



ISSN: 2038-3282

**Publicato il: aprile 2021**

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da [www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)  
Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

**Rethinking schools with a view to change without losing sight of past examples:  
the importance of the book<sup>1</sup>**  
**Ripensare la scuola nell'ottica del cambiamento senza perdere di vista gli esempi  
del passato: l'importanza del libro**

*di*

Vittoria Bosna

[vittoria.bosna@uniba.it](mailto:vittoria.bosna@uniba.it)

Alessandro Barca

[alessandro.barca@uniba.it](mailto:alessandro.barca@uniba.it)

Università degli Studi "A. Moro" Bari

**Abstract**

The school in the third millennium was induced to reflect on the transformation of the entire school environment and on the change in teaching, when the traditional slate blackboard was replaced, replaced by the interactive multimedia one, the books on paper were integrated or replaced with versions of the same content, but in digital format. To all this was added distance teaching, teachers improvised as managers of learning objects and virtual classrooms. All this and much more tells us a history of the school completely transformed in the last year, giving us all a new universe of both school and teaching. What attitudes to have? The acceptance of new training requests or the total

---

<sup>1</sup> Sebbene tutto il lavoro sia stato condiviso dai due autori, i paragrafi 1-2 – 2.1 sono stati curati da Bosna V. mentre i paragrafi 3- 3.1 - 4 da Barca A.

refusal? This contribution intends to rethink the school, the transformations of the school environment and the way of teaching through the multimedia stations, without forgetting the training of human resources, without forgetting the importance of the book, in the awareness however that content can be created absolutely interesting virtual ones. In this research, we report a summary of how it is possible to set up examples of virtual writing to be proposed in schools.

**Keywords:** school, book, multimedia, tradition, innovation.

### **Abstract**

La scuola nel terzo millennio è stata indotta a riflettere sulla trasformazione dell'intero ambiente scolastico e sul cambiamento della didattica, nel momento in cui la tradizionale lavagna in ardesia è stata sostituita, rimpiazzata da quella interattiva multimediale, i libri su carta sono stati integrati o sostituiti con versioni di uguale contenuto, ma in formato digitale. A tutto questo si è aggiunta la didattica distanza: i docenti si sono improvvisati gestori di *learning objects* e di classi virtuali. Tutto questo e molto altro ancora ci racconta una storia della scuola completamente trasformata nell'ultimo anno restituendo a tutti noi un nuovo universo sia di scuola che di insegnamento. Quali atteggiamenti avere? L'accoglimento delle nuove richieste formative o il totale rifiuto? Il presente contributo intende ripensare la scuola, le trasformazioni dell'ambiente scolastico e del modo di fare didattica tramite le postazioni multimediali, senza però dimenticare la formazione delle risorse umane, senza dimenticare l'importanza del libro, nella consapevolezza però che si possano creare contenuti virtuali assolutamente interessanti. Riportiamo in questa ricerca, una sintesi di come sia possibile impostare esempi di scrittura virtuale da proporre nelle scuole.

**Parole chiave:** scuola, libro, multimediale, tradizione, innovazione.

### **1. La Literacy digitale nella Knowledge society**

Nell'ultimo decennio è in atto una rivoluzione impalpabile, che sta trasformando il nostro modo di vivere, e riguarda anche gli strumenti che trattano la conoscenza e l'informazione.

Siamo alla fine di una fase di rapida transizione da un mondo di lettere, per dirlo con le parole di Lutero, a un mondo di bit. Il mondo di lettere è quello che vede negli scritti il possibile contenitore di tutto lo scibile umano, lo strumento privilegiato di comunicazione e di codifica del sapere. I libri di testo, i dizionari, gli atlanti, le antologie, sono stati il fondamento della scuola come l'abbiamo conosciuta fino a qualche anno orsono. Attualmente i lavori a stampa stanno cedendo il passo ad altri tipi di contenitori, gli oggetti digitali, che sono multimediali, aperti, interattivi, dove tutto è a portata di un click e il mondo fatto di lettere sta cedendo il passo a un nuovo mondo, quello digitale che lo assorbe e lo dilata. La tradizionale lavagna in ardesia è stata sostituita, rimpiazzata da quella interattiva multimediale, i libri su carta sono stati integrati o sostituiti con versioni di uguale contenuto, ma in formato digitale.

Spesso ci capita di leggere o di sentire che la nostra società complessa (Morin, 2017), globalizzata liquida (Bauman, 2011), iperconnessa, è di fatto definita "villaggio globale dei media" (Alberici, 2002) ma soprattutto *Knowledge society* (società della conoscenza) che, a differenza della società

dell'informazione, trasforma le informazioni in risorse che consentono alla società di adottare misure efficaci (Fabiano, 2016). L'avvento della società in rete pare segni la fine del primato della scrittura alfabetica e della civiltà del libro. Parafrasando McLuhan, Manuel Castells sostiene la tesi del passaggio dalla Galassia Gutenberg alla Galassia Internet ricercandone gli elementi fondativi: comunità virtuali, condivisione della conoscenza e apertura (Castells, 2002).

Cosa ha comportato tutto ciò? Vivere nella *Knowledge society* implica incontrare quotidianamente ed in ogni ambito di vita le ICT ma nascere nella stessa (si parla infatti di nativi digitali) comporta un nuovo modo di vivere la scuola e apprendere; la distinzione infatti tra nativi e immigrati digitali ovviamente propone un gap culturale e generazionale senza precedenti nella storia contemporanea e riguarda soprattutto il modo di pensare ragionare, memorizzare e interagire. Già quindici anni fa Papert evidenziò che i bambini delle nuove generazioni occidentali erano sempre più caratterizzati da un "amore disinteressato per la tecnologia" (Papert, 1996) e che il loro stile di "*augmented learning*" e la loro padronanza multi codale della tecnologia stavano cominciando a divergere radicalmente dalle pratiche degli adulti (Mantovani Ferri, 2008).

