

Pensare con le mani: Osservare, rielaborare, creare in collaborazione e condividere

Gianni Panconesi (Università di Firenze)



1. Premessa

Ogni individuo in formazione è "un tutto" composto da complessi processi cognitivi, emotivi e biologici, in grado di autorealizzarsi quanto più riesca a sviluppare una buona immagine di sé e la condizione per l'autorealizzazione consiste nel credere nella propria esperienza e in una valutazione autonoma di sé stessi, piuttosto che in una valutazione ispirata ai bisogni ed agli interessi degli altri.

L'apprendimento più utile nel contesto socio-culturale attuale è quello che riguarda il processo stesso dell'apprendere, cioè l'essere costantemente aperti all'esperienza, al confronto ed alla collaborazione, disponibili ad integrare il processo del cambiamento condividendolo con altri.

L'apprendimento è veramente significativo quando il contenuto è vissuto come rilevante per la realizzazione delle proprie finalità personali e nasce dall'esperienza del fare, cioè quando lo studente percepisce di essere parte attiva del processo di insegnamento-apprendimento

All'educatore viene così affidato il compito di preparare il setting educativo in cui svolgere la funzione di facilitatore, mentre all'educando viene affidato il compito di comprendersi ed esprimere al meglio sé stesso, attivando un ciclo virtuoso di motivazione al miglioramento continuo.

Lo studio della motivazione ad apprendere interessa filoni diversi di ricerca, rivisitando in chiave psicologica il concetto di interesse e può essere definito come uno stato che implica la messa a fuoco dell'attenzione, l'aumento del funzionamento cognitivo ed il coinvolgimento affettivo.

L'esperienza scolastica varia nel corso del tempo e il gusto di imparare si costruisce e si trasforma anche in base a quanto viene percepito come gratificante, permeato cioè di attività didattiche vicine ai bisogni degli studenti, stimolando la voglia di apprendere.

Nella pratica didattica del nostro sistema scolastico, la ricerca sulla motivazione è un processo tuttora in corso, anche per la convinzione comune e diffusa di attribuire la demotivazione a fattori esterni al contesto anziché individuarla come distribuita in esso.

Compito del docente è di accompagnare e sostenere gli allievi dall'interno del loro percorso di apprendimento, alla ricerca di un orientamento motivazionale

costruttivo e positivo, osservando e riflettendo sui comportamenti agiti al di là delle proprie convinzioni, la sua professionalità ed il senso comune.

Nella relazione con gli allievi, lo strumento dell'ascolto attivo risulta essere la miglior soluzione per instaurare una forma di comunicazione completa, verbale e non verbale, in cui ci si rende disponibili al confronto, accogliendo senza invadere e contribuire ad attivare la disposizione ad apprendere.

L'autoregolazione dell'apprendere riguarda i modi o le strategie con cui l'individuo verifica, controlla e modifica i propri comportamenti per raggiungere obiettivi di apprendimento e di riuscita, usando sia strategie metacognitive che motivazionali. Nei contesti formativi ed educativi non di rado si assiste al privilegiare la dimensione valutativa delle performances misurabili, ma, in realtà, il bravo studente non è solo colui che affina ottime capacità di scrittura o lettura, bensì colui che acquisisce i giusti strumenti da utilizzare nella vita di tutti i giorni.

Occorre sviluppare percorsi educativi e formativi che ridisegnino lo studente dalla condizione di contenitore da riempire, a soggetto con il quale comunicare attivamente ed allo stesso tempo richiedere la sua partecipazione all'ascolto fornendo un feedback costante e condiviso

Compito del docente è disegnare scenari che costituiscano esperienze di apprendimento innovative, combinando possibilità tecnologiche con obiettivi strategici, promuovendo l'interazione fra docenti e studenti, strumenti e risorse, contesti ed ambienti di apprendimento.

Lo studente migliora la sua performance quando collabora in maniera attiva, condivide gli obiettivi di apprendimento e valutazione, sviluppa il pensiero critico e dà libero sfogo alla sua creatività, osservando e riflettendo, sentendo di far parte di una comunità di pratica.

Il senso di appartenenza ad un gruppo permette di ottenere risultati migliori rispetto a quanto qualsiasi individuo potrebbe raggiungere da solo e contemporaneamente facilita nei giovani l'acquisizione di competenze di cittadinanza nell'imparare dalle culture e dai valori degli altri.

