

Sulle tracce delle radici comuni

Un'esperienza di scambio interculturale per la valorizzazione del patrimonio del Mediterraneo

■ **Francesca Puddu, Manuela Repetto**, CNR - Istituto Tecnologie Didattiche
[puddu, repetto]@itd.cnr.it

INTRODUZIONE

Immaginiamo di avere 13 anni e di essere per la prima volta all'estero con dei coetanei, di avere in mano un programma di viaggio dettagliato con informazioni ricche e interessanti per la nostra età. Immaginiamo di avere scelto noi, in ogni dettaglio, il nostro itinerario, consigliati da amici coetanei che conoscono bene il luogo perché ci vivono.

Immaginiamo di essere accolti come si accolgono le persone care che si stanno aspettando da tempo. E tutto questo ce lo siamo meritato e costruito... e ci siamo anche divertiti a fare i detective in rete.

E adesso, immaginiamo di essere degli insegnanti (ed è molto probabile che lo siate se state leggendo questo articolo): abbiamo deciso di aderire ad un progetto innovativo, non ne sappiamo molto, ma un nostro collega afferma che ne valga la pena. Si lavorerà con dei colleghi greci, bisognerà rispolverare un po' di inglese e forse non basterà saper usare la posta elettronica o un programma di videoscrittura ...

Mediterranean Myths and Sea (MedMySea) è un progetto finanziato dall'Unione Europea (UE) attraverso i Fondi di Sviluppo Regionali (ERDF), sorto nell'ambito dell'iniziativa comunitaria Archimed per stimolare la cooperazione interregionale Italia-Grecia. MedMySea nasce per promuovere lo sviluppo sostenibile del turismo mediante la valorizzazione dell'identità culturale e delle

risorse locali nel Mediterraneo [Morvillo et al., 2007].

Allo scopo di coinvolgere attivamente i giovani nella scoperta e nella valorizzazione del proprio patrimonio attraverso lo scambio tra culture del Mediterraneo, i ricercatori dell'IRAT-CNR, coordinatori di MedMySea, hanno affidato ad un gruppo di colleghi dell'ITD-CNR il compito di creare MEDcGame, un gioco collaborativo per studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado. Il gioco è improntato sulla TwinningQuest [Midoro et al, 2009], un approccio innovativo che si fonda sui principi delle WebQuest [Dodge, 2001]. Attraverso questa iniziativa si è inteso rafforzare negli studenti il senso di appartenenza al proprio territorio e, al contempo, infondere la passione per la conoscenza di altre realtà e culture, cercando di promuovere una sensibilità verso gli usi sostenibili del territorio, la protezione del patrimonio culturale e ambientale e la salvaguardia della memoria storica. L'impiego di approcci collaborativi supportati dalle nuove tecnologie ha reso il percorso di apprendimento ancora più proficuo e motivante per gli studenti.

Scopo di questo articolo è quello di raccontare come si è svolta l'esperienza, soffermandosi sulle modalità con cui è stata condotta la formazione degli insegnanti e su come il gioco si è sviluppato all'interno delle classi, confrontando le strategie utilizzate e analizzandone le criticità¹.

1

Per l'inquadramento teorico e metodologico di MEDcGame si rimanda al contributo di Midoro et al [2009], su questo numero.

ARTICOLAZIONE DELLE ATTIVITÀ

MEDcGAME ha coinvolto due classi dello stesso livello scolastico, ubicate in due territori differenti; alla prima edizione in cui è stata sperimentata questa metodologia, hanno partecipato 4 classi italiane e 4 classi greche, gemellate tra loro, tutte della scuola secondaria di primo grado fuorché in un caso, in cui la coppia di classi era del biennio della secondaria di secondo grado². La TwinningQuest MEDcGAME si è articolata in due fasi successive, nelle quali l'output della prima fase ha costituito l'input per la seconda fase.