Secondo Papert, questo gap generazionale avrebbe potuto condurre a significativi problemi sociali ed educativi, superabili soltanto a patto che famiglie ed educatori fossero disposti a comprendere meglio il nuovo ambiente formativo dei loro figli.

È importante pertanto, favorire "un'interazione sinergica tra innovazione tecnologica e valori umani" (Castells, 2004), definire delle nuove strategie di educazione, istruzione e formazione per consentire, insieme alla tradizionale trasmissione dei saperi lo scambio e la condivisione di buone pratiche (Tornero et al., 2010). Tutto questo, insieme ad un'acquisizione di competenze che permettano all'individuo di affrontare e rispondere ai cambiamenti della società contemporanea (Barca Tripaldi, 2013).

## **2. DaD e narrazioni digitali: buone pratiche di lettura e scrittura**

Con il periodo pandemico improvvisamente si è imposta questa una modalità di fare scuola e di formarsi che prepotentemente ha "sconvolto" la vita scolastica ed universitaria: La DaD. Questo nuovo metodo, andando incontro ai docenti ha consentito a milioni di studenti/esse di non perdere le opportunità formative ed educative indispensabili per un Paese che vuole crescere, nonostante tutto. La scuola, agenzia educativa e cultura, sembrerebbe essere chiamata ad affrontare a una sfida senza precedenti facendosi carico dell'esigenza di formare sempre più (e meglio) persone capaci di imparare ad apprendere, usando le tecnologie senza ridurre le differenze, promuovendo i talenti. In definitiva dovrebbe proporsi di riparare almeno in parte alla dispersione del capitale umano indotta dal *Digital Divide*. In questo momento i docenti si sono ritrovati a traghettare una scuola molto spesso "solo analogica" trasformandola in una scuola "solo digitale". Costretti a rispondere in tempi rapidi all'emergenza, hanno offerto agli alunni e agli studenti il loro supporto, introducendo nuove competenze, risolvendo anche criticità impreviste. Tutto ciò per assicurare la continuità degli apprendimenti, quindi cercare con forza di "mantenere viva la comunità di classe, di scuola e il senso di appartenenza" assolutamente importanti nella società della conoscenza e in questo momento cruciale (nota MIUR, 17/03/2020).

Se la società cambia il sistema di educazione e formazione deve necessariamente cambiare, ma se non si evolve mentre la società cambia, è inevitabile che la scuola, insieme all'università entrino in una crisi radicale in quanto hanno come obiettivo quello di preparare i ragazzi a una società che non c'è già più. Che fare allora?

Le scuole legate alla tradizione “vecchio stampo” resistono, cercando di metabolizzare il mondo digitale, in realtà cercando di cambiare qualcosa per lasciare tutto immutato, ma è come volere fermare uno tsunami con un muro di sabbia! Se non si accetteranno i cambiamenti proposti dalla modernità, la scuola sarà destinata a perdere qualunque ruolo nella società. In tal senso si fa riferimento a quelle scuole più “all’avanguardia” che cercano di stare al passo coi tempi e le trasformazioni, quelle scuole che si sono attrezzate con ambienti di apprendimento innovativi, basti pensare alle classi 2.0 e 3.0, che utilizzano libri e risorse digitali, così come strategie e metodologie innovative.

Le università cercano anch’esse di adeguarsi ai turbolenti cambiamenti come meglio possono adottando piattaforme E-learning, nuovi metodi di fruizione di contenuti, spazi virtuali per la condivisione del sapere. Le accademie che preparano i futuri maestri e maestre di scuola primaria, devono sostenere gli studenti e stimolarli all’uso sia dei libri di carta che di quelli virtuali. Questo perché una scuola diversa richiede una visione olistica di tutte le componenti, richiede una nuova idea di scuola direbbe Baldacci, che tenga conto di tutti questi elementi e delle mutue relazioni, prefigurando una dinamica del loro sviluppo (Baldacci, 2014).

Ne sono consapevoli molti governi, come ad esempio quello finlandese, che stanno cercando di attrezzarsi per rifondare dall’interno un sistema di formazione diverso. Sicuramente, non è sufficiente dotarsi solo di tecnologie, di rete, di Lim e di computer, ma è necessario rivedere le finalità, la concezione dell’apprendimento, gli ambienti di apprendimento e la formazione degli insegnanti.

Quindi, in una fase di transizione, come quella in cui stiamo vivendo, il modello indicato è quello di un mondo-scuola in cui l’analogico necessariamente si debba confrontare con il digitale, multimediali e polivalenti. Nella transizione verso questo nuovo modo di fare ed essere scuola sicuramente qualcosa si perde e qualcosa si guadagna, l’importante è accettare i cambiamenti senza adattarsi passivamente ma cogliere gli aspetti positivi per aiutare i nostri alunni, nativi digitali, ad avere un apprendimento significativo attraverso modalità e strumenti loro congeniali.

Il nuovo modello pedagogico della *Digital literacy* per essere davvero efficace deve necessariamente contenere nel proprio panel di competenze digitali, una dimensione tecnologica, una dimensione cognitiva ed una dimensione etica e soprattutto non si deve limitare solo a promuovere e a valorizzare le proprietà cognitive dei nativi digitali, ma deve integrare i vecchi e i nuovi media (Barsotti-Cantatore, 2019).

## **2.1 Una indagine conoscitiva**

Da molti anni, per fortuna, è in atto un processo di riforme per dotare le scuole e le università di infrastrutture digitali, questo ha consentito a tutti i docenti di vivere la DaD in modo costruttivo. Per affrontare questa sfida con successo, occorre dimenticare o accantonare i modelli usati fino ad ora e ripensare la professione docente con categorie flessibili e aderenti al momento presente (Carzan, 2011).