Il docente ha il compito di offrire non solo occasioni di apprendimento, ma anche di creare attività significative, guidare ed orientare i gruppi di lavoro e promuovere l'autonomia degli studenti, incoraggiando l'uso delle ICT per veicolare attività e contenuti all'interno della comunità.

Le trasformazioni messe in atto nella Società della globalizzazione e della Comunicazione con l'offerta sempre più ampia e pervasiva di Tecnologia a disposizione degli utenti, inducono a riflettere su come migliorare il livello di utilizzo delle ICT anche nel settore dell'Istruzione.

L'obiettivo è fornire agli insegnanti strumenti metodologici e pedagogici innovativi per migliorare i livelli di attenzione, incoraggiare l'inclusione e la costruzione attiva e soggettiva della conoscenza, rendendo il processo formativo dello studente più efficace e coinvolgente.

Un Mondo Virtuale 3D permette agli studenti di costruire simulazioni in modalità immersiva e digitale attraverso la riproduzione di aspetti della realtà reale ed

utilizzare il problem solving per trovare soluzioni significative, attraverso il pensiero critico e lo sviluppo di competenze metacognitive.

Dal punto di vista dell'innovazione, gli Ambienti Virtuali 3D possono essere dunque uno strumento didattico utile a motivare e coinvolgere gli alunni, migliorare la qualità dell'apprendimento, stimolare la creatività, la collaborazione, la riflessione ed il learning by doing.

Un Mondo Virtuale è un Ambiente Digitale 3D nel quale gli utenti, attraverso i loro Avatar, possono utilizzare o creare oggetti, comunicare con testi, immagini, gesti, suoni o rappresentazioni tridimensionali, affinché anche negli spazi destinati alla condivisione del sapere sia consentita l'ibridazione dei linguaggi.

Gli Ambienti Virtuali 3D possono superare i limiti dell'ambito di una classe tradizionale dove alcuni compiti sono difficili da realizzare a causa di vincoli oggettivi come costi ed ubicazione geografica, che pongono un freno alla fantasia creativa e consentire invece una più ampia molteplicità di espressione

Si configurano come piattaforme di e-Learning di terza generazione funzionali e compatibili con i principali standard di apprendimento a distanza, facilitando esperienze formative coinvolgenti, in cui risolvere problemi, discutere ipotesi di soluzione, lavorare a contatto con compagni più esperti su determinati temi.

Dal 2003, con la nascita di SecondLife, si è assistito alla diffusione di numerose piattaforme che hanno cercato di superare quella che è la maggior criticità nel loro utilizzo in ambito didattico, cioè la protezione dei minorenni.

Sono nati così ambienti chiusi ad un accesso pubblico di adulti, in cui ogni utente è presente con la propria identità, senza poterla contraffare, permettendo anche ai docenti di gestire gli account relativi ai propri studenti.

I Mondi Virtuali 3D sono basati su applicativi e risorse Opensource gratuite, in base alle quali chiunque è in grado di creare il proprio scenario per fini didattici, anche richiedendo collaborazione alla comunità di sviluppatori.

Ad oggi si contano innumerevoli esperienze condotte da docenti, dalla scuola primaria fino alla secondaria di secondo grado, ma presenti anche a livello universitario ed in ambiti terapeutici in settori quali la Medicina e la Psicoterapia, sia in Italia che a livello internazionale.

In ambito didattico gli Ambienti Virtuali 3D possono offrire opportunità nella formazione a distanza e permettono l'attivazione di percorsi specifici e multidisciplinari anche per lo sviluppo del pensiero computazionale e nell'ambito del Coding, ad esempio, il software Scratch favorisce l'acquisizione delle competenze metodologiche necessarie a progettare applicazioni e percorsi senza possedere competenze di programmazione e di linguaggi informatici specifici.

Scratch è infatti un linguaggio grafico di programmazione, adatto anche ai bambini, sviluppato dal 2003 dal Lifelong Kindergarten Group (LLK) del MIT sotto la guida di Mitchel Resnick e consente di applicare programmi realizzati con il suo utilizzo in base ad interfacce grafiche intuitive ad oggetti fisici e virtuali costruiti dagli utenti.

Anche la Realtà Aumentata (AR) è già presente sia a livello didattico con applicativi adatti agli smartphone ed altre devices, per implementare le informazioni della

vita reale e in un prossimo futuro assisteremo anche ad esperienze di Realtà Virtuale (VR), in cui la realtà viene esclusa a favore di esperienze digitali, che potranno essere fatte tramite applicativi e tools come visori e accessori da usare con le mani.

