

DIDATTICA



CONVEGNO SIREM 2022

Apprendere con le tecnologie tra presenza e distanza

Book of Abstracts

SCHOLÉ

© 2022 Editrice Morcelliana
Via Gabriele Rosa 71 - 25121 Brescia

Convegno SIREM 2022 “Apprendere con le tecnologie tra presenza e distanza”, Roma,
Università Pontificia Salesiana, 31 agosto, 1 e 2 settembre 2022. *Book of Abstracts*.

Prima edizione: agosto 2022

www.morcelliana.com

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm), sono riservati per tutti i Paesi. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941, n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana n. 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

ISBN 978-88-284-0473-6

Litos srl - Via Pasture 3 - 25040 Gianico (BS)

SOMMARIO

<i>Presentazione di Anna Dipace, Chiara Panciroli, e Pier Cesare Rivoltella</i>	9
<i>Sommario dei contenuti di Delio De Martino</i>	11

SESSIONE I

Panel I – “Media e società”

1. M. Marangi, S. Pasta e P.C. Rivoltella, <i>Povert� educativa digitale: costruito, strumenti per rilevarla, risultati</i>	23
2. S. Panzavolta, P. Garner e P. Nencioni, <i>Whole school mentoring. Emerging evidence from a EU Horizon project</i>	27
3. P. Raviolo e S. Pasta, <i>Mediawar, la rappresentazione mediale della tecnologia nel conflitto come dimensione identitaria in prospettiva media-educativa</i>	33
4. P. A. Di Tore, <i>MetaWelt: Corpi, Interazioni, Educazioni</i>	37
5. L. Orlandini e P. Lotti, <i>La scuola che promuove il cambiamento: l'esempio dell'Europa Community Service</i>	41

Panel II – “Gioco e apprendimento”

6. A. Tinterri, <i>Game design per l'apprendimento</i>	47
7. L. Ferrari, L. Mercolini, R. Mandrioli, E. Pacetti, R. Biolcati, A. Soriani, M. Nenzioni, S. D'Ambrosio, <i>INES. Risorse e strategie didattiche, mediate dal digitale, per la prevenzione dall'abuso di nuove droghe nella scuola secondaria di secondo grado</i>	51
8. N. Bosco, M. Giampaolo e L. Fabbri, <i>Spiegare e costruire? Il lego serious play tra i banchi di scuola</i>	57
9. C. Gaggioli, <i>G.A.M.E.: il meta-strumento per una progettazione didattica inclusiva gamificata</i>	61
10. M. E. Cigognini, A. Nardi, A. Benassi, <i>Minecraft, fare laboratorio a distanza in un videogioco</i>	65

Panel III – “Valutazione”

11. M. E. Cigognini e M. Di Stasio, *Pratiche di valutazione durante la Pandemia. Cosa conservare di buono* 69
12. S. Messina e S. Ferrari, *Pratiche di assessment nella scuola secondaria di II grado: uno studio di caso* 75
13. A. Tinterri, M. Eradze, D. De Martino e A. Dipace, *Riorganizzazione della valutazione a distanza: quali fattori dietro le scelte degli insegnanti?* 79
14. F. Picasso, A. Serbati, P. Venuti, V. Grion e B. Doria, *Pratiche valutative post-pandemia: esplorazione di processi di Technology Enhanced Assessment tra i docenti italiani* 83
15. S. Ferrari e P.C. Rivoltella, *La valutazione diffusa nell'Higher Education. Uno studio di caso nell'ambito dell'Emergency Remote Teaching* 87

SESSIONE II

Panel I – “La percezione del digitale nell’istruzione post-pandemia”