Questa nuova visione dei docenti e del loro expertise, ha indotto ad un uso consapevole del digitale fondato su metodologie didattiche che promuovono un apprendimento attivo di conoscenze che possono in qualche modo favorire la motivazione degli studenti e delle studentesse, ma anche ad una diversificazione dell’apprendimento che ha condotto ad alcune prove effettuate in laboratori sul web e nelle aule scolastiche (Rucci Gabbianelli, 2020).

A tal riguardo vorrei fare riferimento solo come esempio esplicativo di unione tra vecchio e nuovo ad un progetto realizzato con una scuola primaria pugliese avente come obiettivo quello di “portare il libro antico sui banchi di scuola”. La finalità formativa del progetto è stata quella di far acquisire la realtà scolastica della scuola primaria ottocentesca, facendo riflettere i bambini sul valore del libro e della lettura.

Esempio:

1) Mi piace un libro per:

(metti una crocetta su una o più opzione che ritieni valide)

la copertina

il titolo

le immagini

2) Che genere di libri preferisci?

classici

avventura

fantasy

altro \_\_\_\_\_

3) Dove ti trovi a tuo agio a leggere?

in biblioteca

a casa

a scuola

altro \_\_\_\_\_

5) Quando ti piace leggere?

4) Che cos'è una biblioteca?

5) Hai mai visitato una biblioteca?

6) Quale di questi di questi personaggi è protagonista di un libro antico?

Pinocchio

Geronimo Stilton

Harry Potter

7) Che cos'è un libro antico?

Le risposte sono state molto convincenti, proprio nell'ultima domanda: “Che cos'è un libro antico?” i bambini hanno risposto in vario modo che “un libro antico è un libro di tanto tempo fa che racconta storie vissute”, dimostrando di aver compreso la differenza tra vecchio e nuovo.



Fig.1 Disegno di un bambino di II primaria

Vista la situazione critica dovuta all'emergenza sanitaria, l'idea di proporre il libro antico ai bambini via web, indicando loro parti degli stessi in formato digitale è stata attivata per offrire ai più piccoli la possibilità di guardare al passato, quindi comprendere meglio i vantaggi o meno del presente. Certamente, la valorizzazione del libro antico, inteso come un oggetto da guardare e non toccare comporta un inevitabile sforzo didattico che tuttavia ha restituito risultati sorprendenti. Infatti, con le opportune cautele e usando un linguaggio semplificato i bambini si sono appassionati alle pagine di una copia della Divina commedia del 1880 con illustrazioni del noto Gustavo Dorè; alcune parti delle tre cantiche in rima scritte da Dante Alighieri sono state lette ai bambini che ne hanno compreso la somiglianza con le filastrocche a loro certamente più note; hanno potuto osservare la particolarità delle illustrazioni proposte, confrontandole con quelle più moderne dei loro manuali e ancor di più confrontandole con le immagini virtuali.

Indubbiamente, si ritiene più importante stabilire un contatto fisico che possa prevedere di toccare con mano il libro, sfogliandone le pagine, scrutandone i segni del tempo, per apprezzarne anche gli aspetti artistici. Nel caso della "Divina commedia" del 1880 illustrata da Dorè (Cavallo Chartier, 1998), ma i bambini sono riusciti ugualmente ad entusiasinarsi e nelle esercitazioni successive hanno anche avviato la composizione di un libro antico, seguendo l'esempio dell'immagine precedentemente mostrata dall'insegnante.

L'esperimento in DaD, nonostante le indubbie difficoltà, ha offerto dei buoni risultati stimolando la crescita di un pensiero creativo, multitasking e multilinguistico.

La scuola ha un duplice compito: da un lato, deve assicurare che le stesse conoscenze e abilità di base siano possedute da tutti; dall'altro deve far sì che "quel tessuto di nozioni e abilità tecnologiche di base, acquisibile in buona parte anche attraverso pratiche spontanee, si integri in una dimensione cognitiva più articolata, adeguatamente interconnessa con altre capacità o competenze significative" (Calvani, 2010).

Secondo alcuni studiosi, il rischio che la scuola perda la sua tradizionale veste non per andare incontro ma per "fondersi" secondo la tecnologia, è ancora alto. Oggi, i *digital objects* possono assolvere tutte le funzioni degli elaborati tradizionali, anche se su un diverso supporto consentono nuove pratiche, dove ogni contenuto è da essi immagazzinabile, trasferibile, modificabile, accessibile, condivisibile e comunicabile in qualsiasi momento e luogo.

Questo vuol dire che è arrivata l'ora di mandare in pensione il buon caro e vecchio libro cartaceo con le sue pagine che profumano di storia, creatività e umanità? Il manuale rimane sempre importante, lo è per il docente il quale progetta con esso i suoi percorsi didattici, continua ad essere uno strumento di lavoro, serve agli allievi per poter strutturare la cultura scolastica, una sorta di veicolatore di conoscenze con un adeguato livello di organizzazione sia didattica che pedagogica (Chervel, 1998), ma anche la sua versione digitale ha il medesimo valore. Per questo ed altri motivi abbiamo inteso realizzare il laboratorio di Letteratura dell'Infanzia dandogli una nuova veste: la modalità è stata a distanza, con tutti i suoi pro e contro, il tema, invece, "La fiaba al tempo del Covid" di cui si parlerà di seguito.