Nella prima fase, denominata *la nostra terra*, ciascuna delle classi coinvolte ha analizzato il proprio territorio e ha prodotto una mappa con indicati alcuni beni rilevanti (culturali, naturali, paesaggistici), corredati da materiali multimediali (foto ecc.), e dal racconto di un mito locale.

Nella seconda fase, denominata *i nostri itinerari*, i ragazzi hanno lavorato come agenzie di viaggio sui materiali inviati dalla classe gemellata e hanno prodotto tre itinerari (a carattere prevalentemente culturale, naturale o paesaggistico) con le indicazioni delle relative attività da svolgere per ogni tappa. Successivamente ogni classe ha valutato gli itinerari prodotti dalla classe gemellata, inviando commenti e consigli sulla fattibilità degli stessi. Sulla base di questi consigli, gli itinerari e le attività sono state rivisti finché non si è raggiunto un accordo.

Durante il gioco gli studenti sono stati guidati da una doppia WebQuest strutturata secondo lo schema messo a punto da Dodge e arricchita dai contenuti e dai supporti didattici creati dai team di docenti.

Al termine delle due fasi, le classi, hanno partecipato ai MEDcTour, hanno cioè fatto visita alle classi gemelle seguendo uno degli itinerari elaborati durante il lavoro in classe, realizzando le attività previste e documentando il tutto.

Parallelamente al MEDcGame si è svolto anche un corso indirizzato ai team di docenti coinvolti (MEDcCourse) che si è concluso nel momento dello snodo tra la prima e la seconda fase del gioco. È utile far notare che, a causa della diversità dei calendari scolastici delle scuole italiane e greche, la progettazione della scansione temporale delle attività (figura 1) si è dovuta mantenere molto elastica e spesso è stato necessario apportare delle variazioni o prevedere una grande autonomia di organizzazione per i team coinvolti.

LA FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI: MEDcCOURSE

La realizzazione del gioco è stata preceduta da una fase formativa (MEDcCourse) durante la quale gli insegnanti coinvolti hanno appreso la metodologia e progettato l'esperienza. Gli obiettivi del MedcCourse erano:

- la formazione degli insegnanti rispetto alle modalità di gestione dell'attività con i ragazzi;
- la formazione degli insegnanti all'uso degli strumenti tecnologici essenziali per la conduzione del gioco;
- la sperimentazione in prima persona delle attività orientate al collaborative learning;
- la costruzione del materiale didattico di supporto al gioco.

La fase formativa si è in parte sovrapposta con quella realizzativa per circostanze legate a fattori contestuali. A livello tecnologico per il MEDcCourse ci si è avvalsi di una piattaforma Moodle che ben ha supportato le attività online del corso e lo scambio dei materiali. I docenti, che hanno alternato il lavoro in presenza con i colleghi della propria scuola, al lavoro in rete svolto a livello nazionale e soprattutto con la classe gemellata, hanno interagito nei forum sperimentando in prima persona attività ispirate al *collaborative learning* [Midoro, 2002; Trentin, 2003; Scardamalia and Bereiter, 1994], lo stesso approccio utilizzato poi per le attività dei ragazzi.

Con il MEDcCourse si voleva fare in modo che il team degli insegnanti fosse in grado di gestire a livello organizzativo, metodologico e tecnologico il gioco. Il MEDcCourse prevedeva due incontri in presenza, i MEDcSeminars, e 4 mesi di corso online.

Per il primo MEDcSeminar gli insegnanti coinvolti nel progetto si sono ritrovati nell'isola greca di Corfù per tre giorni di lavori preliminari. Questa è stata l'occasione per iniziare a conoscersi, per discutere, per presentare il gioco, per trovare il modo di far coincidere la tempistica del progetto "incastrandola" nei diversissimi tempi della didattica greca e italiana. Sono seguiti quattro mesi di lavori online sulla piattaforma.