16. G. Cioci, *La DAD ha trasformato le pratiche didattiche? Indagine sull'effettivo utilizzo e sulla percezione del digitale da parte dei docenti* 93
17. M. Sammarro, *La relazione educativa tra distanza e presenza* 99
18. C. Laici e M. Pentucci, *Analisi della percezione degli studenti su un Ecosistema Formativo Digitale. La prospettiva integrata della Statistica e della Didattica* 103
19. L.C. Foschi, *Indagare l'atteggiamento e le percezioni degli insegnanti verso le tecnologie digitali: costruzione, struttura fattoriale e attendibilità di uno strumento* 107
20. L. Petti, G. Monteduro, D. Panebianco, S. Nanetti, D. Ruggieri, M. Moscatelli e M. Bertani, *Oltre la distanza: l'esperienza formativa degli studenti universitari durante la pandemia* 113

Panel II – “Esperienze di didattica innovativa”

21. M. Rondonotti e S. Triacca, *Progettare il curriculum digitale con gli Episodi di Apprendimento Situato: una proposta per la scuola secondaria* 117
22. M. Piva, *Fiabe in podcasting: un'esperienza di formazione a distanza sincrona-asincrona per studenti di SFP* 121
23. F. Bracci e M. Giampaolo, *Creatività Pratica, Podcasting e Didattica Universitaria. Due esperienze a confronto* 125

<i>Sommario</i>	7
24. A. Macauda, V. Russo e M. C. Sghinolfi, <i>Visual Digital Learning: analisi di una sperimentazione nei laboratori di Scienze della formazione primaria</i>	129
25. M. Fantin, <i>Al di là del confinamento: apprendimento in diversi spazi ibridi e formativi</i>	133
Panel II – “Sviluppo professionale dei docenti”	
26. P.C. Rivoltella, C. Panciroli, L. Corazza e A. Macauda, <i>Il video nelle pratiche auto-valutative delle scuole: analisi del progetto di FADING</i>	137
27. F. Rossi, F. Storai e G.R. Mangione, <i>Il Mentoring basato sul networking per lo sviluppo professionale dei docenti: Analisi delle esperienze del progetto MenSi</i>	141
28. M. Naldini e L. Orlandini, <i>Percorsi di innovazione didattica: l'uso sinergico delle Idee del Manifesto di Avanguardie Educative in alcuni contesti scolastici del primo e secondo ciclo di istruzione</i>	147
29. E. Gulbay e F. Martino, <i>La formazione a distanza dei docenti sulla metodologia dell'apprendimento basato sui problemi (PBL)</i>	151
30. L. Fabbri, M. Giampaolo e A. Romano, <i>Progettare Set Lego: un percorso di sviluppo professionale per l'educatore</i>	154

SESSIONE III

Panel I – “Nuovi strumenti per la didattica”	
31. C. Petrucco, <i>Collaborative Annotation: la percezione degli studenti nella comprensione dei concetti e dei processi di interazione online con il software NowComment</i>	161
32. L. Botturi, L. Addimando, M. Hermida, C. Beretta, F. Cardoso, A. Bouleiman, M. Galloni e S. Giordano, <i>Le search stories per promuovere un approccio riflessivo all'information literacy</i>	165
33. A. La Marca e Y. Falzone, <i>Le potenzialità formative dei dispositivi Apple per un apprendimento efficace</i>	171
34. A. Carenzio, F. Pelizzari e P.C. Rivoltella, <i>Gli hypervideos come strumento didattico: l'esperienza del corso di laurea magistrale blended in Media Education</i>	175
35. P. Cortiana, <i>Tra presenza e distanza: “Vikidia per BILL” per motivare a leggere e a scrivere</i>	179

Panel II – “Digitale e inclusione”

36. F. Bruni e M. De Angelis, *Tra presenza e distanza: la formazione degli insegnanti di sostegno* 185
37. M. Llorent-Vaquero e M. Ágrede-Montoro, *UDL nelle Esperienze di Apprendimento Online* 189
38. S. Mori, A. Rosa e J. Niewint-Gori, *Personalisation of teaching and use of digital technologies between face-to-face and distance education* 193
39. M.G. Simone e S. Messina, *Identità professionale dei docenti nella formazione iniziale al sostegno didattico: uno studio esplorativo* 197