### 3. Dal libro all'E-book: un progetto di scrittura digitale

Alain Choppin, uno degli studiosi più competenti della storia del libro di testo in Francia, riesce a sintetizzare in poche righe il percorso parallelo tra evoluzione della società, storia della scuola e

storia del libro di testo affermando che il concetto di libro scolastico è recente. Prima della Rivoluzione francese, non esisteva un termine generico per definirlo. “È apparso prima in Polonia, poi in Francia quando si è legiferato sulla produzione di libri per le scuole. Prima dell’Assemblea Costituente, Talleyrand scrisse quanto fosse importante la realizzazione di libri elementari, chiari, precisi, metodici, diffusi a profusione che potessero rendere universali tutte le verità e risparmiando inutili sforzi per apprenderle” (Choppin, 2009). La scuola da sempre è un sistema complesso, fa parte di un sistema ancora più complesso che è la vita sociale, dunque la scrittura lineare, sequenziale, è sentita inadeguata a darne uno sguardo d’insieme, tanto quanto lo è il libro cartaceo rispetto all’espressione di un pensiero per il quale la logica non sempre basta. Sembra essere più adatta la scrittura digitale (Febvre Martin, 2010).

Negli ambienti digitali forme e funzioni dei testi cambiano radicalmente, vanno oltre le concezioni tradizionali della *Digital literacy*, anche se questo non vuol dire che siano migliori o peggiori del cartaceo. Il significato stesso e la rappresentazione del libro digitale sono la risultante di un processo multimodale che coinvolge diversi aspetti: linguistico, visuale, audio, spaziale, gestuale, tattile. La combinazione di questi elementi dipende da una serie di fattori che vanno dal contesto culturale nel quale il soggetto vive ai suoi interessi personali, includendo le esperienze pregresse e le conoscenze acquisite, gli scopi perseguiti, le conoscenze delle persone che incontra (Carenzio, 2012).

Nei testi contemporanei questi processi multimodali ad esempio si combinano scrittura e immagini (sullo schermo o sulla pagina); testo scritto, immagini, immagini in movimento, musica e suoni (su un sito web, Facebook, Dvd, ecc.), oppure gesti, suoni, immagini, posizione spaziale (nell’interazione faccia a faccia). Ciò richiede che si pensi alla lettura e alla scrittura in termini nuovi, ma anche che si pensi a quanto le varie modalità che appaiono nei testi contribuiscano al significato.

Si pongono come esempio le immagini che non possono essere più pensate soltanto come elementi decorativi, o come semplici “illustrazioni” del testo. Nel contesto delle tecnologie digitali, le immagini non rendono più semplici i testi, piuttosto vengono usate per creare un significato tanto quanto avviene per la scrittura, sia pure in modi diversi da essa.

Con questa consapevolezza e “sfruttando” la nuova modalità di fare laboratori a distanza, a causa dell’emergenza pandemica che stiamo vivendo, riportiamo i dati di una ricerca effettuata nell’ambito del Laboratorio di Letteratura dell’Infanzia tenuto c/o il Dipartimento di Scienze dell’Educazione e Formazione volendo dimostrare come è stato possibile unire l’incidenza del libro tradizionale all’inserimento nell’azione didattica della cultura digitale.

La riflessione si è focalizzata su come mantenere, anche in un ambiente virtuale, il legame autentico con la pratica della scrittura e della lettura e su quali potessero essere le modalità più adeguate, funzionali ed inclusive per favorire il benessere degli studenti. Ciò ha determinato, in primo luogo, la necessità di ricostruire e dare senso ad una nuova cornice metodologica attraverso strumenti e risorse diverse da quelle consuete. L’obiettivo è stato quello di rendere la pratica della scrittura un atto culturale spontaneo, un’azione consapevole e condivisa che contribuisse a mobilitare in contemporanea ed in modo organico, competenze molto diverse fra loro.

Abbiamo quindi pensato a sperimentare una nuova forma di scrittura collaborativa che potesse avere delle ricadute evidenti e positive sui processi di apprendimento e contribuire a sviluppare un clima comunitario all’interno del gruppo. I 188 studenti/studentesse suddivisi/e in piccoli gruppi creati ad ok, attraverso metodologie quali: *Cooperative learning* e *Peer tutoring* hanno imparato a

collaborare, a confrontarsi, a condividere e a negoziare idee e conoscenze in vista della realizzazione di un prodotto collettivo e condiviso, maturando competenze sociali e civiche nel momento in cui ognuno si è impegnato a partecipare in modo attivo e democratico alle varie fasi di realizzazione del compito.

Per prima cosa è stato necessario fare riferimento all'impianto morfologico della Fiaba (Propp, 1996), in seguito, dopo aver delineato lo scheletro della stessa è sopraggiunto il momento dell'inventare una storia. A questo punto molti ragazzi si sono rifatti alla tecnica della riscrittura delle Fiabe classiche, facendo riferimento ad un testo originario, spesso rifacendosi alla lezione rodariana con la tecnica del rovesciamento dei ruoli dei personaggi che spesso ribaltano le figure (Nobile, 2017).

La scrittura a più mani della fiaba e la successiva creazione degli E-Book, ha permesso quindi di accorciare i tempi e le distanze, dando agli studenti la possibilità di reagire alla situazione di isolamento e di impotenza determinata dall'emergenza sanitaria, consentendo a molti di mettersi in gioco, di mobilitare la capacità di immaginazione e la fantasia, di dare sfogo alla propria creatività. Dopo la fase di scrittura collettiva corredata molto spesso anche da disegni creati da loro ed anche da una registrazione della propria voce, si è passati alla creazione di E-Book digitali attraverso una app chiamata "Book Creator".

### 3.1 La parte pratica

Gli studenti e le studentesse hanno creato in gruppi i loro libri in formato digitale, libri digitali interattivi, da leggere e ascoltare su vari dispositivi quali tablet, smartphone, Pc, composti da disegni creati da loro o da illustrazioni sopra le quali scorre il testo. Ulteriori caratteristiche di questi libri sono la presenza di una voce narrante e/o di una musica di accompagnamento, immagini spesso anche interattive come gif, meme, ecc... e la presenza di link e pop-up di approfondimento. Queste peculiarità siamo certi siano in grado di arricchire l'esperienza di lettura, rendendola personalizzata e coinvolgente, trasformandola in una pratica sempre più multimediale, multimodale e conviviale da proporre nella loro futura attività di docenti di scuola primaria e dell'infanzia.