Durante il corso online gli insegnanti sono stati chiamati a costruire insieme i documenti di corredo, le schede, le cartografie, le raccolte di link e riferimenti che poi avrebbero usato i ragazzi durante il gioco. La lingua scelta per l'interazione in piattaforma è stata la lingua di origine per le interazioni locali e nazionali e l'inglese per

² Per l'ubicazione delle scuole si veda l'articolo di Midoro et al [2009], in questo stesso numero.

l'interazione con le classi gemellate. Questa regola si è tenuta anche durante il gioco. Per i seminari in presenza, in un primo momento si è optato per una traduzione simultanea italiano-greco e viceversa; durante il secondo incontro, invece, si è scelto di condurre il seminario in inglese con il supporto di alcuni insegnanti poliglotti pronti ad intervenire in casi di difficoltà di comunicazione dovute al fatto che l'inglese non era la lingua madre di nessuno degli insegnanti.

Il secondo incontro, svoltosi sempre a Corfù, si è tenuto quando i ragazzi erano già arrivati alla fine della prima fase della TwinningQuest; in tale occasione, quindi, gli insegnanti hanno potuto visionare di persona e scambiare gli elaborati digitali prodotti dalle rispettive classi. L'incontro è iniziato con il racconto, fatto dagli insegnanti, del processo che, all'interno di ogni classe, ha portato alla produzione del materiale da inviare alla classe gemella. Riguardo a questo è interessante evidenziare la diversità e il carattere di personalità che distingueva gli elaborati. Alla luce del materiale ottenuto e calendari alla mano, i team di docenti hanno quindi concordato i tempi e i modi per la seconda fase della TwinningQuest e hanno iniziato a familiarizzare con gli strumenti di produzione multimediale utili per i lavori della seconda fase. Il secondo incontro ha segnato anche la fine del MEDcCourse.

Dai racconti degli insegnanti che hanno partecipato è emersa l'importanza, non solo della formazione ricevuta durante il corso e durante i seminari, ma anche del contatto umano e dell'affetto che è nato tra i docenti coinvolti.

LA REALIZZAZIONE DEL "GIOCO": MEDcGAME

Nella progettazione di MEDcGame si è seguito un percorso di ricerca-azione [Barbier, 2007; Elliott et al, 1993] lungo il quale i momenti di sviluppo si sono intrecciati con quelli di realizzazione, coinvolgendo gli insegnanti, i coordinatori del progetto, i ricercatori e gli stessi studenti.

I team interdisciplinari di insegnanti, che hanno seguito le attività formative in MEDcCourse per poter fornire gli elementi utili a supportare le attività con gli studenti, hanno guidato le classi attraverso una serie di attività di inchiesta, di ricerca guidata, di collaborazione e scambio. Con l'aiuto di questo team di insegnanti, gli studenti di ciascuna classe coinvolta hanno seguito il processo descritto in un sito web in cui, ol-

Testimonianza 1

MEDcGame è un gioco grandioso ma la vera sfida è consistita nel come adattarlo alla nostra classe.

Avendo completato la prima fase del corso online, ci spettava decidere come condurre il gioco con i nostri studenti. Il nostro scopo era quello di evitare il formato standard secondo cui l'insegnante cerca i dati, li elabora e trasferisce le informazioni agli studenti che le ricevono passivamente. Noi abbiamo considerato MEDcGame come un progetto e abbiamo stabilito come obiettivi del nostro metodo d'insegnamento:

- rendere gli studenti autonomi e creativi nel loro lavoro;
- far loro sperimentare il lavoro in gruppi e la cooperazione;
- far sì che i gruppi decidano da loro come trovare i dati e salvarli, come elaborarli e produrre informazioni utili, come presentare le informazioni usando le tecnologie e la lingua inglese;
- fondare il processo di apprendimento degli studenti sul loro sforzo di ricerca e sull'esposizione a contesti ed esperienze di vita quotidiana (visitare e fotografare località di rilevanza culturale e naturalistica; trattare con le agenzie di promozione turistica locali; conoscere la biblioteca cittadina di cui molti studenti ignoravano l'esistenza; coinvolgere genitori, parenti e amici che potessero fornire un supporto; relazionarsi con le radio locali, giornalisti e alte personalità della comunità locale);
- essere entusiasti come docenti, ispirando e incoraggiando gli studenti in tutte le fasi del gioco, e facendoli sentire orgogliosi della loro storia e dei valori culturali della loro terra natia;
- in quanto docenti guidare e indirizzare i gruppi e i singoli studenti quando erano fuori rotta, aiutando a rimuovere gli ostacoli che i gruppi non riuscivano a superare.