Panel III – “Faculty Development”

40. I. Noguera Fructuoso, D. Agostini e A. Serbati, *Pratiche collaborative nell’insegnamento universitario e il ruolo delle tecnologie. Primi risultati di una scoping review* 201
41. A. Garavaglia e I. Terrenghi, *Analisi dell’esperienza formativa universitaria prima e dopo la pandemia. Il caso di un corso di laurea triennale in area umanistica* 207
42. G. Cecchinato e R. Papa, *Innovare la didattica nell’università post-Covid: l’attualità del Peer-teaching* 211
43. L. Luciani, *L’insegnamento di Tecnologie dell’istruzione e dell’apprendimento: sviluppo in itinere di un modello didattico blended e sua osservazione* 217
44. C. Ferranti, *A-Long Covid: riflessioni sulle diverse configurazioni della didattica universitaria durante la pandemia* 223
- Indice degli Autori 229

PRESENTAZIONE

Il tema della presenza e della distanza si è imposto negli ultimi anni nella discorsivizzazione sociale sulla scuola e l'Università. La causa principale va cercata, naturalmente, nella pandemia e nei suoi effetti. Il lockdown ha forzato in tempi brevi un processo – quello della digitalizzazione della scuola e dell'istruzione superiore – che alla ricerca non erano bastati anni a sollecitare.

La didattica a distanza prima, la didattica integrata poi, si sono prese la scena nel mondo della scuola. Questo ha prodotto un aggiornamento tecnologico in materia di piattaforme e di connessione, nonché l'attivazione degli insegnanti sul piano metodologico. Non sempre la consapevolezza e il rigore scientifico hanno accompagnato le pratiche: in questo senso, l'Emergency Remote Teaching ha prodotto una situazione a macchia di leopardo, con molte esperienze d'avanguardia, ma anche molti errori.

Per l'Università, questo stesso periodo, mentre ha costretto a pensare soluzioni volte a garantire la “frequenza” off campus agli studenti, ha rilanciato i temi del Faculty Development, facendo riscoprire l'importanza strategica di far acquisire ai docenti competenze di progettazione didattica, di gestione della lezione, di valutazione efficace. Si tratta di competenze di cui è sempre stato difficile promuovere la natura “professionale” liberandole dal pregiudizio gentiliano secondo cui per insegnare sarebbe sufficiente sapere.

L'uscita dalla pandemia – o quanto meno l'ingresso in una sua nuova fase, meno aggressiva e più facilmente accettabile – rilancia ora la questione attraverso due tipi di problematica.

La prima è la tentazione di ritornare alla presenza tout court, ripristinando la situazione pre-pandemica. Chiaramente spingono in questa direzione la lunga deprivazione dei contatti fisici, la voglia di girare pagina, ma anche vecchie convinzioni, come quella secondo cui la didattica in presenza sarebbe da preferire a quella a distanza per ragioni legate al rapporto che pare legare la relazione con gli apprendimenti: se c'è relazione, c'è apprendimento; se la relazione non c'è, anche l'apprendimento vien meno.

L'implicito di questa affermazione è la seconda problematica cui accennavamo. E l'implicito è che la relazione sia possibile solo in presenza. Chiaramente le cose non stanno così. Che relazione si costruisce tra un docente che ha 500 studenti in aula e la sua classe? La presenza non è sempre la condizione migliore per la costruzione di relazioni. In compenso, se si lavora on line con un gruppo ristretto, è molto probabile che si creino relazioni tra gli studenti,

ma anche con i docenti. Come si capisce non vi è corrispondenza biunivoca tra le due situazioni. Lo spazio della relazione educativa e didattica è trasversale rispetto alla presenza e alla distanza.