Grazie a queste peculiarità le fiabe realizzate, a detta degli studenti, potrebbero risultare assolutamente gradevoli per tutti i bambini, futuri alunni, a prescindere dallo stile cognitivo, quindi anche dai bambini e dalle bambine con Bisogni Educativi Speciali. Infatti, gli E-Book offrendo soprattutto la possibilità di scegliere il proprio tempo e modo di lettura, personalizzano l'esperienza, incrementando il coinvolgimento e la motivazione.

In aggiunta a questo momento creativo, abbiamo condotto un'indagine conoscitiva per poter analizzare le pratiche didattiche e la capacità di scrittura letteraria e di racconto storico con l'obiettivo di rilevare le opinioni sulle modalità di svolgimento della DaD, considerando gli effetti prodotti a livello di organizzazione diversa di tempi e spazi. Si è chiesto loro, di esprimere una valutazione sui tools digitali utilizzati per la realizzazione del prodotto laboratoriale realizzato nelle 10 ore previste ma sono state poste anche domande sulla valutazione del processo, sul gradimento del corso, sulla autovalutazione e autoriflessione metacognitiva del percorso svolto.

Per realizzare ciò, è stato somministrato, a tutti i 188 studenti (186 femmine e 2 maschi), un questionario anonimo, utilizzando la metodologia quantitativa basata sulla somministrazione di un questionario semi-strutturato diviso in 3 macro aree per un totale di 70 domande di cui 68 a scelta multipla e due a risposta aperta, conformemente al Regolamento generale UE sulla protezione dei dati (General Data Protection Regulation, GDPR) n. 679/2016, al D.Lgs. n. 196/2003 "Codice in materia di protezione dei dati personali" (modificato dal D.Lgs. n. 101 del 10.08.2018).



Siamo certi che solamente partendo da una profonda conoscenza dello stato dell'arte della pratica digitale, si potrà attuare quel miglioramento della professionalità docente nella sua relazione con le nuove tecnologie, dell'informazione e della comunicazione da impiegare nell'azione didattica.

#### 4. I risultati

A prescindere dall'analisi del questionario, di cui si tratterà successivamente, avendo preso visione e analizzato attentamente i libri digitali prodotti, appare chiaro da subito l'impegno, la solerzia, la precisione nei dettagli, la voglia di collaborare e condividere ma soprattutto la creatività di questi studenti che con fantasia ma anche competenza, hanno inventato in poche ore e a loro dire divertendosi, delle fiabe originali colme di emozioni e lieto fine, dove emerge il fanciullo che è in ognuno di noi.

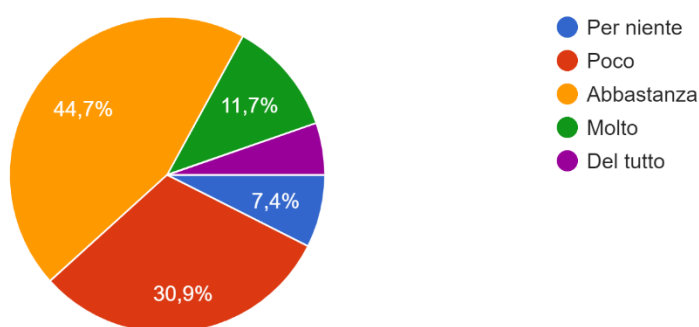
#### SEZIONE I: ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA A DISTANZA

Dall'analisi dei dati risulta che la DaD ha modificato, per il 44.7% degli studenti, la modalità di apprendimento, ma poco, per il 37,2%, le metodologie e le strategie di studio. Anche il tempo dedicato allo studio si è dilatato, per il 35.6% con un aumento delle ore dedicate all'apprendimento e all'espletamento delle consegne assegnate dai docenti. La diversa modalità didattica ha cambiato notevolmente anche la modalità di relazione con i compagni (34.6%) e con i docenti (37.2%) determinando un notevole cambiamento rispetto alla didattica tradizionale.

Interessante è il dato relativo al tempo impiegato in sincrono (online) per i lavori di gruppo (45.7%) e lo studio di materiali online (59.6%); significativo è inoltre il dato relativo al tempo impiegato in attività asincrone (offline) ma riferito alla creazione di contenuti multimediali come Ppt, padlet, ebook, giochi didattici, ecc. (42.6%).

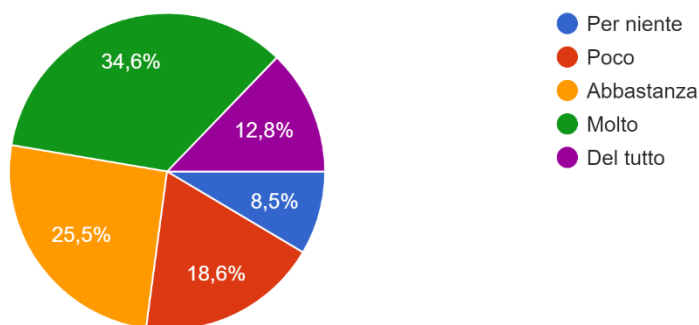
Indica se questa diversa modalità didattica (DAD), nell'ambito della tua preparazione, ha modificato la modalità di apprendimento

