

Roma smart

F.Ferlisi, C.Morani, F. Pannone, A.Straface- D. Coronel, E. De Martino, T.Gurrieri, E. Santecchia (alunni), Prof.ssa Cristiana Angelini
Classe 4R - IIS Luigi Einaudi di Roma

Introduzione

La premessa indispensabile è che la nostra scuola essendo capofila polo Steam, ha già introdotto nella didattica questo approccio rivoluzionario. Infatti già l'anno scorso, dopo essere stata formata insieme ad un piccolo gruppo di colleghi dal Ministero, ho utilizzato le Steam nelle mie discipline (Italiano e storia) con risultati sorprendenti. Quest'anno, fin dall'inizio della scuola, io ed un altro collega che si è formato con me, abbiamo presentato delle proposte Steam ai nostri Consigli di classe tanto che i lavori svolti durante l'anno sono diversi (in ogni classe gli alunni sono stati divisi in gruppi). Avremmo voluto, con i ragazzi più grandi del 4° anno, radunarli in un'unica proposta ma per le varie scadenze di fine anno non ne abbiamo avuto il tempo; pertanto ho scelto le due proposte quasi concluse. (Anche se l'approccio Steam non prevede una conclusione dal momento che conta il percorso e non il risultato ma per esigenze didattiche si pone un termine al lavoro)

Descrizione dell'attività e Metodologia

Per quanto riguarda quest'anno, a Settembre ho proposto ai Consigli di classe di cui faccio parte (2-3-4 Relazioni Internazionali per il Marketing) un argomento interdisciplinare in piena ottica Steam: "Le smart cities ... Come rendere Roma una città smart?". Il tema era adatto anche all'Educazione Civica la cui funzione è quella di stimolare nei nostri alunni la cittadinanza attiva e, ancor di più, una cittadinanza globale. Infatti molti sono i goals dell'Agenda 2030 che attraverso la sfida steam su Roma smart, gli alunni hanno acquisito; chiaramente per primo, visto il topic della sfida, l'obiettivo 11 ma anche 3, 4, 7, 9, 12, 13, 17.

Già nel mese di Ottobre i professori dei Cdc hanno scelto e spiegato argomenti delle loro materie che potevano stimolare i ragazzi a riflettere sul concetto di Smart (esempio nella 4a per quanto riguarda la letteratura ho proposto l'Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici partendo dal Barocco in arte e letteratura, ma anche l'art. 9: Riflessione sul patrimonio culturale attraverso i monumenti di Roma.

Considerando l'interdisciplinarietà ho poi chiamato in causa inglese, spagnolo e francese con delle domande stimolo: qual è la situazione in Inghilterra? In Francia e in Spagna? Lasciando così poi spazio alle colleghe delle 3 lingue del Cdc. Questo tipo di lavoro è proseguito per gran parte del primo quadrimestre coinvolgendo anche le altre materie. Prima della vacanze di Natale è stata poi lanciata la sfida agli alunni divisi in gruppi ai quali

sono stati spiegati i 6 passi fondamentali per affrontare la sfida attraverso l'approccio Steam.

I tratti distintivi delle Steam rispetto a qualunque altra metodologia sono: il primo che nel presentare un problema reale non si chiede al gruppo un prodotto specifico (Consegna un PPT, un Podcast, un video...) ma si lascia gli alunni liberi di scegliere come e cosa presentare, spiegando loro che l'importante è uscire fuori da ciò che già conoscono e sanno fare per provare nuove strade e acquisire nuove competenze. Il secondo è far capire loro che ciò che conta non è il risultato ma il processo che porta al risultato. Questo significa che anche l'errore ha possibilità di esser corretto visto che il lavoro viene presentato più volte durante il laboratorio. Gli alunni hanno sviluppato la loro proposta lavorando in classe nelle ore di diverse discipline, facendo ricerche, scoprendo nuovi tool fondamentali per rendere efficace la loro idea, misurandosi con nuove strategie nate anche dal confronto con i compagni e con i docenti che NON devono suggerire ma spingere gli studenti a provare e riprovare. Dopo un periodo di approfondimenti (corrispondente a circa due ore alla settimana per un mese e mezzo), i gruppi hanno presentato le loro proposte non finite ma, appunto, in itinere. Queste presentazioni (ne abbiamo fatte 3: 10 Febbraio, 2 Marzo, 10 Aprile) sono fondamentali per ascoltare i consigli dei proff ma anche dei compagni in modo da poter correggere il tiro qualora ci fosse la necessità, allenandosi così a pensare che l'errore non è un ostacolo ma una opportunità di miglioramento.

Risultati

Dall'osservazione del percorso sono emerse delle considerazioni estremamente positive. Innanzitutto, con le Steam i ragazzi vengono abituati a costruire in modo autonomo le loro competenze attraverso l'assunzione di responsabilità circa la scelta e la gestione del lavoro da svolgere; questo li rende "più adulti", consapevoli di ciò che stanno facendo.

La possibilità "a fare da soli" rappresenta una novità assoluta nella didattica; infatti, abitualmente, il professore guida gli alunni, dice loro cosa e come fare, dà delle consegne ben precise insegnando ai ragazzi a lavorare in modo automatico, con la ripetizione dei soliti schemi. E qui arriviamo alla seconda osservazione: la possibilità di scegliere sviluppa in modo naturale lo spirito critico che, associato poi alla possibilità di cambiare ciò che non va durante il percorso, permette di diventare flessibili e di ragionare fuori dagli schemi, in modo non convenzionale. La didattica laboratoriale che è insita nelle Steam, favorisce l'abitudine al problem solving, al cooperative learning, alla didattica digitale. In conclusione ciò che si può tranquillamente affermare dopo un anno di didattica Steam, è che i ragazzi apprendono con entusiasmo, si sentono ingaggiati. Infine, attraverso delle Inquiry based learning calate nel mondo reale, i nostri studenti comprendono finalmente che le conoscenze acquisite a scuola sono fondamentali per la risoluzione dei problemi reali.

Riferimenti

Dopo aver ricercato pubblicazioni specifiche nel il Sistema bibliotecario Naz.le (OPAC-SBN) e il Karlsruher Virtueller Katalog, è emersa la quasi totale assenza di testi in lingua

italiana, ci sono solo traduzioni di testi inglesi per la primaria e per la secondaria di primo grado.

Per quanto riguarda i testi in lingua, si tratta di pubblicazioni risalenti alla prima decade degli anni 2000 in cui però si parla di Stem, l'aggiunta della "A" di Arts compare a partire del 2017. Pertanto il primo testo specifico delle STEAM è quello di seguito riportato

1. C. Angelini, A. Catalani, M. Di Foggia, A. Marcaccio, R Rossi "STEAM, manuale per un work in progress"
2. Decreto Ministero Istruzione 30 Aprile 2021, n.147

Keywords: 6 Passi: Focus, Indizi, Scoperta, Applicazione, Presentazione, Collegamento. Sfida Ingaggiante. Inquiry based learning