Queste e altre problematiche stanno sullo sfondo di questo *Book of Abstract* e del Convegno della SIREM in Roma (31.08 2-09.2022) il cui titolo è appunto: *Insegnare e apprendere, tra presenza e distanza*. I contributi, muovendosi tra ricerca didattica e sperimentale, affrontano il tema suggerendo piste di analisi e soluzioni praticabili.

Brescia, luglio 2022

Anna Dipace
Chiara Panciroli
Pier Cesare Rivoltella

SOMMARIO DEI CONTENUTI

Anche quest'anno il convegno Sirem (2022 *Apprendere con le tecnologie tra presenza e distanza*) propone un ricco panorama di tematiche cruciali nell'ambito della Ricerca sull'Educazione Mediale, che dà il nome alla prestigiosa Società.

Il tema scelto è di grandissima attualità. In un periodo in un cui si assiste a una dicotomia di atteggiamenti tra un ritorno alla "normalità" della presenza e una più matura ripartenza sulla strada tracciata dall'accelerazione digitale del periodo pandemico, le relazioni presentate dagli oltre cento relatori contribuiscono a costruire una mappa critica delle problematiche aperte e ad offrire spunti teorici e pratici sulle tecnologie protagoniste in entrambe le modalità, presenza e distanza.

Gli interventi sono raggruppati in tre sessioni, ciascuna delle quali articolata a sua volta in tre panel.

La **prima sessione** con i suoi tre panel (I *Media e società*, II *Gioco e apprendimento* e III *Valutazione. Media e società*) è di carattere generale sulle più attuali questioni dell'educazione mediale ed ha un taglio più sociologico.

Il primo contributo intitolato *Povertà educativa digitale: costruito, strumenti per rilevarla, risultati*, è di M. Marangi, S. Pasta e P.C. Rivoltella ed offre un'utile cornice per inquadrare in maniera più specifica il problema della povertà educativa digitale, una povertà che non può essere "intesa unicamente come privazione dei dispositivi". Il concetto di povertà educativa viene definito in modo più completo e profondo, sfrondata di quelle ambiguità che spesso la circondano e vengono offerti strumenti idonei per individuarla, primo e indispensabile passo per poterla sconfiggere e costruire una società più equa ed inclusiva. L'abstract successivo di Panzavolta, P. Garner e P. Nencioni analizza un progetto del programma H2020 della commissione europea: il Mentoring for School Improvement (MenSI). Il progetto, articolato e complesso, si lega alla ricerca europea finalizzata ad indagare approcci che possono supportare le pratiche di innovazione digitale nella scuola primaria e secondaria. Il contributo di Raviolo e S. Pasta (*Mediawar, la rappresentazione mediale della tecnologia nel conflitto come dimensione identitaria in prospettiva media-educativa*) si lega alla scottante attualità della guerra, cercando di riflettere, nell'epoca della cosiddetta post-verità, sulla rappresentazione mediale del conflitto e in particolare sulla implicita polarizzazione tra Russia-

