

## **DIDATTICA DIGITALE AI TEMPI DEL COVID-19**

di Sara Bertucci

### **ABSTRACT**

*Questo articolo è una prima testimonianza, fra le molte, del tentativo di riconvertire la didattica in presenza in didattica a distanza. Fra l'inverno e la primavera del 2020, la pandemia di COVID-19 ha di fatto modificato non solo gli stili di vita ma anche di lavoro di molti di noi docenti d'italiano L2. Il 'testo-cronaca' vorrebbe essere, nella sua provvisorietà, una documentazione di come da una situazione di disagio si è cercato di passare, nel minor tempo possibile, ad una nuova opportunità, attraverso l'uso della piattaforma di videoconferenza Zoom, in una scuola privata d'italiano L2 di Milano.*

### **1. IL QUADRO DI RIFERIMENTO: IL COMPANION VOLUME, IL DIGCOMPEDU E L'HANDBOOK ON FACILITATING FLEXIBLE LEARNING IN COVID-19**

I documenti fondamentali di cui si è tenuto conto in questa riconversione sono stati il *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with new descriptors* (2018), ed in particolare l'attenzione posta all'interazione online, l'*European Framework for the Digital Competence of Educators* (2017) per il quadro di riferimento della competenza digitale dei docenti e il saggio *Handbook on Facilitating Flexible Learning in COVID-19* (2020) per un proficuo scambio con l'esperienza educativa in Cina.

Il *Companion Volume* (2018: 96-99) sottolinea come la comunicazione online sia sempre mediata da una macchina, e quindi diversa da quella in presenza. L'interazione online ha delle caratteristiche che non possono essere colte dalle tradizionali scale di competenza del precedente *Common European Framework of Reference for Languages*. Le risorse disponibili online per la comunicazione sincrona e asincrona possono essere causa di fraintendimenti che non vengono individuati e corretti immediatamente, come accade nella comunicazione in presenza. I prerequisiti per un'efficace interazione online sono:

- la necessità di maggiore ridondanza dei messaggi;

- la necessità di controllare che il messaggio sia stato compreso correttamente;
- la capacità di riformulare per sostenere la comprensione ed affrontare il fraintendimento;
- la capacità di gestire le reazioni emotive.

La conversazione e la discussione online si concretizzano come un fenomeno multimodale, in cui gli interlocutori comunicano online per gestire sia questioni più rilevanti che scambi sociali più semplici, in modo sincrono e asincrono, scrivono, commentano, interagiscono, includono simboli, immagini e altri codici per far sì che il messaggio trasmetta tono, stress e prosodia, ma anche il lato affettivo/emotivo, l'ironia ecc. Per quanto riguarda la transazione online ed in particolare la partecipazione a un project work collaborativo o alla gestione dei problemi di comunicazione, il *Companion Volume* sottolinea la progressione da una partecipazione esecutiva passiva (livelli A) ad una partecipazione attiva (dai livelli B).

L'*European Framework for Digital Competence of Educators* (2017) ci aiuta a definirci come docenti in rapporto alla nostra competenza digitale. Il documento individua 22 competenze organizzate in 6 aree. In particolare sono risultate rilevanti l'analisi delle aree:

- area 2, sulle competenze necessarie per utilizzare, creare e condividere in modo efficace e responsabile le risorse digitali per l'apprendimento;
- area 3, dedicata alla gestione e all'orchestrazione dell'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento;
- area 4, sull'uso delle strategie digitali per migliorare la valutazione;
- area 5, sul potenziale delle tecnologie digitali per l'insegnamento e le strategie di apprendimento incentrate sul discente;
- area 6, sulle competenze pedagogiche specifiche necessarie per facilitare la competenza digitale degli studenti.

L'*Handbook on Facilitating Flexible Learning in COVID-19* ci aiuta a definire che cosa sia l'insegnamento online e le modalità di implementazione. In particolare mette in evidenza i 7 fattori per un'efficace organizzazione dell'educazione online su vasta scala:

- a) infrastruttura di comunicazione affidabile,
- b) risorse di apprendimento digitali adeguate,
- c) strumenti di apprendimento di facile uso,
- d) metodi di apprendimento efficaci,
- e) organizzazioni educative,
- f) servizi di supporto efficaci per insegnanti e discenti,
- g) stretta collaborazione tra governi, imprese e scuole.

