

## Il metodo EAS come cornice metodologica

La scelta di impostare il lavoro didattico sul metodo EAS, a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria, si colloca all'interno di due considerazioni. La prima riguarda una scelta di campo, da parte del network che si è raccolto attorno alla costruzione del kit didattico, rispetto al metodo. Il metodo EAS nasce nel 2013 a partire dalla riflessione del prof. Rivoltella, direttore di CREMIT, e via via ha contaminato molti ricercatori, molti insegnanti e altrettanti educatori nei diversi contesti. Ci sembra dunque importante lasciare una cifra di riconoscimento nei materiali proposti per la scuola, anche in termini di continuità tra i cicli. La seconda considerazione è di ordine didattico e metodologico: in questi anni il metodo ha dimostrato la sua robustezza sul campo, soprattutto perché è basato sul costruito di competenza. Se vogliamo lavorare sulla costruzione di competenze digitali, nelle sue tre direzioni (critica, estetica ed etica), il metodo EAS si presta a incontrare l'esigenza di mettere in pratica i concetti, di sperimentarsi e non semplicemente di ascoltare una lezione. Serve, per essere competenti, lavorare operativamente e il sillabo, nella cornice dell'educazione civica digitale, si muove in quella direzione. Il metodo EAS - Episodi di apprendimento situato - può essere riassunto in sette tratti essenziali, rimandando ai testi in nota<sup>1</sup> per approfondire debiti teorici e rilevati didattici. Prima, per completezza, presentiamo la struttura e il ritmo dell'EAS in forma di tabella.

Tabella 1 Le fasi del metodo

Fase	Azioni del docente	Azione del discente	Logica didattica
<b>Preparatoria</b>	Assegna compiti brevi Progetta ed espone un framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna	Svolge i compiti Ascolta, guarda, legge e comprende	Problem setting
<b>Operatoria</b>	Definisce i tempi del lavoro. Organizza il lavoro in aula (individuale e/o di gruppo) Predispone gli strumenti (griglie, check list, job aids)	Produce e condivide un artefatto cognitivo da solo e/o in piccolo gruppo	Learning by doing
<b>Ristrutturativa</b>	Valuta gli artefatti cognitivi frutto del lavoro operatorio Corregge le misconceptions Progetta e gestisce la lezione a posteriori per fissare i concetti	Analizza criticamente gli artefatti (con strumenti adeguati) Sviluppa riflessione sui processi attivati	Learning by reflecting

Vediamo allora le caratteristiche.

<sup>1</sup> Rivoltella, P.C. (2013). *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situato*. Brescia: La Scuola. Rivoltella P.C. (2015), *Didattica inclusiva con gli EAS*, Brescia: La Scuola. Rivoltella P.C. (2016), *Cos'è un EAS. L'idea, il metodo, la didattica*. Brescia: La Scuola. Carenzio A., (2016). *Microprogettare nel metodo EAS*, in P. G. Rossi, C. Giacconi (a cura di), *Micro-progettazione: pratiche a confronto. PROPIT, EAS, Flipped Classroom*. Milano: Franco Angeli.

1. stimola una prima *esplorazione autonoma* del contenuto, creando le basi esplorative e consentendo di “attraversare” il contenuto con indicazioni orientative (pensiamo stimolo iniziale);
2. *lavora sul processo* per arrivare al contenuto, in particolare nella fase operativa che vede la produzione di un artefatto, e nella fase ristrutturativa, nel momento della sintesi e della riflessione insieme, si attivano confronti (anche tra pari nell'ottica della peer evaluation) e si accede al contenuto stesso da cui lo stimolo dell'insegnante era partito nella fase preparatoria;
3. aiuta l'insegnante e gli educatori a *mettere gli apprendimenti in situazione*, poiché il contenuto non viene affrontato come se fosse separato dal contesto – ma viene appunto situato (Gee);
4. attiva gli studenti (anche i più piccoli) attraverso la *pratica e il fare insieme*, a partire dagli oggetti culturali di cui i ragazzi si appropriano (designed), nella logica delle Multiliteracies (Cope & Kalantzis) e dando significato ai linguaggi degli studenti;
5. favorisce la *ristrutturazione dei contenuti* (cognitiva) e delle attività (emotiva), attraverso azioni che abitano gli studenti a commentare il lavoro proprio e altrui, attraverso la discussione e la pubblicazione dei materiali realizzati;
6. *salda didattica e valutazione*, nella cornice del New Assessment, dato che il tempo della “lezione” coincide con il tempo della valutazione;
7. *aiuta il docente e gli studenti a documentare*, definendo arene di pubblicazione (interna ed esterna) per rendere visibile il lavoro e per tenere traccia (blog, portfolio dello studente, video prodotti, repository, raccolte dedicate alla content curation).

Per tutte queste ragioni, nella costruzione delle attività abbiamo pensato di seguire il metodo EAS che è capace di chiedere ai bambini e ai ragazzi di farsi domande, lavorare insieme, dimostrare le proprie competenze a partire dalle conoscenze e dalle abilità possedute, aiutando la costruzione di un percorso consapevole e sempre più esperto.

