

RIFLESSIONI DEL REFERENTE

La scuola come palestra di vita

La scuola è il primo spazio sociale complesso che un bambino incontra e con il quale entra in contatto e si confronta. Educa quindi alla convivenza e alla tolleranza, favorisce la conoscenza e la costruzione del sé, sviluppa il pensiero critico, aiuta a diventare consapevoli e costruire il proprio futuro.

“Aiutami a fare da me.”

M. Montessori

“Se insegniamo oggi come insegnavamo ieri, rubiamo il domani ai nostri figli.”

John Dewey

Questi due enunciati sono la conclusione che è a valle di tutto il percorso svolto in questi due anni di attività realizzate nell’ambito del progetto “Innova a 360°:AR; VR; AI”

Per J. Dewey la scuola deve essere viva, capace di evolvere, di accogliere nuove forme di esperienza — oggi anche digitali — senza perdere la sua missione più profonda: formare cittadini consapevoli, curiosi e capaci di costruire il proprio futuro.

Se la scuola è il luogo per diventare persone e cittadini, servono docenti in grado di leggere e tradurre la realtà perché ciascuno studente, secondo il proprio stile di apprendimento, riesca a fare proprie le esperienze proposte e plasmare la personalità prima e gettare le basi per la professione poi.

Nella sua funzione di counselor, il docente è un facilitatore che ascolta, guida, sostiene, promuove consapevolezza e responsabilità. Il docente contemporaneo è un po’ come un equilibrista: cammina su un filo teso tra competenze digitali e competenze di vita, tra strumenti tecnologici e bisogni umani.

DigComp gli chiede di essere competente, aggiornato, capace di usare e far usare tecnologie in modo critico. LifeComp gli chiede di essere empatico, riflessivo, capace di accompagnare gli studenti nella crescita personale, emotiva e sociale.

La realizzazione di Learning Objects da parte di tutte le scuole che hanno partecipato alle attività e la formazione dei docenti sulle nuove tecnologie AR, VR, AI hanno favorito non solo il Life Long Learning del docente, ma hanno permesso a ciascuno di essere al passo con i tempi e ad arricchire il background personale con strumenti tecnologici all’avanguardia. Anche per gli alunni è stato un momento di crescita fondamentale perché in tutti gli ordini di scuola sono stati introdotti strumenti e dispositivi digitali di ultima generazione che hanno favorito la crescita e la

collaborazione tra pari. Ma cosa sono e a cosa servono le tecnologie a scuola? Le tecnologie sono delle finestre sul mondo, aprono orizzonti e fanno entrare aria fresca, permettono di vedere da un luogo protetto - l'aula - il mondo fuori, sotto la guida attenta del docente. La tecnologia è un linguaggio attraverso cui gli studenti esplorano identità, possibilità, limiti, emozioni. Ma gli alunni come hanno esperito questi nuovi approcci didattici?

La voce agli studenti

I bambini della scuola primaria hanno vissuto le esperienze con la tecnologia AR VR e AI con stupore, sono stati gli esploratori di nuovi mondi. Il docente ha assunto la funzione di custode della meraviglia: ha guidato alla scoperta, protetto dai pericoli, orientato l'alunno a diventare consapevole e a non perdersi nella tecnologia.

Gli studenti preadolescenti hanno vissuto la tecnologia come uno spazio in cui sperimentare identità e competenze. La VR li ha fatti entrare nelle situazioni e gli ha fatto vivere in prima persona esperienze difficili da immaginare in un modo sicuro per mettersi alla prova e costruire autostima. La tecnologia è diventata un laboratorio emotivo e sociale.

Gli adolescenti più grandi hanno guardato ad AR, VR e AI con entusiasmo e senso di protagonismo, sviluppando la consapevolezza e la riflessione circa il loro progetto di vita e grazie alla guida del docente counselor, hanno imparato a leggere il presente e a immaginare il loro futuro.

In tutte queste dimensioni, il docente, chiamato a reinventarsi ogni giorno, ha avuto e continua ad avere il compito di accompagnare e sviluppare l'autoefficacia dei discenti e porgere loro la realtà incuriosendoli e sviluppando la creatività. Il docente incarna il ruolo di artigiano di relazioni e significati, di counselor educativo, ossia un professionista che riconosce le abilità dei suoi alunni, trasmette conoscenze, sviluppa competenze accompagnandoli nella loro crescita personale.

Ma questa dicotomia tra competenze tecniche e competenze di vita non è nuova: è sempre esistita nella scuola. Oggi la regoliamo attraverso DigComp e LifeComp, ma molti pedagogisti l'avevano già riconosciuta e descritta.

Il DigComp e il LifeComp, infatti, traducono in linguaggio contemporaneo intuizioni pedagogiche nate molto prima. DigComp e LifeComp sono figli di una lunga tradizione pedagogica, e autori come Bruner, P.Freire, Montessori, Vygotskij sono i "nonni" ideali di un apprendimento come processo attivo, sociale, critico; la loro idea di scuola forma persone, plasma cittadini creativi e consapevoli, non solo competenze tecniche.

Ad esempio John Dewey (1859–1952) vedeva nella scuola un laboratorio di vita dove si sviluppano competenze personali, sociali e di cittadinanza e il suo approccio al problem solving e alla collaborazione è perfettamente coerente con l'uso critico e creativo delle tecnologie.

Lev Vygotskij (1896–1934) studiando la zona di sviluppo prossimale, ha introdotto un concetto chiave per l'autoregolazione e la collaborazione, mentre la tecnologia è uno "strumento di mediazione" che amplia le possibilità cognitive.

Maria Montessori (1870–1952) ha promosso l'autonomia, la responsabilità e un ambiente preparato ricco di strumenti che favoriscono l'esplorazione attiva. E una delle frasi più

emblematiche, brevissima, ma estremamente potente “Aiutami a fare da me” racchiude il suo pensiero.

“Aiutami a fare da me” significa non fare al posto mio, ma mettimi nelle condizioni di fare da solo, dammi gli strumenti, il tempo e la libertà per riuscire. È un invito a un adulto che crede nelle potenzialità del bambino, lo sostiene e lo accompagna.

Le esperienze finora vissute ci dimostrano che la finalità della scuola di *e-ducere* è un valore pieno di significato se si offrono ai discenti occasioni di crescita, di scoperta, di futuro. E se insegnanti e studenti imparano a camminare insieme dentro un mondo che cambia, senza paura, con curiosità e coraggio, vivranno esperienze davvero significative: momenti in cui lo sguardo si illumina, il pensiero si apre, e l'apprendimento assume una forma. È in questo incontro tra tecnologia e umanità che la scuola va verso il futuro.