In conclusione, che si tratti di un gioco, di una metafora virtuale di sé o di un applicativo di Coding, tutto ciò che supera virtualmente la realtà fisica, ha il valore di una formazione esperienziale, che può vedere la Tecnologia concorrere a supportare lo sviluppo di nuove modalità di apprendimento.

L'importante è non farsi attraversare inconsapevolmente né da essa né dai New Media, ma riuscire a gestirne le potenzialità finalizzandole a metodologie e modelli pedagogici, affinché l'individuo possa divenire protagonista responsabile del proprio apprendimento e della sua crescita personale e sociale.



2. La storia di Mazara del Vallo

Il 16 giugno 827 d.C. gli arabi, con a capo il cadì Asad-Ibn-Alfurat, sbarcarono nella cala di "Quarara" presso Mazara e la conquistarono.

Della dominazione araba Mazara conserva ancora oggi il tracciato delle vie soprattutto nel centro storico, con strade strette, vicoli e cortili, con la città che, probabilmente, si trovava sulla riva sinistra del fiume Màzaro, dove i fondali permettevano l'approdo delle navi, mentre a sud-est vi era una grande piazza

che si estendeva dalla foce del fiume sino al luogo dove i Normanni costruirono la Cattedrale ed il Castello.

Con l'arrivo dei Normanni nel 1072 capitanati da Ruggero D'Altavilla, la Mazara araba intersecata da un asse principale, lo "shari", venne chiusa per la prima volta da una cinta muraria di forma quadrangolare e divisa in due grandi quartieri, uno abitato dalle classi più ricche, l'altro dagli artigiani, arricchendosi di chiese, conventi e monasteri.

Venne ridotto il perimetro urbano a causa del forte calo demografico, dovuto alla guerra e all'esodo di molti musulmani e nel 1073 furono costruiti il Castello ed accanto la Cattedrale.

Dopo i Normanni la città fu conquistata prima dagli svevi-angioini e successivamente dagli aragonesi e fu Federico D'Aragona che concesse al paese la "Fiera Franca" che da allora si tiene ogni anno nel mese di agosto.

Dalla seconda metà del secolo XIV la città venne dominata alternativamente dai Chiaramonte, dai Conti di Modica, dal Duca di Calabria, dai Conti di Cardona e nel

1713, con la pace di Utrecht, la Sicilia e quindi Mazara, passarono ai Savoia che mantennero la signoria dell'isola solo per pochi anni finché nel 1734 Carlo di Borbone riunì le sorti della Sicilia e quelle di Napoli.

In quel periodo sorsero numerosi insediamenti residenziali lungo le "Trazzere" regie e la città si andò abbellendo con opere architettoniche e pittoriche, mentre sulle sponde del Màzaro, già impegnate nei lavori di ammodernamento del porto, si incrementarono gli stabilimenti per la lavorazione del pesce e dell'uva.

L'eco dei moti rivoluzionari del 1848, in particolare dei moti palermitani del 12 gennaio, giunse anche a Mazara che rispose abbattendo tutti gli stemmi borbonici, distruggendo i "casotti" del dazio ed un enorme patrimonio cartaceo che si trovava custodito presso la prefettura.

Il 21 ottobre 1860 la città votò l'annessione al Regno D'Italia e nel 1862 venne denominata "del Vallo" a memoria della divisione della Sicilia operata dai mussulmani in tre distretti amministrativi detti "Wali", di cui Mazara era il più vasto.

Con l'annessione la popolazione aumentò ed il porto divenne importante oltre che per il traffico mercantile anche per l'attività della pesca, tanto che nel 1987 divenne il primo porto peschereccio d'Italia, per poi subire in anni recenti un ridimensionamento dovuto alle difficoltà della pesca nel canale di Sicilia e lo smantellamento di gran parte della sua flotta.

Terra di frontiera un tempo tra i greci e i fenici, territorio ambito per i Paesi del Maghreb e conteso con le popolazioni del Nord Europa, fulcro per la nascita e lo sviluppo di una Cultura nazionale, Mazara del Vallo continua a mantenere tutt'oggi l'importanza strategica del suo passato in termini di accoglienza e integrazione di culture diverse, come esempio di città di pace e tolleranza.