188 risposte



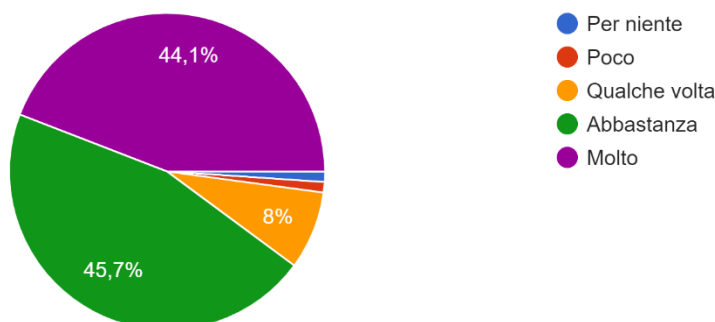
Indica se questa diversa modalità didattica (DAD), nell'ambito della tua preparazione, ha modificato le Modalità di relazione con i compagni

188 risposte



Indica quanto tempo hai dedicato alle attività in modalità sincrona (online), rispetto ai Lavori di gruppo con i compagni

188 risposte



## SEZIONE II: METODOLOGIE/STRATEGIE DIDATTICHE IMPIEGATE

Non una grande percentuale di studenti svolge l'attività in locali non idonei e su postazioni /supporti tecnologici inadeguati (*smartphone*). Un elemento di criticità equi distribuita è la promiscuità familiare e la concomitanza della DaD o *Smartworking*, per più membri familiari, che si unisce alla difficoltà oggettiva di utilizzare ambienti e supporti digitali. Anche per i docenti si evidenziano difficoltà nella organizzazione progettuale (differenze sostanziali tra didattica in presenza e a distanza), e nel mantenere viva la relazione educativa. Vengono segnalate numerose criticità nella organizzazione delle attività, principalmente problemi di connessione (audio-video-tenuta del collegamento a internet).

Si rileva in percentuale medio-alta una difficoltà per gli studenti a riorganizzare il metodo di studio, e gestire la didattica a distanza. La percentuale è nettamente inferiore circa le relazioni con i compagni e nella organizzazione delle attività collaborative.

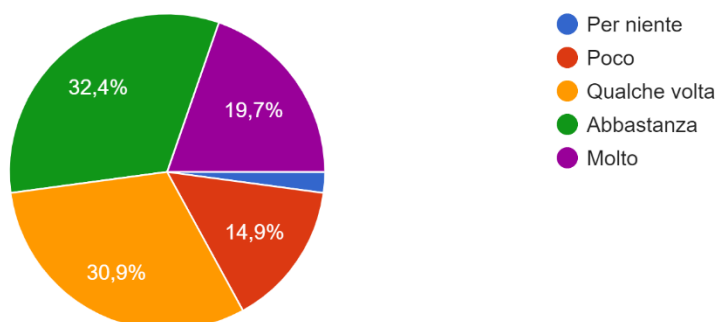
Sostanzialmente, si registra una notevole difficoltà nel restare concentrati e attenti così come una forte criticità nella qualità delle relazioni studente-docenti. In percentuale inferiore si evidenzia un senso di isolamento e la difficoltà a partecipare in modo attivo alla lezione.

La difficoltà maggiore, o meglio, tra le maggiori difficoltà c'è la difficoltà di riuscire a sentirsi coinvolti, anche se il dato si inverte nettamente quando si parla di coinvolgimento nei lavori di gruppo. Si evidenzia in maniera significativa una maggiore autonomia nonostante il carico di lavoro sia aumentato notevolmente ed è stata meno efficace la gestione degli ambienti di apprendimento, rispetto alla didattica in presenza.

Tuttavia, in controtendenza, la DaD ha comportato soddisfacenti livelli di inclusione e di interazione sociale docente-studente. I due punti di forza della didattica a distanza sperimentata in tempo di Covid/19 sono l'economia di tempo per gli studenti viaggiatori e l'opportunità di fare comunque lezione nonostante il Lockdown. I punti di debolezza sono risultati i problemi di connessione e l'organizzazione logistica così come la necessità di rinforzare costantemente la motivazione alla partecipazione.

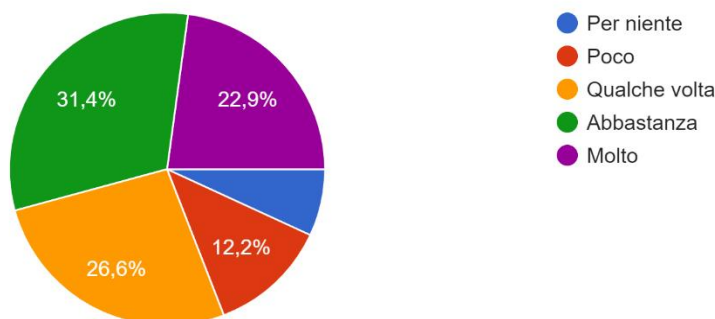
Indica se ci sono stati secondo te criticità riscontrate nella didattica a distanza, rispetto a: Riorganizzazione delle modalità di studio

188 risposte



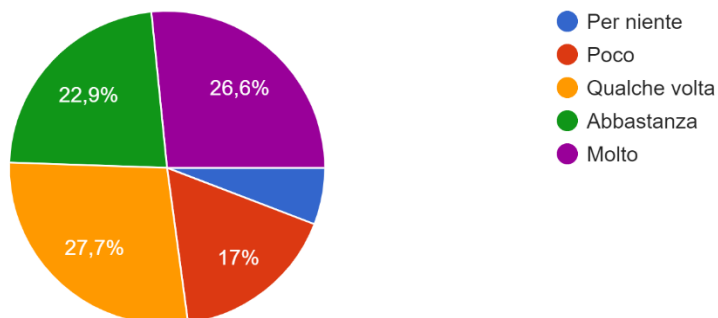
Indica se c'è stata Difficoltà a restare concentrati e attenti