Avendo ben presenti questi obiettivi, abbiamo iniziato il gioco/progetto con la nostra classe [...].

Guardando indietro a questa esperienza, riteniamo di aver raggiunto gli obiettivi cognitivi, pedagogici ed educativi insiti in MEDcGame. Sicuramente i nostri studenti saranno molto più avanti nella miglior posizione per apprezzare quello che hanno vissuto e per valutare quest'esperienza. Basandoci tuttavia sulla nostra esperienza di insegnanti, reputiamo che i nostri studenti

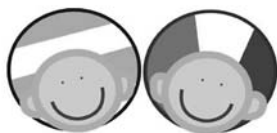
- abbiano gradito l'apprendimento con le nuove tecnologie e migliorato le loro abilità informatiche;
- abbiano sperimentato l'apprendimento collaborativo, quello esperienziale, l'auto-apprendimento e l'autonomia;
- abbiano compreso l'importanza della lingue straniere;
- abbiano acquisito una migliore conoscenza delle proprie radici culturali;
- abbiano raggiunto una conoscenza del territorio della classe gemellata e siano stati sorpresi di scoprire radici culturali comuni, oltre ad aver compreso quanto sia importante proteggere le risorse culturali e ambientali e la memoria storica.

*Ageliki Apergi e Sotirios Masteas,
insegnanti di una scuola di Kalamata*

Testimonianza 2

La nostra partecipazione in MEDcGame ha costituito per tutti noi un'esperienza indimenticabile fatta di gioco, fantasia, miti, storia e conoscenza... Un viaggio nel Mediterraneo che ci ha portati nella lontana - e allo stesso tempo vicina al nostro cuore - Lipari.

Una classe di studenti di Kalamata



MEDCGAME - SCHEDA BENE

CATEGORIA: BENE CULTURALE

NAME: TOMBA DI AGRIPPINA (a 30 minuti da Bacoli)



DESCRIZIONE

La cosiddetta Tomba di Agrippina è in realtà parte di una villa marittima andata quasi completamente distrutta.

L'erronea attribuzione è dovuta ad una tradizione erudita che individuava in questo edificio il sepolcro della madre di Nerone. La struttura nata in età augusteo-giulio-claudia come piccolo odeon tra la fine del I sec. E gli inizi del II sec. D. C. venne trasformata in un ninfeo ad esedra.

Tale trasformazione fu forse determinata dallo sprofondamento delle strutture più vicine al mare in seguito a fenomeni bradisismici [...]

Perché visitarla

Abbiamo scelto questo monumento perché è situato in una località molto bella vicino al mare dove si può godere di una vista meravigliosa sedendo ad un caffè e gustando un gelato delizioso.

figura 1

Esempio dell'estratto di una scheda realizzata per la descrizione di un bene culturale.

tre alla descrizione sequenziale delle attività, sono stati resi disponibili i materiali didattici preparati dagli insegnanti durante il corso. Gli studenti sono dunque diventati i protagonisti di un originale viaggio virtuale - e non solo - alla scoperta delle radici culturali della propria terra, delle sue risorse, usi e tradizioni tipiche.

Reduci dalla prima fase del corso di formazione, i docenti coinvolti nel progetto hanno presentato il gioco alla propria classe e hanno introdotto e discusso i concetti basilari di bene culturale, naturale, paesaggistico e di mito, inquadrandoli all'interno del contesto più ampio degli obiettivi del progetto. Alla presentazione e condivisione di questi concetti è seguita la suddivisione della classe in gruppi di lavoro (la sovrintendenza ai beni culturali, la sovrintendenza ai beni naturali, la sovrintendenza ai beni paesaggistici e il gruppo di esperti in mitologia). In alcune classi sono stati gli studenti stessi a scegliere in autonomia il proprio gruppo di interesse; in altri casi, l'esigenza di formare gruppi tra loro omogenei ha portato gli insegnanti a definire la composizione dei gruppi e i ruoli da assegnare basandosi sulla loro conoscenza delle caratteristiche e delle inclinazioni dei singoli studenti.