3. Il Progetto Mazara Medievale

Il Progetto è stato sviluppato durante l'Anno Scolastico 2020/21 da parte dell'IC Borsellino-Ajello di Mazara del Vallo, con il supporto formativo del Prof. Gianni Panconesi, esperto di Didattica Immersiva ed ha avuto come obiettivo la ricostruzione della città di Mazara durante il periodo medievale intorno all'anno

1072/75, degli artefatti arabi e medievali ipotizzati come esistenti all'epoca, con la loro collocazione nel contesto culturale mazarese.

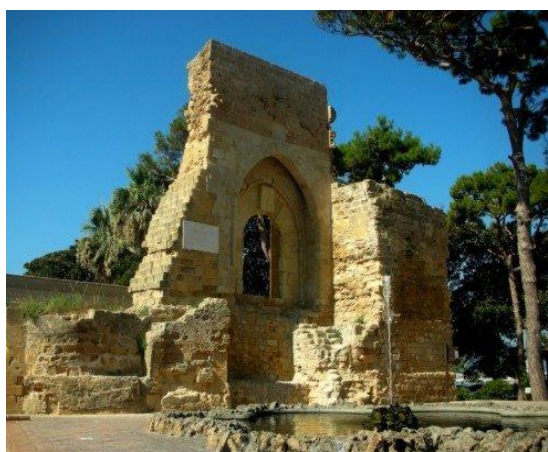


L'intento è stato ripercorrere, secondo un asset didattico interdisciplinare, gli eventi storici, economici, letterari e geopolitici che hanno interessato il territorio nel XI/XII secolo, integrando la storia di quel periodo con gli eventi che hanno preceduto e seguito la presenza Normanna.

Gli argomenti trattati durante gli incontri in presenza e online fra l'esperto, i docenti e gli studenti coinvolti nell'attività didattica, hanno riguardato una panoramica descrittiva degli Ambienti Virtuali di Apprendimento 3D, le metodologie pedagogiche applicate e i fondamenti della Didattica Immersiva.

E' stata data assistenza per l'accesso alla piattaforma del Mondo Virtuale Craft in cui è stata riprodotta la città di Mazara Medievale, per la registrazione dell'account personale con la creazione del proprio avatar ed è stata facilitata la familiarizzazione con il concetto di building (costruzione di oggetti virtuali), con il concetto di texturing (applicazione di immagini ad oggetti virtuali), con le funzioni di trasformazione degli oggetti virtuali creati, la loro duplicazione, l'eventuale programmazione ed il collegamento con altri artefatti.

Gli studenti sono stati invitati a fare ricerche online di immagini utilizzabili per la creazione dei manufatti da utilizzare per la ricostruzione virtuale dei monumenti e le forme urbanistiche della città di Mazara Medievale, che ad oggi possono essere individuati nella realtà urbana in pochissime testimonianze sopravvissute alle trasformazioni secolari subite dal territorio, fra cui i resti di una porzione di una finestra ad arco del Castello normanno e nel tessuto urbanistico della parte centrale della città, la cosiddetta Kasbah, che ancora oggi riproduce quella araba originaria.



Son stati consultati archivi storici e Biblioteche, sia online che in presenza, come quelli dell'Amministrazione comunale che di altre realtà presenti sul territorio, dalla Biblioteca diocesana agli archivi di studi di architetti, urbanisti e cultori delle materie storico-letterarie che potessero offrire collegamenti al Medioevo e spunti per la ricostruzione della città.

Si é poi proceduto alla costruzione degli oggetti virtuali in modalità collaborativa, accompagnati dalla guida del Formatore, lavorando in piccoli gruppi e condividendo fra i corsisti le abilità sviluppate, fino alla progettazione e realizzazione dell'ambientazione completa della ricostruzione virtuale.

A seguire ogni incontro, sia in presenza che online, sono state fornite ai corsisti feedback sulla loro attività di apprendimento e indicazioni su come accrescere le loro competenze digitali.

Il Progetto ha utilizzato il metodo della narrazione per ottenere un coinvolgimento attivo e partecipativo da parte degli studenti, supportati dai feedback di docenti ed esperti.

La narrazione è uno degli strumenti più preziosi a livello culturale, in quanto attraverso i racconti è possibile negoziare significati comuni e veicolarli in modo piacevole, aumentando la coesione del gruppo e la reiterazione del sistema di valori e credenze, ma anche per il valore dello scambio sociale, poiché la narrazione ha anche valenze conoscitive ed emotive.