Il testo, inoltre, ci ricorda di valutare attentamente le risorse digitali per

l'apprendimento in termini di: licenze, accuratezza/qualità dei contenuti, interattività, facilità di adattamento, rilevanza culturale e sensibilità.

## 2. FINE FEBBRAIO-INIZIO MARZO

Nel momento in cui non è stato più possibile poter fare lezione in presenza, è diventato necessario cercare una piattaforma che ci permettesse una didattica il più vicino possibile a quella a cui eravamo abituati, in cui la scoperta guidata e la cooperazione fra apprendenti non venisse meno.

Dato che nella scuola esisteva già un piccolo gruppo di docenti che lavorava con il digitale, è stato dato loro il compito di trovare la piattaforma di videoconferenza adeguata alle esigenze didattiche.

Abbiamo deciso di utilizzare la piattaforma di videoconferenza Zoom perché sia Google Hangouts Meet che Skype non ci avrebbero permesso alcune azioni che ci sembravano imprescindibili nel tipo di insegnamento promosso dalla scuola. Seppur tutti e tre ci dessero la possibilità di condivisione schermo, e per Skype di creazione di sondaggi, e per Google Hangouts Meet l'integrazione con tutte le funzionalità di G Suite for Education, solo Zoom infatti ci permetteva di creare dei gruppi di lavoro fra studenti per poter promuovere una didattica centrata sull'apprendente attivo che collabora con i pari. Inoltre si è deciso di acquistare una serie di *host* a pagamento dal momento che ci assicuravano la possibilità di avere sessioni senza limiti di tempo e di accedere allo strumento di sondaggio integrato. Per i requisiti tecnici rimandiamo al sito di Zoom in sitografia.

La prima settimana di marzo sono ricominciate le lezioni, che erano state bloccate per alcuni giorni, ma con un orario ridotto per permettere sia al corpo docente che agli studenti di prendere confidenza con lo strumento. Una sorta di periodo 'palestra' per abituarsi all'interfaccia di Zoom e per risolvere eventuali problemi tecnici. L'esperienza di questo periodo ci ha portato alla creazione di una serie di brevi video tutorial all'utilizzo della piattaforma ad uso studente, caricati sul sito della nostra scuola (<https://www.scuolaleonardo.com/it/videtutorial-zoom-per-i-nostri-corsi-di-italiano-online.html>).

Si sono così create delle sessioni di lezioni sincrone, in cui tutti si collegavano al sistema di *web conferencing* a orari prestabiliti comunicati attraverso l'invio di mail a tutti i partecipanti. Ci siamo resi conto fin da subito che, pur essendo possibile connettersi da qualsiasi dispositivo mobile, per poter far agire gli studenti, era necessaria la connessione tramite computer e che per creare un senso di comunità e di clima di classe era necessario che tutti mostrassero il loro volto attraverso la *webcam*. È molto importante non solo per il docente che necessita di costante *feedback* al fine di poter lavorare nel migliore dei modi, ma anche per gli apprendenti per creare senso di appartenenza e rimanere focalizzati su quanto avviene durante la lezione.

Inoltre, per poter utilizzare al meglio tutte le funzioni della piattaforma,

quali la possibilità di creare stanze individuali (*breakout rooms*) per far lavorare insieme gli studenti, di condividere documenti e di poter scrivere ed agire su di essi e sulla lavagna (*whiteboard*), la possibilità di creare e rispondere a sondaggi (*poll*), avevamo bisogno di un tempo di rodaggio, non necessario per la funzione *chat*, uno strumento presente già su Skype, e in generale di facile utilizzo.