La suddivisione in gruppi ha dato avvio alla prima fase del gioco, che aveva come scopo la creazione di una mappa del proprio terri-

torio con indicati alcuni beni culturali, naturali e paesaggistici rilevanti, corredati di materiali digitali costruiti ad hoc (figura 1). Le attività della prima fase, nel corso della quale momenti di ricerca e di studio individuale si sono alternati al lavoro collaborativo, si sono svolte, nella maggior parte dei casi, a scuola, organizzando dei turni per l'occupazione delle postazioni al pc in laboratorio; in alcune situazioni, gli studenti che avevano a disposizione una connessione in rete avevano potuto lavorare anche da casa. Gli studenti, oltre ad avvalersi delle tecnologie di rete, si sono affidati anche a canali più tradizionali, come la classica biblioteca in cui hanno condotto ricerche su materiale cartaceo, o le agenzie territoriali nelle quali hanno potuto interloquire con diverse figure professionali. I contatti con l'esterno hanno consentito agli studenti di raccogliere materiali di vario tipo, quali guide turistiche e pubblicazioni. In una scuola greca questi materiali sono confluiti nella "biblioteca di progetto", un patrimonio comune che si è arricchito progressivamente di varie risorse con il contributo di tutti, la cui gestione è stata affidata completamente agli studenti.

L'assegnazione di ruoli e di compiti e la conseguente responsabilizzazione degli studenti ha giovato, a detta degli insegnanti, a molti di loro, in termini di incremento del-

la motivazione, del livello di coinvolgimento, della capacità di lavoro in gruppo e dello spirito di iniziativa.

I tempi dedicati alla prima fase di MEDc-Game sono stati gestiti in modo autonomo da ciascuna scuola coinvolta. Si è tuttavia evidenziata una marcata differenziazione fra le scuole italiane e quelle greche nelle modalità di gestione delle attività. Le prime hanno potuto gestire i tempi in modo più flessibile, dedicando a MEDcGame molte ore extracurricolari oltre a quelle curricolari, e distribuendo le attività lungo un periodo più esteso in cui sono state alternate con le lezioni tradizionali. Le scuole greche, per ragioni organizzative e maggiori vincoli di aderenza ai programmi ministeriali, hanno concentrato tutte le attività della prima fase in un'unica settimana dedicata unicamente allo svolgimento del gioco e quelle della seconda fase in un periodo analogo successivo. La gestione autonoma delle attività non ha avuto ripercussioni sulle attività di gemellaggio in quanto, a differenza della fase successiva, nella prima parte del gioco l'interazione tra le classi gemellate non era necessaria.

Scopo della seconda fase, incentrata sullo scambio e la collaborazione in rete fra le due classi gemellate, è stato lo sviluppo, da parte di ciascuna classe, di tre itinerari tematici di visita a carattere prevalentemente culturale, naturale o paesaggistico, relativi al territorio della classe gemellata. Gli itinerari che le classi sono state chiamate a sviluppare durante questa seconda fase si configurano come dei veri e propri itinerari turistici. I gruppi di studenti hanno lavorato come agenzie turistiche pianificando visite al territorio effettivamente realizzabili, indagando gli orari di apertura dei monumenti o i momenti di maggiore godibilità dei luoghi. Hanno dovuto pensare anche ai tempi di spostamento e alle alternative per quanto riguarda i mezzi di trasporto per muoversi tra una tappa e l'altra. Spesso gli itinerari contenevano indicazioni sui momenti dei pasti, il tempo libero e eventuali attività culturali da svolgere nei luoghi. A partire dai materiali ricevuti dalla classe gemellata (mappe e schede dei beni), che fornivano tutti gli elementi utili per poter valutare un bene come potenziale tappa di un percorso (posizione sulla mappa, distanza dagli altri beni, tempo necessario per visitarlo, possibili attività da svolgere in loco, ecc.), gli itinerari sviluppati dovevano snodarsi lungo una serie di beni selezionati ed essere riportati nella cartografia.



figura 2

L'itinerario a carattere misto di Baoli.