Il pensiero narrativo interpreta i fatti umani mettendoli in relazione fra di loro e costruendo storie sensibili al contesto, che si basano sull'intenzionalità (voler fare qualcosa) e sulla soggettività (il proprio punto di vista) dei protagonisti.

La creazione narrativa della realtà non è sottoposta all'obbligo di dimostrazione formale, ma risponde al criterio della verosimiglianza e agisce nel doppio scenario di azione (fare cose) e coscienza (osservare ciò che si fa e rifletterci su), interessandosi al particolare ed al concreto, più che al generale e all'astratto, lasciando tali aspetti al pensiero paradigmatico logico-scientifico, rivolto agli aspetti concettuali più universali e generali.

Il pensiero narrativo non vuole dunque dimostrare ciò che è "vero", ma ricostruire e rappresentare ciò che è "possibile entro un dato quadro" e non è antagonista al pensiero paradigmatico, ma in certi casi può intrecciarsi con esso.

E' anche un pensiero sociale, perché la narrazione è uno scambio fra persone e le relazioni fra persone sono narrazioni e si occupa del particolare, delle intenzioni e delle azioni di persone o personificazioni specifiche, delle loro vicissitudini e dei risultati da loro ottenuti.

Il suo intento è quello di situare l'esperienza nel tempo e nello spazio, sottolineando anche il carattere di problem solving del pensiero narrativo, che si mette in moto nel momento in cui ci troviamo di fronte ad una situazione problematica tipica, l'incongruenza di un evento rispetto alle nostre aspettative, la violazione della regolarità canonica, l'imprevisto che turba la prevedibilità.

Se il pensiero pratico cerca qualcosa da fare per riparare le problematicità, il pensiero organizzativo esamina il problema ricercando le soluzioni mentre il

pensiero narrativo interpreta l'accaduto, organizza e dà senso a fatti casuali e disordinati, dando forma al disordine delle esperienze.

In tal senso la narrazione diventa una vera leva di problem solving, un riduttore di complessità, un facilitatore dei processi di cambiamento sociale e organizzativo.

Il pensiero narrativo ha le sue procedure di validazione e produce delle storie che sono originate dal modo di costruire la realtà sociale, che devono essere messe alla prova nella stessa realtà sociale.

Queste procedure si basano sulla nozione di persuadibilità, cioè la storia deve persuadere chi la costruisce e chi l'ascolta e ciò significa che una storia deve apparire verosimigliante in due sensi, possedendo una sua coerenza interna tale da riuscire convincente per il narratore e deve essere credibile per l'uditorio e se una storia non viene creduta deve essere corretta.

È importante distinguere due modi di verifica delle storie, quello predittivo e quello postdittivo.

Nella predizione le storie possono essere verificate tramite il normale processo di ipotesi e test della realtà, mentre nella spiegazione postdittiva, al contrario, le storie non possono essere testate attraverso una prova di realtà perché gli eventi da verificare non possono essere replicati in condizioni controllate.

La narrazione del Progetto Mazara Medievale ha avuto un approccio che risiede nella combinazione predizione-verifica-postdizione, che ha permesso di ragionare in maniera più oculata sui fattori che hanno influito sullo sviluppo del percorso storico, stimolando così anche nuove domande.

Un modello esclusivamente basato sulla trasmissione delle conoscenze "dalla cattedra" è un modello ormai anacronistico, legato ad un passato che non c'è più. Il modo in cui la gente vive e lavora è stato completamente trasformato, nell'ultimo secolo, da fattori economici, tecnologici, demografici e politici e tale trasformazione avviene sotto i nostri occhi ad una velocità crescente.

Il sistema educativo attuale risulta irrilevante se non riesce a colmare il divario tra il modo in cui gli studenti vivono e quello in cui imparano e il motivo principale è che gli studenti devono arrivare ben equipaggiati nel mondo in cui trascorreranno la loro vita da adulti, un mondo sfaccettato, pervaso di tecnologia, multietnico, complesso, cioè forniti di competenze che il modello trasmissivo della scuola non è in grado di dare.

Inoltre il modello trasmissivo difficilmente sviluppa in modo pianificato e consapevole le competenze trasversali, le cosiddette life skills, negli studenti, che devono non soltanto conoscerle ma saperle usare, e la lezione cattedratica, unidirezionale, intransitiva non è idonea a promuovere questa ampia gamma di capacità.