- Edition. St. Martin's Griffin (2003). <https://us.macmillan.com/books/9781403984531/whatvideogameshavetoteachusaboutlearningandliteracysecondedition>
10. Haworth, R., Sedig, K.: The importance of design for educational games. In: Education in a Technological World: Communicating Current and Emerging Research and Technological Efforts, pp.518-522. Formatex Research Center (2011). <https://www.semanticscholar.org/paper/The-importance-of-design-for-educational-games-Haworth-Sedig/533fb978b6fe3fb8d521c277d0542d57cf725537>
 11. IIDEA: I Videogiochi in Italia nel 2021 (s.d.). Recuperato 15 giugno 2022, da <https://ideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl>
 12. Kafai, Y. B., Burke, Q. Constructionist gaming: Understanding the benefits of making games for learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 313–334 (2015). <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1124022>
 13. Ke, F.: An implementation of design-based learning through creating educational computer games: A case study on mathematics learning during design and computing. *Computers & Education*, 73, 26–39 (2014). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.12.010>
 14. Loperfido, F. F., Dipace, A., Scarinci, A.: To play or not to play? A case study of teachers' confidence and perception with regard to digital games at school. *Italian Journal of Educational Technology*, 27(2), 121–138 (2019). <https://doi.org/10.17471/2499-4324/1062>
 15. Molin, G.: The Role of the Teacher in Game-Based Learning: A Review and Outlook. In M. Ma & A. Oikonomou (A c. Di), *Serious Games and Edutainment Applications: Volume II* (pagg. 649–674). Springer International Publishing, (2017). https://doi.org/10.1007/978-3-319-51645-5_28
 16. Plass, J. L., Homer, B. D., Hayward, E. O., Frye, J., Huang, T.-T., Biles, M., Stein, M., Perlin, K.: The Effect of Learning Mechanics Design on Learning Outcomes in a Computer-Based Geometry Game. *E-Learning and Games for Training, Education, Health and Sports*, 65–71 (2012). https://doi.org/10.1007/978-3-642-33466-5_7
 17. Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (A c. Di): *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press, (2020).
 18. Plass, J. L., O'Keefe, P. A., Homer, B. D., Case, J., Hayward, E. O., Stein, M., Perlin, K.: The impact of individual, competitive, and collaborative mathematics game play on learning, performance, and motivation. *Journal of Educational Psychology*, 105(4), 1050–1066 (2013). <https://doi.org/10.1037/a0032688>
 19. Salen, K.: Designing a Place Called School: A Case Study of the Public School Quest to Learn. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 3(1), 51–64. (2017). <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.002>
 20. Schon, D. A. Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. *Research in Engineering Design*, 3(3), 131–147 (1992). <https://doi.org/10.1007/BF01580516>
 21. Vos, N., van der Meijden, H., Denessen, E.: Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and deep learning strategy use. *Computers & Education*, 56(1), 127–137 (2011). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.08.013>
 22. Xie, J., Wang, M., Hooshyar, D.: Student, parent, and teacher perceptions towards digital educational games: How they differ and influence each other. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 13(2), 142–160, (2021). <https://kmel-journal.org/ojs/index.php/online-publication/article/view/471>

7. INES. Risorse e strategie didattiche, mediate dal digitale, per la prevenzione dall'abuso di nuove droghe nella scuola secondaria di secondo grado

Ferrari L.¹, Mercolini L.², Mandrioli R.³, Pacetti E.⁴, Biolcati R.⁴, Soriani A.⁴, Nenzioni M.⁴, D'Ambrosio S.⁴

ABSTRACT. Il contributo presenta alcune azioni in corso all'interno del progetto europeo INES (<http://ines.unibo.it/>), finanziato nell'ambito E+ Cooperation Partnership in School Education, coordinato dall'Università di Bologna (2021-2024). Il progetto si propone di realizzare Risorse Educative Aperte (OERs) e interventi formativi per ridurre il problema della droga, in particolare delle NPS, nel contesto della scuola secondaria di secondo grado. Il progetto ha una matrice fortemente interdisciplinare e si fonda su un costante lavoro di collaborazione tra ricercatori, insegnanti e studenti ed esperti esterni.

KEYWORDS: Risorse Educative Aperte (OERs), Collaborazione scuola-università, Interdisciplinarietà, Ricerca-Azione.

1. *La dimensione del problema*

Le Nuove Sostanze Psicoattive (NPS) rappresentano un ampio e crescente gruppo di composti chimici prevalentemente di natura sintetica, caratterizzati da proprietà farmacologiche e tossicologiche particolarmente pericolose per la salute dei consumatori. Come sottolineato nell'European Drug Report (EMCDDA, 2018), “New psychoactive substances continue to challenge public health: [the priority is] to identify and respond to the emergence of drugs that has been lacking elsewhere”. A livello europeo, si stima che circa il 5%

¹ Università di Bologna, Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Italia