In alcune coppie di classi la tempistica da dedicare a questa fase è risultata troppo ridotta e il coordinamento in rete eccessivamente difficoltoso per poter costruire itinerari relativi a territori conosciuti solo “virtualmente”, la cui fattibilità doveva essere avallata dalla classe gemella. In questi casi, la costruzione degli itinerari è stata gestita dalla classe che si trovava in quello stesso territorio, sulla base della scelta dei beni effettuata dalla classe gemellata. Laddove in un territorio i beni della stessa tipologia (naturale, culturale o paesaggistico) non avessero presentato caratteristiche della stessa rilevanza, gli itinerari hanno assunto un carattere misto (figura 2).

Lo scambio di informazioni, suggerimenti e commenti relativi agli itinerari proposti avveniva per gli studenti in blog predisposti appositamente per loro o in videoconferenza; le comunicazioni fra gli insegnanti sono invece proseguite sui forum della piattaforma allestita per il corso. Gli itinerari definitivi sono stati messi in pratica durante i MEDcTours, i viaggi di istruzione effettuati alla fine dell'anno scolastico, in cui gli studenti hanno avuto la possibilità di incontrare di persona gli studenti della classe gemellata e di visitare i territori che fino a quel momento conoscevano solo “virtualmente”.

CONCLUSIONI

Durante la sperimentazione dell'esperienza pilota di MEDcGame la fase di formazione degli insegnanti si è prolungata al punto da procedere, allo scopo di rispondere a problematiche e circostanze legate a fattori contestuali subentrati in itinere, parallelamente alla realizzazione del gioco. Questa

Testimonianza 3

MEDcGAME può essere considerato un gioco/progetto per le scuole, ma per noi è stato come una nave carica di immaginazione e di leggenda che ha attraversato il Mediterraneo lungo un viaggio carico di magia e di sorprese piacevoli [...]. I bambini hanno appreso nuovi metodi di apprendimento che hanno attirato la loro attenzione e aperto nuovi orizzonti, rendendoli più collaborativi, responsabili, cittadini attivi capaci di promuovere la propria civiltà e di tutelare il proprio ambiente. Noi auguriamo ai futuri esploratori del Mediterraneo un viaggio sicuro verso le destinazioni cui indirizzeranno le loro imbarcazioni nelle prossime edizioni di MEDcGame.

Martha Georgakopoulou, insegnante greca di arte

Testimonianza 4

I ragazzi hanno sperimentato una nuova modalità di lavoro, si sono sentiti protagonisti di ciò che andavano man mano costruendo e hanno potuto lavorare con livelli diversi di competenze tra loro complementari. La WebQuest, a nostro modesto parere, è una metodologia valida sotto vari aspetti: offre l'opportunità di lavorare con Unità di Apprendimento inter e multidisciplinari, è adattabile in un discorso di percorso individualizzato in quanto permette all'alunno di interagire a più livelli a seconda delle competenze in suo possesso e rappresenta uno stimolo a migliorarsi basandosi sulla teoria dell'apprendimento collaborativo. MEDcGAME in particolare ha offerto ai nostri ragazzi la possibilità non solo di apprendere in maniera diversa ma ha rappresentato l'occasione di conoscere ancora meglio il proprio territorio e di rivalutare l'importanza e la necessità di imparare una lingua straniera per comunicare con gli altri, senza dimenticare l'esperienza esaltante di un viaggio in aereo in un paese affascinante come la Grecia.