Le evidenze mostrano come la soluzione didattica così diffusa in cui l'insegnante "parla molto" e gli alunni principalmente "ascoltano", risulti di scarsa efficacia. E soprattutto non dovrebbe avventurarsi in monologhi, ma limitarsi a dare poche informazioni, chiare consegne di lavoro e feedback adeguati, mettendo continuamente gli alunni in condizione di agire.

L'azione fondamentale da attuare in ogni classe è dunque l'inversione dei tempi occupati dal docente rispetto a quelli occupati da attività dell'allievo contrariamente a quanto avviene di solito e questi ultimi dovrebbero essere di molto superiori ai primi.

Oggi esistono nuovi e più coinvolgenti modi di fare lezione, fra cui il laboratorio, che non è più una stanza ma una modalità didattica centrata sulla soluzione di problemi le cui fasi sono: assunzione del compito e specifica del risultato da conseguire, analisi e reperimento dei dati, formulazione d'ipotesi, applicazione di strategie, ottenimento di esiti, feedback, comunicazione.

L'insegnante trasforma quindi la lezione in una grande e continua attività laboratoriale, di cui è regista e facilitatore nei processi cognitivi, anche grazie all'utilizzo delle ICT, lascia spazio alla didattica collaborativa e inclusiva, al brainstorming, alla ricerca, all'insegnamento tra pari, diviene il riferimento fondamentale per il singolo e per il gruppo, guidando lo studente attraverso processi di ricerca e acquisizione di conoscenze e competenze che implicano tempi e modi diversi di impostare il rapporto docente/studente.

Ed è attraverso l'apprendimento attivo, che sfrutta materiali d'apprendimento aperti e riutilizzabili, simulazioni, esperimenti hands-on e giochi didattici, che la scuola mette lo studente in situazioni di apprendimento continuo che gli permettono di argomentare il proprio ragionamento, di correggerlo strada facendo, di presentarlo agli altri.

La pratica educativa deve tener conto delle opportunità offerte dalle nuove tecnologie e dei cambiamenti richiesti dalla società della conoscenza.

L'utilizzo ragionato delle risorse e degli strumenti digitali potenzia, arricchisce e integra l'attività didattica, "muove" la classe, motiva e coinvolge gli studenti, stimola la partecipazione e l'apprendimento attivo, contribuisce allo sviluppo delle competenze trasversali e in questo contesto le ICT sono i nuovi mezzi con cui è possibile personalizzare i percorsi di apprendimento, rappresentare la conoscenza, ampliare gli orizzonti e le fonti del sapere, condividere e comunicare, sempre e ovunque (mobile learning) e permettono il nascere di nuove metodologie cooperative di scrittura, lettura e osservazione dei fenomeni, consentendo la rappresentazione dei concetti avvalendosi di ambienti di simulazione, di giochi educativi, di applicazioni e software disciplinari.

Le ICT riducono le distanze aprendo nuovi spazi virtuali di comunicazione, come Cloud, Mondi Virtuali 3D, Internet of Things, Service Learning, riconnettendo



luoghi magari geograficamente isolati e attori del sistema scuola, dalle imprese agli enti locali, dalle associazioni alle fondazioni.

Gli obiettivi didattico-formativi del Progetto Mazara Medievale hanno mirato dunque ad educare gli studenti a divenire protagonisti consapevoli e responsabili nell'utilizzo del digitale sia come fonte di informazione che come strumento di produzione e comunicazione; a stimolare immaginazione e creatività in un ambito di gruppo di lavoro orizzontale; a conoscere e utilizzare nuove tecnologie, in particolare quelle relative alla creazione di ambientazioni 3D ed in particolare alla costruzione degli artefatti arabi e normanni all'interno della cinta muraria della città di Mazara in epoca Medievale.

Attività finalizzate a far acquisire conoscenza e coscienza di ambiente e territorio come bene paesaggistico, artistico e culturale da tutelare, per renderlo patrimonio comune per le future generazioni, in un percorso di costruzione condivisa della Conoscenza, per la costruzione di una competenza di Cittadinanza Attiva.

Conoscenze e abilità, da sole, non bastano però a rendere una persona competente e quindi la verifica del percorso formativo è stata effettuata attraverso osservazioni sistematiche sui processi cognitivi messi in atto e gli atteggiamenti assunti durante le attività degli studenti soprattutto nel lavoro di gruppo, con questionari atti a rilevare sia i cambiamenti di atteggiamento che il gradimento del percorso di apprendimento e la sua documentazione.

