

## Smontare oggetti digitale, montare menti creative

Da 20 al 23 Novembre 2013 si è svolto a Billund, in Danimarca il PDW rivolto agli insegnanti di scienze e tecnologia. Erano presenti delegazioni di 27 nazioni europee ; si è svolto all'interno del parco Legoland con la collaborazione della LEGO. Per tre giorni abbiamo avuto la possibilità di seguire interessantissime conferenze e dibattiti sull'uso della tecnologia in ambiente cooperativo e creativo. La parte veramente entusiasmante si è svolta nei laboratori dove abbiamo giocato, giocato e ancora giocato come fanno i bambini e come non devono mai dimenticare di fare gli insegnanti. Mattoncini, robot, schede di programmazione, videocamere erano a nostra disposizione e, insieme ad alunni delle scuole locali, abbiamo costruito oggetti, programmato automi, inventato storie animate con la stop motion...Poi in gruppi abbiamo condiviso delle idee di progetto. Tornate a casa , nella realtà delle nostre scuole, ci siamo confrontate di nuovo con la realtà delle risorse mancanti, delle connessioni che non funzionano, dei computer vecchi: i robot Lego Mindstorm ma anche una dotazione di semplici mattoncini adeguata ad una classe ci sembravano un sogno utopico. Però.. quelle idee, quegli stimoli hanno lavorato in noi, bucando goccia a goccia strati di depositi rocciosi; il ruscellino della didattica danese basata sulla programmazione dei robot si è unito con il fiumiciattolo delle nostre " vecchie " esperienze italiane fatte negli anni '80 con il linguaggio di programmazione LOGO e intanto il fiume si ingrandiva, includendo affluenti vari: dalle esperienze con Scratch durante un Coderdojo alle invenzioni dei robot con Arduino viste durante la Maker Faire di Roma

E intanto tra noi continuavano i contatti, lo scambio di idee, la condivisione di esperienze didattiche basate sulla creatività nella didattica e su questa " nuova " prospettiva della programmazione , quello che viene chiamato *coding*.

Nelle nostre scuole abbiamo discusso delle potenzialità educative di una didattica della programmazione informatica non basata sulla rincorsa all'ultima applicazione o al device più nuovo, ma sulle competenze cognitive che vengono sviluppate nei bambini quando li si mette di fronte al compito reale, come i ragazzini che cercavano di far camminare i robot senza usare le ruote nei laboratori di Legoland.

Nella discussione tutta italiana tra chi vorrebbe le attività didattiche praticate solo su computer e tablet e chi vorrebbe proibire l'uso di qualsiasi strumento digitale nella scuola primaria, stiamo cercando di riflettere in maniera collettiva e far emergere la necessità che la scuola, soprattutto primaria, si riappropri della sua capacità progettuale e di una visione pedagogica innovativa. Un gruppetto di eTwinners di varie parti di Italia, tra cui le partecipanti al PDW di Billund, stanno ragionando di una pedagogia che miri allo sviluppo di competenze e di creatività nei bambini, che li porti a " smontare " il prodotto digitale per capire come funziona, come si può modificare, come si può crearne di propri, lavorando in gruppo, costruendo insieme, praticando una costruzione collettiva della conoscenza tra bambini e tra adulti. La nuova possibilità offerta da eTwinning di poter creare progetti nazionali ci ha aiutato a pensare un progetto di ricerca - azione, [<Twin@code>](mailto:Twin@code) che include docenti e classi dalla primaria al liceo di varie parti di Italia e la scuola italiana di Parigi. Vogliamo insieme progettare, sperimentare, capire, creare e proporre un modo innovativo di insegnare e imparare. Insieme, mettendo uno sull'altro quei mattoncini che ci portiamo nelle borse da novembre 2013, da Billund, Danimarca.

Paola Arduini