*Silvana Montesion e Fortuna Cavaliere,
docenti di lettere e matematica*

Testimonianza 5

Oggi 18 luglio 2007 sono qui seduta a pensare cosa scrivere di un progetto coinvolgente e sotto molti aspetti diverso. Diverso nel corso online con l'utilizzo della piattaforma e nel contatto continuo tra insegnanti italiani e greci e i tutors del C.N.R. di Genova. Non il solito " mattone " piuttosto sterile e noioso che lascia il tempo che trova ma, un corso scorrevole, veloce, leggero, dove gli insegnanti sono stati coinvolti in prima persona, apportando idee, proposte, soluzioni, discusse, condivise, se il caso criticate. Abbiamo imparato ad usare la piattaforma ed ad apprezzarne l'utilità. Per una persona come me poco amante del mezzo informatico un vero successo. Passiamo ora al progetto; la scansione in fasi brevi e ben determinate è stata la mossa vincente che ci ha consentito di portare a termine, in un lasso di tempo molto breve, un progetto che avrebbe necessitato di tempi molto più lunghi. Si sa che i tempi in una struttura "elefantica" come la scuola Italiana sono sempre lunghissimi! Probabilmente solo ora, a progetto ultimato, mi rendo conto che aver avuto tempi molto brevi a disposizione ci ha aiutato a non perdere mai di vista l'obiettivo. È vero, abbiamo dovuto lavorare con gli studenti in orario curricolare ed extracurricolare ma, ne è valsa la pena.

Anna Marchese, docente di inglese

sovrapposizione tra la fase di sviluppo e quella di sperimentazione ha consentito agli insegnanti, in coerenza con un qualunque processo di ricerca azione, di agire come progettisti, oltre che come fautori e facilitatori di un percorso di apprendimento innovativo per i propri studenti. La presenza di un percorso prestrutturato e definito in tutte le sue fasi e sottofasi non ha impedito un certo margine di flessibilità, grazie al quale ciascuna esperienza si è declinata in modo specifico e singolare nell'interpretazione di ciascun gruppo di insegnanti e della classe.

I team di insegnanti selezionati in questa esperienza si sono rivelati cruciali per la riuscita della stessa. Essi hanno gestito il percorso di apprendimento dei propri studenti adottando approcci più o meno direttivi, secondo modalità che sono variate da una classe all'altra. Ci sono state situazioni in cui gli insegnanti hanno delegato completamente agli studenti lo svolgimento delle attività, intervenendo soltanto a lavoro concluso; altre in cui non hanno mai abbandonato il loro ruolo di guide e di facilitatori. Il forte spirito di adattamento degli insegnanti coinvolti ha trasformato una delle maggiori criticità verificatesi in questa edizione pilota in un punto di forza. Nel momento in cui l'unica scuola superiore italiana coinvolta, gemellata con una scuola greca dello stesso ordine scolastico, ha abbandonato il progetto a percorso avanzato, si è individuata, in sostituzione della precedente, una classe il cui team di insegnanti era a conoscenza del gioco in quanto già coinvolto con un'altra classe. C'erano tutti i presupposti perché l'esperienza di collaborazione in quel caso non potesse funzionare: oltre tutto la classe individuata era di un ordine scolastico inferiore e, quindi, non adeguata per relazionarsi con studenti di un altro livello scolare. L'esperienza è risultata, al contrario, positiva in quanto la differenza di età, oltre a quella culturale e a quella linguistica, anziché costituire un'ulteriore barriera, ha ulteriormente arricchito il confronto tra le due classi.

L'edizione pilota di MEDcGame si è rivelata proficua dal punto di vista didattico ed educativo per molteplici aspetti:

- l'interdisciplinarietà è stata indubbiamente un elemento arricchente che ha consentito agli insegnanti di trattare alcuni argomenti in modo trasversale e allo stesso tempo di integrarli nel curriculum di varie discipline;
- la costruzione collaborativa di conoscenze è stata favorita sia in fase di preparazio-

ne dei materiali, sia in fase di negoziazione e di scambio interculturale con la classe gemellata;

- la riscoperta delle tradizioni e dei valori e del proprio territorio è stata consolidata dalla scoperta di altre culture dalle radici comuni;
- all'esperienza virtuale e "digitale" di conoscenza dei beni è seguita quella del viaggio di istruzione e di accoglienza della classe gemellata, che ha impresso una forte motivazione negli studenti per lo svolgimento delle attività e li ha responsabilizzati nella creazione di risorse che sono state concretamente fruite e sperimentate.