A fronte delle verifiche necessarie a registrare conoscenze, abilità e aspetti delle competenze, il giudizio valutativo ha reso conto anche dell'andamento dell'apprendimento in relazione ai progressi, impegno, motivazione, capacità critiche e abilità metodologiche messe in atto dagli studenti.

La competenza chiave a cui il Progetto si è indirizzato è stata quindi quella di "Imparare ad imparare", dato che in essa si estrinseca la padronanza delle abilità di studio, di ricerca, documentazione, confronto e selezione delle informazioni, organizzazione significativa delle conoscenze, abilità metodologiche e metacognitive, anche nel selezionare criticamente le informazioni reperibili dalla Rete, per dotare gli studenti degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile, grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche, indirizzandoli ad una partecipazione attiva e democratica.

Conclusione

Al Progetto hanno partecipato 15 studenti appartenenti ad alcune classi della Secondaria di I Grado, coordinati da 8 insegnanti nella partecipazione sia a gruppi di lavoro laboratoriali a scuola in presenza che online nell'Ambiente Virtuale 3D.

Queste sono state le loro parole di commento al video prodotto per documentare il loro percorso di apprendimento e renderne partecipi le famiglie, gli altri studenti e le istituzioni del territorio, che è stato proiettato durante un evento pubblico al termine della loro attività:

“Con questo filmato vi abbiamo mostrato il lavoro che abbiamo fatto per la ricostruzione virtuale della nostra città all'epoca Medievale quando i Saraceni



guidati da Mokarta furono sconfitti definitivamente da Ruggero d'Altavilla.

Quando nel 1075 Ruggero sconfisse definitivamente Mokarta, iniziò a trasformare profondamente la nostra città, innalzando chiese e palazzi.

Noi ci siamo occupati di questo particolare



momento storico e abbiamo

riprodotto virtualmente e tridimensionalmente la nostra città all'interno di una piattaforma informatica che è un Mondo Virtuale 3D

Il nostro lavoro digitale è stato preceduto e intervallato da incontri in presenza presso la nostra scuola Borsellino Ajello, ma per motivi legati all'emergenza Covid19, si è svolto soprattutto a distanza all'interno di un Mondo Virtuale, in cui abbiamo imparato a familiarizzare con gli strumenti grafici digitali per la costruzione e modifica degli artefatti virtuali e la loro riproduzione finale in un plastico mediante la stampa 3D.

E' stato un percorso impegnativo ma anche interessante, perché abbiamo comunicato tra di noi, abbiamo fatto ricerche in Rete, abbiamo superato le difficoltà dovute alla pandemia e acquisito competenze nuove.

Il nostro lavoro é visionabile online e abbiamo anche realizzato dei pannelli informativi tramite Codici QR che saranno installati presso i monumenti più significativi di Mazara, che non daranno solo informazioni storiche, turistiche e culturali, ma trasporteranno concittadini e turisti anche all'interno della Realtà Aumentata in grado di produrre emozioni e accrescere le loro conoscenze con video, immagini e contenuti virtuali.

Con questo percorso didattico abbiamo sicuramente acquisito più competenze digitali, partecipando insieme e attivamente con entusiasmo a costruire oggetti virtuali, ma è stata anche un'esperienza utile per acquisire un maggior senso di responsabilità nella tutela del patrimonio storico e culturale del nostro territorio, nonché verso l'accoglienza e il rispetto delle diversità, favoriti in questo anche dall'aiuto della Tecnologia.

Oggi siamo sempre più consapevoli che l'innovazione digitale possa aprire una porta sul futuro della nostra città ricca di un passato storico così importante e desiderosa di avere un ruolo fondamentale nella costruzione del nostro futuro."

Va detto infine che il Progetto Mazara Medievale è stato un lavoro che ha coinvolto l'intero Istituto Comprensivo Borsellino-Ajello di Mazara non solo in ambito digitale.

Infatti altri alunni hanno prodotto rappresentazioni teatrali, balli, documenti e storie, sempre incentrate sullo stesso momento storico, che attualmente sono raccolte in un archivio online della scuola, per coinvolgere cooperativamente tutti gli studenti dell'IC fin dalla Scuola Materna, con le loro famiglie e le Istituzioni del territorio.

"L'obiettivo é non lasciare indietro nessuno"