### 3. MARZO-APRILE

Fin da subito, come già prima in presenza, eravamo consapevoli che nessuno studente sarebbe mai voluto rimanere seduto per un'ora e mezza o addirittura tre ore davanti a un computer a seguire una lezione frontale e per questo avevamo il compito di coinvolgere i partecipanti in tutti i modi possibili. Dovevamo utilizzare tutte le funzionalità di Zoom per promuovere diversi tipi di interazione: contribuire all'azione sulla lavagna (*whiteboard*), renderli attivi nell'annotazione sullo schermo (*annotation*), dargli la possibilità di condividere documenti e altro materiale (*share screen*), farli partecipare ai sondaggi (*poll*), promuovere l'attività di *backchannel* attraverso la chat a/da tutti o a/da singoli studenti (*chat*). Ma soprattutto ci sembrava vincente la possibilità di far fare agli studenti lavori di gruppo o di coppia attraverso le stanze di lavoro (*breakout rooms*). Nelle stanze di lavoro gli studenti possono chiedere aiuto al docente (*ask for help*), possono ricevere messaggi dal docente (*broadcast*), e il docente può 'spostarsi' da una stanza all'altra per monitorare il lavoro dei discenti. Si possono anche creare degli scambi di partecipanti fra le stanze attraverso la possibilità di scambio (*exchange*). Inoltre, pur non avendo avuto questa necessità, si può rendere più accessibile la sessione attraverso l'uso delle didascalie chiuse (*closed captions*).

Infatti ci siamo resi conto che non bisogna mai dare per scontato che tutti gli studenti possano avere la nostra stessa visualizzazione. Per questo è sempre meglio, a costo di essere ridondanti, cercare di descrivere ciò che accade visivamente sullo schermo, così come è sempre meglio esplicitare verbalmente, accompagnandolo graficamente, qualsiasi cosa si chieda loro. Il docente come *host* può, così come accade in presenza, avere il polso dell'atmosfera di classe e il rispetto del contratto didattico attraverso alcuni comandi di azione sui partecipanti come: il silenziamento (*mute all*) e la disattivazione (*remove*) dei partecipanti oltre che il controllo della loro attenzione (simbolo orologio).

### 4. PRIMO FEEDBACK

La scuola a metà aprile ha mandato un questionario per raccogliere il *feedback* sia dei nuovi studenti che avevano seguito o stavano seguendo i corsi completamente online sia degli studenti che avevano iniziato il corso in

presenza e che poi, a causa del Covid-19, avevano proseguito o stavano proseguendo il corso online.

Per quanto riguarda i primi, il *feedback* è stato positivo. Alla domanda "Quanto ti piace studiare presso la nostra scuola" l'81% degli intervistati ha risposto dando il massimo punteggio. Alla domanda "Come valuteresti i tuoi insegnanti" l'87% ha dato il punteggio massimo e nelle note esplicative alcuni rilevano che, seppur ipotizzando eventuali difficoltà tecniche legate a Zoom, i docenti hanno saputo gestire la situazione.

Per quanto riguarda gli studenti che erano passati dall'insegnamento in presenza a quello a distanza, il *feedback* appare articolato. Alla domanda "Quanto ti piace studiare presso la nostra scuola" risponde positivamente, con il massimo punteggio, il 57%. Si riconferma il *feedback* positivo riguardo agli insegnanti, l'83%. Il 57% giudica il corso online una buona alternativa al corso in presenza mentre il 42% no. E su questo dato ci siamo riproposti di riflettere e di portare avanti una ricerca di approfondimento che coinvolga anche i docenti.

## 5. MAGGIO E PROSSIMI MESI

Dopo questi primi due mesi di rodaggio, possiamo ora dedicarci con meno paura 'tecnica' alla didattica. Non possiamo non tenere conto delle innumerevoli possibilità che le lezioni a distanza sincrone contengono. Fra le altre:

- la facilità di condivisione di immagini, di audio, di video rispetto alla classe non sempre attrezzata con dispositivi tecnologici;
- le nuove modalità di gestione di *role-play* che sfruttano, ad esempio, per la contestualizzazione dell'evento comunicativo, la funzione sfondo virtuale (*virtual background*) o la possibilità di accendere o spegnere la *webcam* degli studenti per simulare situazioni comunicative che prevedono o meno la presenza fisica dei parlanti;
- le attività ludiche che si avvalgono dei giochi interattivi che la rete offre (Kahoot, Learning Apps, Educaplay ecc.);
- una nuova atmosfera di classe, un rapporto più stretto se si lavora anche a livello asincrono su documenti condivisi (Google Drive), fino alla difficoltà da parte di alcuni studenti rispetto al passato, in presenza, di cambiare docente perché, in fondo, hanno affrontato insieme questo momento difficile e per alcuni la classe virtuale ha rappresentato l'unico momento di scambio sociale;
- le ricadute, spesso non ricercate volontariamente ma positive, come la drastica riduzione del consumo di carta.

Dall'altra:

- una mancanza insostituibile della presenza, semplicemente di parti

- del corpo che ci mancano e che ci servono a decodificare i messaggi;
- l'impossibilità di condividere uno spazio fisico non mediato da uno schermo, di vivere l'esperienza didattica nella sua interezza;
  - la difficoltà di gestire il silenzio online;
  - la necessità di capire le nuove tempistiche della didattica, dei lavori di gruppo;
  - le interruzioni determinate dall'essere noi insegnanti e loro studenti a casa con la quotidianità che invade fisicamente lo spazio didattico virtuale;
  - una grande fatica, una 'Zoom fatigue' come viene definita dagli psicologi e neuroscienziati che si sono occupati di affaticamento da videochiamata. Ad esempio, capire chi sta parlando nella modalità *gallery view* in condivisione di documento o, qualora in modalità *speaker view*, tenere conto delle reazioni di tutti non sono sempre due azioni facili o possibili.

Le parole di Angela Arsenà (2020) raccolgono in maniera efficace le nostre conclusioni provvisorie:

"Forse allora potremmo consolarci con alcune riflessioni: la prima è che Averroè impiegò diversi anni per tradurre la *Poetica* aristotelica, e dunque, *mutatis mutandis*, ogni traduzione richiede tempo e noi siamo solo all'inizio. La seconda, correlata alla prima, è che probabilmente in questi primi mesi di didattica *online* forzata e forzosa abbiamo proceduto e stiamo ancora procedendo per prove ed errori. Prove ed errori: sarebbe piaciuto a Sir Karl Raimund Popper. La terza riflessione, ma è l'ultima ipotesi temeraria che facciamo, è che forse la didattica *online* finirà con diventare a noi gradita, così come oggi ci sembra oltremodo gradito un *selfie*, impensabile anni fa".

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

ARSENA A., 2020, "Ritrovare il compagno di banco (virtuale). Appunti sulla relazionalità e sulla didattica digitale", *Insula Europea*, 2 maggio 2020  
<<http://www.insulaeuropea.eu/2020/05/02/ritrovare-il-compagno-di-banco-virtuale-appunti-sulla-relazionalita-e-sulla-didattica-digitale-di-angela-arsena/>>

COUNCIL OF EUROPE, 2018, *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with new descriptors*, Language Policy Programme Education Policy Division Education Department, Council of Europe Publishing, Strasbourg Cedex  
<<https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>>

HUANG R. H., LIU D. J., TLILI A., YANG J. F., WANG H. H., 2020, *Handbook On Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience In Maintaining Undisrupted Learning In Covid-19 Outbreak*, Smart Learning Institute Of Beijing Normal University (SLIBNU), UNESCO International Research and Training Centre for Rural Education

<<https://iite.unesco.org/news/handbook-on-facilitating-flexible-learning-during-educational-disruption/>>

REDECKER C., PUNIE Y., 2017, *European Framework for the Digital Competence of Educators: Digcompedu*, Publication Office of the European Union

<<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>>

"Zoom fatigue: come le interazioni virtuali influenzano il nostro cervello", *National Geographic*, 6 maggio 2020

<<https://www.nationalgeographic.it/storia-e-civilta/2020/05/zoom-fatigue-come-le-interazioni-virtuali-influenzano-il-nostro-cervello>>

## SITOGRAFIA

<<https://www.zoom.us>>

Sito della piattaforma di videoconferenza Zoom