

# Approccio metodologico: costruire per il TDDI

Liboria Pantaleo

La trasformazione del tirocinio diretto in TDDI in risposta all'emergenza pandemica e non solo (da tempo le attività tradizionali sono affiancate dall'uso di una piattaforma *e-learning*) parte dal presupposto che sempre più l'attività formativa avviene all'interno di ambienti online dove la comunicazione è mediata dagli strumenti mediali all'interno della rete.

La sperimentazione del TDDI vede nella didattica a distanza una opportunità formativa per lo studente fortemente ancorata ad una progettazione condivisa con il Tutor Scolastico. Le sue radici affondano nell'*Instructional Design* che si occupa di progettazione (design), non a livello di sistema quanto piuttosto in relazione alle modalità di selezione degli specifici modelli e strategie che occorre mettere in atto per promuovere l'apprendimento (Ranieri 2005). Il TDDI è, in parte, molto vicino al concetto di *e-learning* inteso come metodologia di insegnamento e apprendimento capace di coinvolgere sia il prodotto sia il processo formativo. In questa prospettiva si deve intendere il prodotto formativo come ogni tipologia di materiale o contenuto messo a disposizione in formato digitale attraverso supporti informatici o di rete e per processo formativo ci si deve riferire alla gestione dell'intero iter didattico coinvolgente tutti gli aspetti di erogazione, fruizione, interazione, valutazione.

Inserito in questa cornice di riferimento, il TDDI può affondare le sue origini epistemologiche su tre macrotipologie di *e-learning* come definite da Mason

Liboria Pantaleo, University of Florence, Italy, liboria.pantaleo@unifi.it, 0000-0003-4522-4334

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup\_best\_practice)

Liboria Pantaleo, *Approccio metodologico: costruire per il TDDI*, pp. 113-116, © 2022 Author(s), CC BY 4.0 International, DOI 10.36253/978-88-5518-587-5.11, in Raffaella Biagioli, Stefano Oliviero (edited by), *Il Tirocinio Diretto Digitale Integrato (TDDI). Il progetto sperimentale per lo sviluppo delle competenze delle maestre e dei maestri*, © 2022 Author(s), content CC BY 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2704-5870 (online), ISBN 978-88-5518-587-5 (PDF), DOI 10.36253/978-88-5518-587-5

(2002) della Open University: il *web based training*, il *support online learning* e l'*informal e-learning*.

Il *web based training* si focalizza sul contenuto, si basa strettamente sull'ero-gazione ed è orientato l'apprendimento individuale. In base a queste caratteristiche prevede un grado minimale di interazione con il tutor e non prevede nessun tipo di collaborazione tra pari. Il *support online learning* si focalizza, invece, sullo studente, si basa sulle attività, è orientato all'apprendimento in piccoli gruppi e prevede interazione significative con il tutor e un'intensa interazione tra pari.

L'*informal e-learning* è una tipologia di *e-learning* basata sull'interazione tra colleghi e lo scambio di esperienze, che si focalizza sul gruppo, sulla pratica e che, fondamentale, è orientato all'apprendimento all'interno delle organizzazioni. I partecipanti agiscono sia come studenti che come tutor. Questo permette di avere una molteplicità di modalità di interazioni anche all'interno delle interazioni tra studenti stessi.

Il TDDI è significativamente più vicino a quest'ultimo modello.

Alla base c'è l'idea che l'interazione sociale rappresenti un elemento nell'apprendimento e che la partecipazione dei soggetti coinvolti a livello di comunità educativa è capace di generare processi di continuo e mutuo apprendimento.

Nella prospettiva dell'*informal e-learning* gli interventi formativi sono basati su una forte progettualità, sulla strutturazione di percorsi progettati ad hoc, finalizzati al conseguimento di obiettivi ben definiti e contenuti educativi.

A livello concreto le macrotipologie a cui si è fatto riferimento finora comportano modi di interazioni di tipo diverso dall'interazione faccia a faccia all'interazione asincrona, ma tutte prevedono un lavoro propedeutico di progettazione e un lavoro che può essere anche sopportato, sviluppato e integrato grazie a un lavoro di interazione e/o co-costruzione tra il tutor scolastico e lo studente.

Nei tre modelli sono previsti l'interazione *face-to-face* e l'*online prework* (ossia la progettazione), e *mentoring*, *e-counseling* e *e-collaboration project group*, sono distribuiti in modo diverso all'interno della linea temporale di sviluppo degli stessi. I tre modelli si sviluppano secondo passaggi solo in parte simili e ad essi soggiace una idea di interazione tra pari e di comunità significativamente diversa.

L'idea della progettazione metodologica propria del TDDI parte da un forte accento posto all'interazione e co-costruzione della progettualità e dell'interazione con la comunità classe. Questa scelta metodologica impone grande attenzione sia alla realizzazione dei materiali didattici, sia alla gestione delle interazioni seppur a distanza. Le attività didattiche, realizzate in collaborazione tra studente, tutor scolastico e tutor universitario tengono alta l'attenzione sulla comunità e pongono particolare attenzione alle interazioni che le stesse permettono di avviare.

In questa prospettiva il TDDI si configura come un contesto formativo capace di stimolare da una parte la formazione dello studente, aprendo a possibilità innovative di sviluppo delle pratiche didattiche, dall'altra la formazione in servizio dello stesso tutor scolastico che può avvalersi della collaborazione dello studente per affrontare modalità nuove di sviluppo e ideazione di percorsi didattici.