Si auspica che esperienze come quella condotta nell'edizione pilota di MEDcGame, seppur complessa da progettare e da realizzare, possano essere ripetute ed eventualmente estese e riadattate ad altri contesti che prevedano scambi tra culture eventualmente anche molto differenti per origini e profilo culturale.

Testimonianza 6

Il dibattito tra cultura e tecnologia è aperto da sempre, ogni innovazione tecnologica ha trovato seguaci e oppositori, aspetti positivi e negativi. Con gli adolescenti è indispensabile oggi lavorare su progetti, condividendo procedure metodologiche e obiettivi, quanto agli strumenti, il computer è una tavolozza su cui essi intingono il pennello del digitare con disinvoltata e fantastica naturalezza, in sprezzo ai metodici e cauti approcci degli adulti. I giovani sono multimediali, ascoltano l'i-pod, mentre parlano a telefono e chattano, osservati da una webcam.

Che dire, MEDcGAME, probabilmente, ha intimidito noi docenti, ma i ragazzi hanno navigato nel progetto, molto prima che in un indice di un libro di testo scolastico.

Già la prima attività, scaricare il progetto dal forum, ha dato credibilità al MEDcGAME, le procedure, prima lette e poi dibattute, sono state, più che seguite, fatte proprie dai ragazzi, e ritenute adeguate perché visibili nel lavoro che, di volta in volta, arrivava dalla Messina o veniva spedito da Bacoli sul Forum: una finestra da cui guardare Kalamata e Pylos [...].

Attraverso le immagini e i dibattiti del gruppo o dell'intera classe, acquisivano, all'improvviso, importanza monumenti o luoghi dimenticati, guardati dagli studenti con un fine diverso: costruire degli itinerari fattibili per presentare il proprio territorio, senza rinunciare ai propri bisogni [...].

La webquest, finalizzata alla conoscenza di un territorio che era fatto di interlocutori visibili, gli alunni greci, è diventata lo strumento indispensabile per acquisire informazioni reali: clima, distanze, mappe, cartine geografiche, produzioni agricole, alimenti e quant'altro stimolava la curiosità dei nostri alunni.

Rosaria Esposito, docente di lettere

riferimenti bibliografici

Barbier R. (2007), *La ricerca-azione*, Armando, Roma.

Dodge B. (2001), Focus: Five Rules for Writing a Great WebQuest, *Learning & Leading with Technology*, Vol. 28, n. 8, ISTE.

Elliott J., Giordan A., Scurati C. (1993), *La ricerca-azione. Metodiche, strumenti, casi*, Bollati Boringhieri, Torino.

Midoro V. (2002), Dalle comunità

di pratica alle comunità di apprendimento virtuali, in Midoro V. (a cura di) *E-learning apprendere insieme in rete*, Menabò, Ortona.

Midoro V., Puddu F., Repetto M. (2009), Le TwinningQuest: una metodologia per supportare gemellaggi tra classi di scuole diverse, *TD Tecnologie Didattiche*, Vol. 46, Menabò, Ortona.

Morvillo A., Petrillo C.S., Maffia A., d'Antonio M. (2007), *MedMy-*

Sea - 1st /5th Progress Reports, Rapporti Tecnici IRAT CNR.

Scardamalia M. and Bereiter C. (1994), Computer support for knowledge building communities, *The Journal of the Learning Sciences*, vol. 3, pp.265-283.

Trentin G. (2003), *Apprendimento in rete e condivisione delle conoscenze*, FrancoAngeli, Milano.