188 risposte



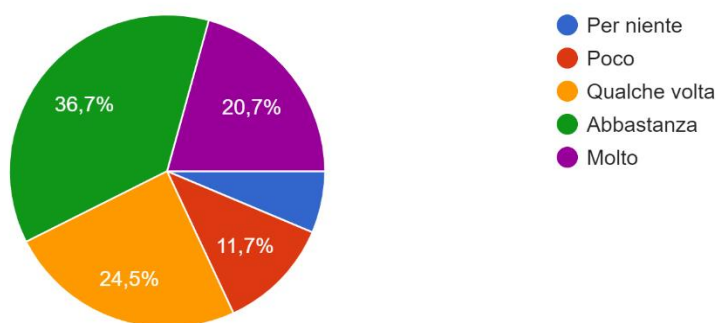
Indica se c'è stata, nella didattica a distanza, un Maggiore coinvolgimento nei lavori di gruppo

188 risposte



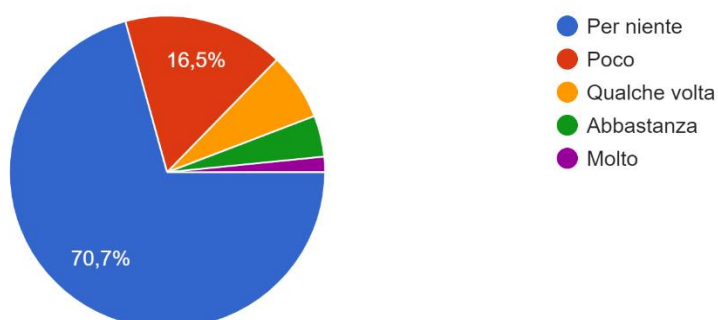
Indica se c'è stata, nella didattica a distanza, una Maggiore autonomia

188 risposte



Indica se c'è stata, nella didattica a distanza, un Minore carico di lavoro

188 risposte



### SEZIONE III: AUTOVALUTAZIONE/GRADIMENTO

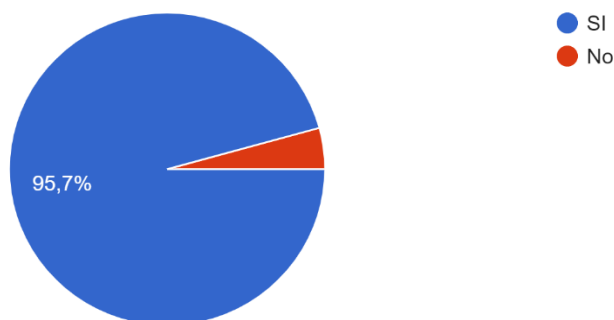
In questa sezione sono presenti domande di autovalutazione e di gradimento del percorso.

Gli studenti hanno gradito l'organizzazione, gli argomenti, i materiali, le modalità proposte per la realizzazione del laboratorio. Il docente ha offerto disponibilità e supporto, utili per l'apprendimento e per l'approfondimento della materia di studio. Ritengono, soprattutto, che è stato utile lavorare in maniera cooperativa, anche se a distanza e che l'applicazione utilizzata, così come i tools digitali in generale, favorisca il processo di apprendimento/insegnamento.

È stato evidenziato dal 93.6% degli studenti che questo laboratorio ha favorito l'acquisizione di competenze spendibili.

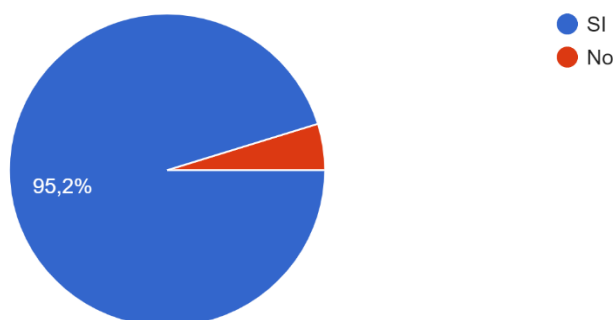
Hai trovato interessanti gli argomenti trattati in questa attività formativa ?

188 risposte



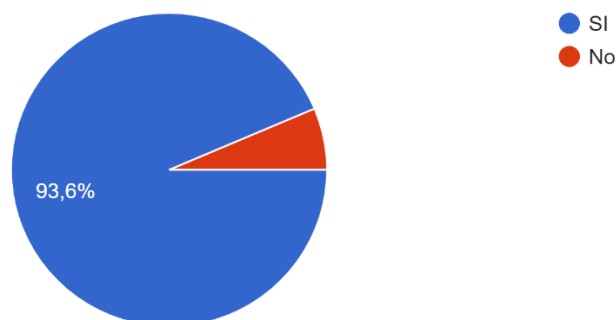
Ritieni che l'utilizzo di tool digitali possa agevolare l'insegnamento?

188 risposte



Ritieni che questo laboratorio ti sia servito ad acquisire nuove competenze?

188 risposte



Cosa ti è piaciuto maggiormente di questo laboratorio didattico

188 risposte



Si può affermare che con questo Laboratorio di Letteratura dell'Infanzia si sia riusciti a far acquisire non solo le competenze necessarie in assoluta autonomia, ma si sia riusciti a beneficiare in maniera critica e consapevole, dell'esperienza della narrazione multimediale

Il tempo con la modalità a distanza, si dilata notevolmente anche nei lavori di gruppo con i compagni, e nel caso di produzioni digitali e oggetti multimediali ma sicuramente è evidente la loro forma di accomodamento verso le nuove modalità di relazionarsi, collaborare ed apprendere.

## 5. Conclusioni

Visto l'argomento è impensabile poter essere esaustivi ma con questo contributo abbiamo inteso ripensare in maniera sintetica la scuola, le trasformazioni in atto e il nuovo modo di fare didattica oltre che a mostrare i dati raccolti, a nostro parere significativi.

Vivere nella *Knowledge society* implica incontrare quotidianamente ed in ogni ambito di vita le ICT ma nascere nella stessa comporta un nuovo modo di vivere la scuola e apprendere.