Quattro possono essere le parole chiave che guidano questa esperienza:

- il legame (educativo);
- la costruzione (interattiva);
- lo stimolo (didattico);
- la condivisione (esperienziale).

Già dai primi momenti del lockdown, gli studenti si sono impegnati, insieme ai TS disponibili, a costruire situazioni di apprendimento dove l'attenzione fosse posta al mantenimento del legame educativo attraverso videoconferenze o produzione di video con l'obiettivo di mantenere 'lo sguardo' sul bambino/a, di usare 'la voce' come luogo della prossimità emotiva, 'la prossemica', seppur a video, come spazio di interazione e relazione.

Gli interventi ideati e realizzati hanno posto al centro la necessità di costruire degli 'oggetti didattici' interattivi usando i vari tool e le web app più funzionali in tal senso (Thinklink, Padlet, EdPuzzle, Educaplay, Sutori, Wordwall...) documentandone l'uso e raccogliendoli in spazi web tematici realizzati in collaborazione con i tutor universitari.

Molte attività sono state ideate in funzione del loro essere stimolo e/o attivatori di azioni didattiche concrete spendibili con il gruppo classe (in maniera sincrona e asincrona). Le varie attività sono state realizzate in funzione dei vari obiettivi di apprendimento indicati nelle Indicazioni Nazionali per la scuola dell'Infanzia e la scuola primaria.

Ogni gruppo di Tirocinio indiretto ha lavorato per costruire 'oggetti didattici mediali' in tal senso e molti sono stati messi a disposizione delle scuole in siti creati ad hoc per rispondere alle varie necessità didattiche.

Questo processo virtuoso ha condotto alla realizzazione di spazi di condivisione autentica di expertise e, al contempo, di supporto all'autoformazione dove il ruolo dello studente è stato significativo nel supporto alla didattica a distanza tanto quanto all'autoformazione dei TS coinvolti. Il TDDI è nato e si è sviluppato proprio grazie a queste prime esperienze di intervento nelle classi e si è sempre più configurato come parte saliente della formazione degli studenti fino a diventarne parte integrante.

Le attività create dai tirocinanti con Google moduli, letture animate, mappe concettuali e mentali, pagine web, presentazioni, ebook e videolezioni sono entrate a pieno titolo nel percorso di tirocinio dando spazio alla loro stessa creatività e fornendo occasioni significative di sviluppo di competenze anche per i tutor scolastici. Questi hanno potuto contare sul supporto dei tirocinanti per implementare e, talvolta, avviare una didattica innovativa che ha trovato nei linguaggi mediali una possibilità educativo-didattica non sempre del tutto esplorata e ricca di potenzialità.

La natura complessa della progettazione formativa realizzata ha portato a rendere ogni progetto unico e diverso, ad individuare in ognuno di essi una sequenza di passaggi andando oltre l'approccio 'individualizzante' o 'generalizzante' per aprire la via alla costruzione di repertori significativi e plurimi capaci di render conto delle varie intelligenze e potenzialità degli alunni.

Le tecnologie della comunicazione hanno consentito di accedere a strumenti semplici da usare in grado di supportare le attività di produzione multimediale, ampliando lo spettro delle opportunità didattiche.

Studenti e TS coinvolti hanno potuto sperimentare ed avvalersi di ambienti di produzione per realizzare creazioni con i media e le tecnologie digitali; hanno potuto mettersi in gioco per la creazione di ambienti di apprendimento digitali come 'luoghi' dove chi apprende agisce, usa strumenti ed interpreta informazioni e interagisce con altri; hanno usato le tecnologie in termini interdisciplinari, cercando rimandi e opportuni collegamenti tra gli obiettivi e i contenuti didattici e le potenzialità dei linguaggi mediali digitali usati come strumenti e come oggetti culturali da esplorare, trasformando di fatto le tecnologie in una strategia didattica capace di generare connessioni tra le discipline, le esperienze dei bambini e i prodotti multimediali.

Lo sviluppo di azioni didattiche digitali si è presentato come una occasione importante rispetto all'apprendimento dei linguaggi culturali veicolati dai media, la capacità di orientarsi nella proliferazione di informazioni e offerte presenti nel web e negli app store (formative, ludiche, ricreative...).

La prospettiva è stata quella del fare mediale dove si è teso a realizzare la sintesi tra «la mano e la testa» (Ranieri 2016) mettendo in dialogo pratiche concrete e pensiero, abitudini anche ripetitive e creatività (Sennet 2008).

Il vasto e articolato orizzonte che è stato aperto dalle prime esperienze nel periodo più duro della pandemia ha permesso di sviluppare l'idea del TDDI, un percorso di tirocinio che apre ad azioni stimolanti e foriere di sviluppi interessanti non solo in termini didattici ma anche media-educativi, formativi e di lifelong learning per gli studenti e i docenti coinvolti.

#### Riferimenti bibliografici

- Mason, Robert. 2002. *Review of e-learning for Education and Training*. Paper presentato alla Networked Learning Conference.
- Ranieri, Maria. 2005. *E-learning: modelli e strategie didattiche*. Trento: Erickson.
- Ranieri, Maria. 2016. "Le mani per pensare". Per un approccio etico, creativo e partecipativo alla Scuola digitale". *Pedagogia oggi* XIV, 2: 50-70.
- Sennett, Robert. 2008. *L'uomo artigiano*. Milano: Feltrinelli.