² Università di Bologna, Dipartimento di Farmacia e Biotecnologie, Italia

³ Università di Bologna, Dipartimento di Scienze per la Qualità della Vita, Italia

⁴ Università di Bologna, Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Italia

dei giovani tra i 15 e i 24 anni abbia già consumato almeno una di queste NPS (Flash Eurobarometer, 2011). Il rapporto ESPAD (2015) ha identificato, ad esempio, un numero crescente (3-4%) di studenti di 15-16 anni in 24 Paesi europei che fanno uso frequente di NPS. Nei Paesi dell'UE coinvolti in questo progetto (Romania, Portogallo, Italia) è presente una maggiore tendenza al consumo tra i minori.

2. INES: finalità e prospettive

Le finalità del progetto “Innovative teaching and learning paths for the prevention of new drugs abuse” (INES)⁹ sono le seguenti:

1. incrementare l'attenzione per lo sviluppo di attività di educazione e prevenzione condividendo competenze ed esperienze scientifiche tra tutti gli attori coinvolti;
2. evitare interventi episodici di formazione nelle scuole. Progettare e sperimentare attività didattiche basate su processi di co-progettazione che possano realmente sfociare nel curriculum;
3. promuovere l'agency (Calvert, 2016) e l'empowerment di insegnanti e studenti e per sostenere l'innovazione a livello di sistema scolastico (e non solo a livello di classe);
4. coinvolgere insegnanti, studenti e partner accademici nella definizione e nell'implementazione di contenuti e strategie didattiche per affrontare il problema delle NPS promuovendo un approccio di ricerca-sviluppo di tipo interdisciplinare e multidisciplinare.
5. promuovere il valore educativo del “gioco”, attraverso l'adozione di modelli di lavoro partecipativi, per supportare processi di insegnamento-apprendimento ordinari.
6. progettare il curriculum scolastico “intorno agli studenti per motivarli e riconoscere le loro conoscenze pregresse, abilità, attitudini e valori” (OECD, 2018). Mettere gli insegnanti nelle condizioni di utilizzare le loro conoscenze, le abilità e le competenze professionali.

3. INES: alcuni risultati in progress

Al fine di promuovere processi di cambiamento nella scuola secondaria,

⁹ INES è un progetto coordinato dall'Università di Bologna con i dipartimenti di Scienze dell'Educazione “G.M. Bertin”, di Farmacia e Biotecnologie e di Scienze per la Qualità della Vita. Partecipano, inoltre, l'Università di Porto (Portogallo), l'Università della Transilvania di Brasov (Romania), SwingTree (Belgio) e tre scuole secondarie di II grado: l'ITCS Gaetano Salvemini di Bologna, la Scuola Secondaria Joao Zarco (Portogallo) e l'istituto Colegiul Tehnich Mircea (Romania).

mediati anche da un uso trasversale delle tecnologie digitali, il progetto INES mira a creare le condizioni per sostenere il networking collaborativo di insegnanti, esperti esterni e studenti al fine di individuare e sperimentare strategie e proposte didattiche (Panciroli, 2019) per affrontare il problema delle NPS. In questa prima fase del progetto, si stanno conducendo tre attività: gestione del modello organizzativo che sostiene la ricerca-azione tra le scuole e le università, un corso online introduttivo sui temi delle NPS, un prototipo di gioco “ibrido”.

La prima attività prevede la definizione di un disegno di ricerca-azione supportata da un modello organizzativo di tipo blended; tale modello è stato adottato per consentire a tutto il team di lavoro di valorizzare le potenzialità dell’online learning (Pacetti & Panciroli, 2020) nelle attività di: co-costruzione delle OERS; revisione degli strumenti di ricerca; definizione o ridefinizione delle fasi di lavoro; accompagnamento del lavoro transnazionale con le scuole (sincrono, follow-up, restituzioni). L’obiettivo è quello di attivare processi di progettazione che coinvolgano attivamente studenti e docenti nella definizione e nella formalizzazione della/delle proposta/e d’insegnamento-apprendimento (Fig. 1).

