mussolini: 25 luglio 1943

- ▶ [La "caduta" del duce](#)
- ▶ https://www.youtube.com/watch?v=VIN_4wSo4n0
- ▶ Fonte: "**Sono tornato**" film del 2018 diretto da Luca Miniero e scritto dallo stesso e Nicola Guaglianone



- Tanti bambini in età scolastica incontrano il passato attraverso i giocattoli, i videogiochi, i film storici e sempre più attraverso siti web. C'è bisogno di insegnare agli alunni come "**leggere**" la storia pubblica, proprio come noi insegniamo loro a leggere in italiano, **l'educazione digitale** è essenziale non solo per la loro maturazione come **consumatori del passato**, ma anche per il corretto utilizzo dei mezzi informatici per il futuro.

Strumenti digitali

- <https://www.scuolaememoria.it/site/it/home-page/>

<http://www.isrlaspezia.it>

- **LE VIE DELLA RESISTENZA (1943-1945)**

<http://www.isrlaspezia.it/strumenti/le-vie-della-resistenza-1943-1945/>

Strumenti digitali

- **PARTIGIANI E PATRIOTI DELLA IV ZONA OPERATIVA**
<http://www.isrlaspezia.it/strumenti/partigiani-e-patrioti-della-iv-zona-operativa-1943-1945/>

Strumenti digitali

- Atlante stragi nazifasciste:

<http://www.straginazifasciste.it>

- Usare delle Mappe Concettuali e Cognitive:

<http://didatticainclusiva.loescher.it>

[/mappe-concettuali-e-mappe-mentali-modelli-teorici-e-utilizzo-didattico.n5157](http://didatticainclusiva.loescher.it/mappe-concettuali-e-mappe-mentali-modelli-teorici-e-utilizzo-didattico.n5157)

Dal 2010 é diventato obbligatorio il libro digitale e quindi l'ebook.
Bisogna usare queste tecnologie con parsimonia