Occorre pertanto, favorire un'interazione sinergica tra innovazione tecnologica e valori umani, definire delle nuove strategie di educazione, istruzione e formazione per consentire, insieme alla tradizionale trasmissione dei saperi e allo scambio e alla condivisione di buone pratiche, anche un'acquisizione di competenze che rendano il futuro cittadino del mondo in grado di affrontare e rispondere ai cambiamenti e alla complessità che caratterizzano la società contemporanea e accedere facilmente alle informazioni.

Questo vuol dire che abbiamo la necessità di ripensare ad un nuovo modo di fare scuola, più aderente ai bisogni degli studenti e al loro modo di apprendere.

Nel corso delle dieci ore laboratoriali, le studentesse e gli studenti, hanno potuto realizzare Fiabe inclusive, dimostrando che il legame tra tecnologia ed educazione, è volto a promuovere una nuova visione del "digitale" come volano del cambiamento sia per la scuola, sia per la società.

Sono loro, i nativi digitali sempre connessi alla rete, il futuro della scuola e dell'università 3.0. e crediamo, che solo l'uso laboratoriale di tali tecnologie, possa sviluppare sempre più nei giovani, le competenze imprescindibili della cittadinanza digitale.

Progettare un testo a distanza, ha richiesto a ogni studente/studentessa, una scelta impegnativa; per prima cosa è stato necessario fare riferimento all'impianto morfologico della Fiaba (Propp, 1996), in seguito dopo aver delineato lo scheletro della stessa è sopraggiunto il momento dell'inventare una storia. A questo punto molti ragazzi si sono rifatti alla tecnica della riscrittura delle Fiabe classiche, facendo riferimento ad un testo originario, spesso rifacendosi alla lezione rodariana con la tecnica del rovesciamento dei ruoli dei personaggi che spesso ribaltano le figure (Nobile, 2017).

Solo alla fine, dopo aver creato disegni personalizzati, trovato immagini anche interattive e suoni ed aver registrato la propria voce come narrante della storia, si è passati alla creazione dell'E-book attraverso l'App Book Creator.

Il laboratorio, che rappresenta l'apice del *Learning by doing*, anche nella modalità a distanza è servito ad implementare nuove competenze, stabilire nuovi contatti ed intessere nuove relazioni e questo ci rende più sicuri e forti della scelta metodologica attuata.

### **Riferimenti bibliografici:**

- Alberici, A., (2002). *Imparare sempre nella società della conoscenza*, Milano: Mondadori.
- Baldacci, M., (2014). *Per un'idea di scuola, Istruzione, lavoro e democrazia*, Milano: FrancoAngeli.
- Banzato, M., (2011). *Digital literacy. Cultura ed educazione per la società della conoscenza*, Milano: Mondadori.
- Barca, A., Tripaldi, M., (2013). *Digital Literacy nella società della conoscenza: alcune riflessioni educativo-didattiche per superare il Digital Divide*, Atti del Convegno AICA.
- Bauman, Z., (2011). *Modernità liquida*, Roma: Laterza.
- Barsotti S., Cantatore L. (2019). *Letteratura per l'infanzia. Temi e simboli del contemporaneo*, Roma: Carocci.
- Cavallo, G., Chartier, R. (1998). *Storia della lettura*, Roma: Laterza.
- Chervel, A. (1998). *La culture scolaire. Une approche historique*, Paris: Bell.
- Calvani, A., (2010). *La competenza digitale: un modello di riferimento per la scuola*, in Calvani A., Fini A., Ranieri M., (2010). *La competenza digitale nella scuola*, Trento: Erickson, pp. 35-61.
- Carenzio, A., (2012). Cope e Kalantzis, *Nuova didattica*, [http://lascuolaconvoi.it/nuova-didattica/index.php?i\\_tree\\_id=149](http://lascuolaconvoi.it/nuova-didattica/index.php?i_tree_id=149).

- Carzan, C., (2011). *Crossmedialità: le strade dell'animazione*. In Liber 90, pp.76-77.
- Castells, M., (2002). *Galassia Internet*, Milano: Feltrinelli.
- Castells, M., (2004). *La città delle reti*, Venezia: Marsilio Editore, p. 23.
- Choppin, A. (2009). *Le manuel scolaire, une fausse évidence historique, Histoire de l'éducation*, p.49.
- Fabiano, A., (2016). *La scuola digitale. Questioni pedagogiche e didattiche*, Roma: Anicia p.11.
- Febvre, L., Martin, H.J., (1958) *L'Apparition du livre*, Ed Albin Michel, Parigi trad. It. *La nascita del libro*, Roma-Bari: Laterza 2010.
- Mantovani, S., Ferri, P., (2008). *Digital kids. Come i bambini usano il computer e come potrebbero usarlo genitori e insegnanti*, Milano: Etas.
- Midoro, V., (2016). *La scuola ai tempi del digitale. Istruzioni per costruire una scuola nuova*, Milano: FrancoAngeli.
- Ministero dell'Istruzione, (2020). *Nota n. 388 del 17/03/2020*, Roma.
- Mori, E., (2017). *La sfida della complessità*, Nuova edizione, Firenze: Le Lettere.
- Nobile, A., (2017). *Pedagogia della letteratura giovanile*, Brescia: Editrice La Scuola p.130.
- Papert, S., (1996). *The Connected Family, Bridging the Digital Generation Gap*, (trad. it. 2000).
- Propp, V.J., (1966). *Morfologia della fiaba*, Torino: Einaudi pp.98-106.
- Rucci, A., Gabbanelli, M., (2000). *Didattica Digitale Integrata. Per un apprendimento attivo*, Novara: Utet Universitaria pp.7-10.
- Tornero, J.M.P., Paredes, O. and Simelio N., (2010). *Media literacy in Europe. From promoting digital literacy to the audiovisual media services directive*, URL: <http://formare.erickson.it/wordpress/en>, Form@re, n. 70 September.