Co-planning and micro-planning

DU Template

- Title
- Authors
- Disciplines involved
- Index of contents
- Learning objectives
- Times, materials and spaces (physical/virtual)
- Teaching strategies (e.g. brainstorming, cooperative learning (Jigsaw), role-playing ecc).
- Mediation tools (e.g. digital technologies needed to carry out the activity)
- Activity involving students in the process of co-construction* of the content/activity (at least 1 for UD) which idea and how can it be integrated into the UD?

Teaching-learning sequence
e.g. Lesson 1. Teaching-learning sequence (micro-planning)
20 min. Topic overview
15 min. Questioning (Kahoot) e feedback
15 min. Debate

5. Remarks and conclusion

- Lesson 2. Teaching-learning sequence
- Lesson 3.
- Assessment methods

Fig. 1. Il format di progettazione delle Unità Didattiche (UD)

La seconda attività, in progress, riguarda la progettazione di un breve corso online (erogato in modalità blended attraverso la piattaforma Moodle) atto a “omogenizzare” i livelli conoscitivi di partenza sul tema delle NPS. Questa fase è stata preceduta dalla definizione di un Syllabus, ovvero dalla descrizione dei diversi moduli didattici che guideranno il design e l’implementazione delle UD. Il corso, della durata stimata di dodici ore, si rivolge primariamente a insegnanti, educatori e studenti e prevede un format di progettazione – identificato come “sceneggiatura didattica” (Fig.2) – rappresentante l’insieme dei materiali e delle attività richieste per ogni modulo.

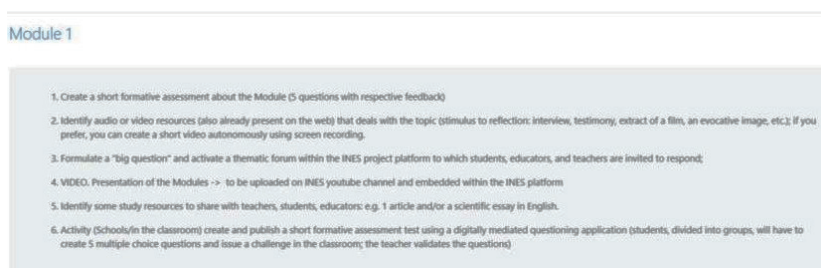


Fig. 2. La “sceneggiatura didattica” del *short-blended learning course*

La terza attività concerne la definizione di un gioco “ibrido” (che prevede spazi di gioco in presenza, analogici, e di creazione online) che verrà tecnicamente realizzato, a seguito di una competizione di idee, dal partner belga “SwingTree”. Questa azione non mira semplicemente a definire teoricamente le strutture di gioco più adatte, ma a fornire un quadro metodologico e operativo all’interno del quale creare gli elementi che costituiranno il modello di gioco (Soriani et al, 2022) per le scuole. Si parte definendo il percorso narrativo, connotato da personaggi, azioni e risvolti che saranno realizzate nelle classi dagli studenti, in una modalità di lavoro unplugged (Fig.3).

Per affrontare un tema così complesso come quello delle nuove sostanze psicoattive (NPS), sembra opportuno mobilitare l’esperienza personale di ciascun attore creando una struttura immersiva che garantisca un forte coinvolgimento del giocatore per favorire l’apprendimento attivo dello studente.

A complete scene could look like this:

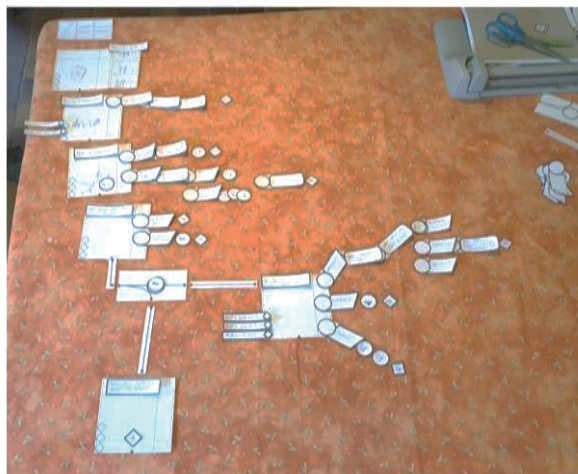


Fig. 3. La fase di prototipizzazione del gioco rappresentata da SwingTree

4. Conclusioni

Se consideriamo che la maggior parte dei “nuovi consumatori” di NPS proviene dalla fascia di età compresa tra i 15 e i 16 anni, la scuola deve necessariamente rappresentare un ambiente significativo non solo per accrescere le conoscenze sul tema, ma anche per sviluppare strategie efficaci per promuovere l’*agency* degli studenti, la loro capacità riflessiva e le competenze chiave per affrontare il tema dell’abuso delle suddette sostanze.

Allo scopo di garantire la sostenibilità dei processi di cambiamento e/o innovazione all’interno delle scuole pilota (Ferrari, 2017), è stato messo a punto un approccio di ricerca-azione per consentire di incorporare nel curriculum scolastico le idee, le risorse e le strategie elaborate nel progetto INES. A partire dall’individuazione e dal riconoscimento delle pratiche educative-didattiche attuali, diffuse nelle scuole partner, l’attenzione è rivolta al miglioramento dell’insegnamento e dell’apprendimento, nonché alle condizioni in cui insegnanti e studenti lavorano nelle scuole. Un processo di miglioramento che si fonda, tra l’altro, su un utilizzo consapevole del digitale inteso come supporto e potenziamento delle attività in presenza (Adekola et al, 2017); un “digitale” che è integrato rispetto alle attività in presenza e consente di promuovere un apprendimento *lifelong* e *lifewide* coerente con gli stili di vita che adulti e ragazzi vivono quotidianamente.

BIBLIOGRAFIA

1. Adekola J., Dale V. H., Gardiner K.: Development of an institutional framework to guide transitions into enhanced blended learning in higher education. *Research in Learning Technology*, 25 (2017).
2. Calvert, L.: Moving from compliance to agency: What teachers need to make professional learning work. Learning Forward and NCTAF, Oxford, OH (2017).
3. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction, European Drug Report 2018: Trends and Developments, https://www.emcdda.europa.eu/publications/edr/trends-developments/2018_en, last accessed 2022/06/10.
4. European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. THE 2015 ESPAD REPOR. Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs, <http://www.espad.org/report/home> , last accessed 2022/06/10.
5. Ferrari, L.: *Il digitale a scuola. Per una implementazione sostenibile*. Franco Angeli, Milano (2017).
6. Flash Eurobarometer, Youth attitudes on drugs, (2011), https://www.drugsandalcohol.ie/15497/1/Eurobarometer_Youth_attitudes_on_drugs.pdf, last accessed 2022/06/10.
7. OECD, The future of education and skills Education 2030, [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf), last accessed 2022/06/10.
8. Pacetti, E., Panciroli, C.: Verso un modello di didattica universitaria integrata. *FOR* 2, 30-33 (2021).
9. Pacetti, E., Soriani, A.: Online computer science workshops for educators in higher education during Covid-19: challenges and opportunities of a forced distance learning. *REM* 12, 93-104 (2020).
10. Panciroli C.: Innovative teaching methods. Effective solutions to complex contexts. In: *Exploring Cross-Boarder Collaborations in Higher Education Institutions: Teaching and Learning*, pp. 278 – 286. Печать Сервис XXI век (Servizio di Stampa del XXI secolo), Kazan (2019).
11. Soriani, A., Silva, L., Fabbri, M.: Oltre i serious games: potenzialità educative dei giochi datavolo e dei videogiochi. *Nuova Secondaria Ricerca* 10, (2022) (in corso di pubblicazione).