## **DigComp 2.2- Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini. Con nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini**

Si è deciso di utilizzare quale strumento di lavoro il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini e gli otto livelli di padronanza “DigComp2.1”<sup>2</sup> e aggiornarlo con il “DigComp2.2”<sup>3</sup>, per integrare le attività proposte (le slide operative caratterizzate da azioni didattiche spendibili in aula) con la relativa “Area di competenza” e “Dimensione”, fino al Livello che l'attività richiede o raggiunge.

---

<sup>2</sup> Il Modello Europeo DigComp 2.1 traduzione italiana a cura di AgID [https://competenze-digitali-docs.readthedocs.io/it/latest/doc/competenze\\_di\\_base/Intro\\_Modello\\_Europeo\\_DigComp\\_2\\_1.html](https://competenze-digitali-docs.readthedocs.io/it/latest/doc/competenze_di_base/Intro_Modello_Europeo_DigComp_2_1.html). Ultima consultazione 29 agosto 2023.

<sup>3</sup> Il Modello Europeo DigComp 2.2 traduzione italiana a cura di Repubblica Digitale <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/digicomp-parla-italiano/> Ultima consultazione 29 agosto 2023.


 Secondaria I grado	Livelli in DigCom 2.1 3 Intermedio	Complessità dei compiti Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	Autonomia In autonomia	Dominio Cognitivo Comprensione
	<b>Area di Competenza (dimensione 1)</b> 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Comunicazione e collaborazione		<b>Competenze (dimensione 2)</b> 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.6 Gestire l'identità digitale	

Figura 1 Un particolare della scheda didattica

Il documento DigComp 2.2, messo a disposizione dalla Commissione Europea, ha messo a disposizione un framework che descrive le competenze digitali attese per i cittadini del XXI secolo.

Questo strumento è da considerarsi non solamente come rubrica di valutazione per comprendere il percorso dello sviluppo della competenza digitale, ma anche un potente strumento di progettazione.

La competenza digitale, ridefinita proprio dalle RE del 2018<sup>4</sup>, è stata qui osservata, in tutte le sue dimensioni, che a loro volta sono state descritte e suddivise in aspetti, per un percorso di sviluppo in livelli osservati in 3 aree di acquisizione di apprendimento.

Il documento parte proprio dalla declinazione della competenza digitale in 5 Dimensioni di competenza:

1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati**
2. **Comunicazione e collaborazione**
3. **Creazione di contenuti digitali**
4. **Sicurezza**
5. **Risolvere problemi**

e le declina ognuna attraverso 21 descrittori (*Figura 1*), così da creare una vera e propria mappatura della competenza digitale, che consente al docente di comprendere come e dove sta lavorando con l'azione didattica proposta.

<sup>4</sup> RE 2018, Raccomandazione del Consiglio europeo per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, (2018/C 189/01) al link (ultima consultazione settembre 2023) [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))



### Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



### Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



### Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



### Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



### Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

Figura 2 Le aree del DigComp (Dimensione 1)

Area di competenza (dimensione 1)	Competenze (dimensione 2)
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Risolvere i problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali

Figura 3: Area di competenza e dimensioni

Nella slide operativa, dunque, il docente trova la dimensione 1, su cui si agisce attraverso il lavoro proposto e l'aspetto specifico (dimensione 2).

La forza di questo documento europeo è quella, inoltre, di contenere una scala di valutazione di otto livelli di padronanza, descritti attraverso esempi reali di utilizzo.

Una volta stabilite le **dimensioni della competenza** (dimensione 1) e i 21 descrittori dei 5 aspetti (dimensione 2), sono individuati otto livelli di padronanza (dimensione 3), definiti attraverso i risultati di apprendimento (tramite verbi di azione, secondo la tassonomia di Bloom) traendo ispirazione dalla struttura e dal vocabolario del quadro europeo delle qualifiche EQF (European Qualification Framework).

Ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

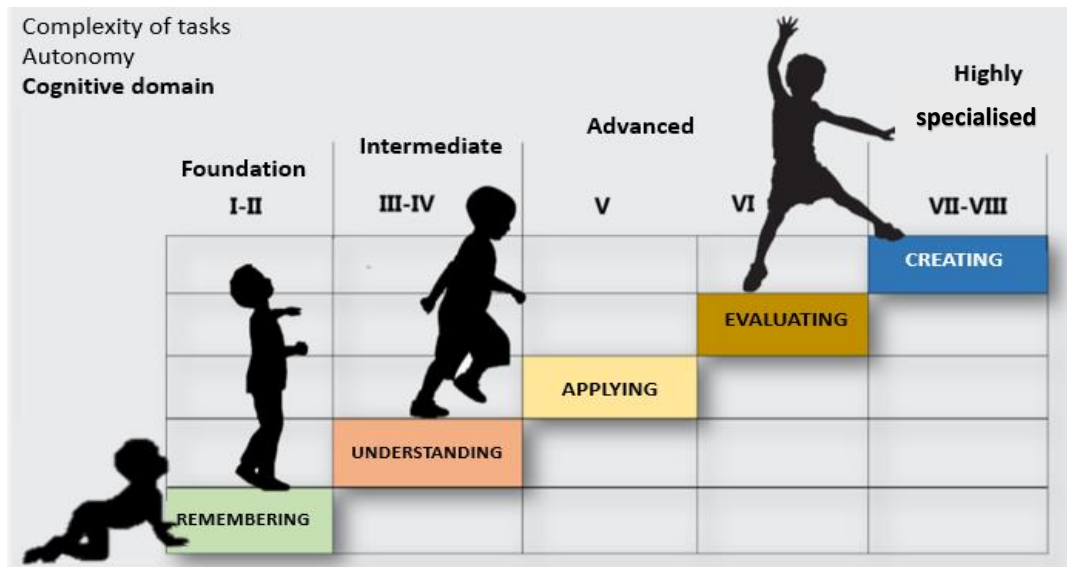


Figura 4: Livelli di padronanza e dominio cognitivo

I livelli sono 4, quattro gradini o quattro aree, ognuno suddiviso in 2 ulteriori sottolivelli che tengono conto di 3 fattori:

- **La complessità dei compiti**
  - Compiti semplici
  - Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti
  - Compiti e problemi ben definiti e non sistematici
  - Compiti e problemi diversi
  - Compiti più opportuni
  - Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate
  - Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione
- **L'autonomia nel portarli a termine**
  - Con guida
  - Autonomia e guida in caso di necessità
  - In autonomia
  - Indipendente e in base alle mie necessità
  - Guida per gli altri
  - Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso
  - Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri
  - Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico
- **Il dominio cognitivo in cui il cittadino si trova**
  - Conoscere (quindi Ricordare)
  - Comprendere
  - Applicare
  - Valutare

Il quadro integrato DigComp 2.2 che fornisce "più di 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che aiutano i cittadini a impegnarsi con fiducia, in modo critico e sicuro con le tecnologie digitali, e quelle

nuove ed emergenti come i sistemi guidati dall'intelligenza artificiale (AI)" (DigComp2.2, 2022). Il quadro di riferimento è reso disponibile anche in base alle linee guida sull'accessibilità digitale, poiché la creazione di risorse digitali accessibili è oggi una priorità importante. La seconda parte della pubblicazione fornisce un'istantanea del materiale di riferimento esistente per DigComp, consolidando le pubblicazioni e i riferimenti precedentemente pubblicati.

Le novità rispetto al precedente framework sono nella dimensione 4 (esempi di conoscenze, abilità, atteggiamenti) e nella dimensione 5 (casi d'uso, scenario di occupazione/scenario di apprendimento); le 5 aree di competenza sono rimaste le stesse (dimensione 1), così come sono rimaste identiche le 21 declinazioni degli aspetti di competenza (dimensione 2) e i livelli di padronanza (dimensione 3).

La novità è rappresentata da questi di 250 nuovi esempi, dimensione 5, che possono essere utilizzati per affrontare temi rilevanti nella società odierna. Inoltre, da segnalare che la dimensione 5 si basa sulla strategia a cascata, cioè al progredire dell'apprendimento della competenza gli esempi forniti aumentano in difficoltà fino ad arrivare al livello massimo di padronanza. La crescente difficoltà presuppone il collegamento tra diverse aree di competenza:

- Dimensione 1 (livello di padronanza 1 e 2);
- Dimensione 2 (livello di padronanza da 3 a 8).
- Dimensione 3 (livello di padronanza da 1 a 4);
- Dimensione 4 (livello di padronanza da 5 a 8)
- Dimensione 5 (livello di padronanza da 1 a 3).

La dimensione 5 è collegata, infatti, anche graficamente alla dimensione 4 attraverso una freccia per valorizzare la stretta interconnessione tra i livelli di padronanza e il loro utilizzo.

## Adattabilità

Per cercare di supportare gli insegnanti nell'utilizzo del kit e consegnare uno strumento completo adattabile e flessibile in ottica inclusiva, si è proceduto con un team di docenti specializzati, a creare per ogni nuova azione didattica una scheda dedicata.

A partire dalla progettazione per Episodi di Apprendimento Situato (EAS) del kit didattico, le slide sono state integrate da una tabella costruita in base al modello bio-psico-sociale dell'ICF-CY.

L'ICF-CY (International Classification of Functioning, Disability and Health version for Children e Youth) è la versione per bambini ed adolescenti in crescita (0 - 18) approvata nel 2007 dall'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità): questa amplia l'ambito di applicazione dell'ICF (2001) tramite l'aggiunta di contenuti specifici per neonati, bambini, preadolescenti e adolescenti e consente la registrazione delle caratteristiche del bambino in crescita cioè da 0 a 18 anni, tramite un sistema di codifica alfanumerico.

Secondo la prospettiva bio-psico-sociale dell'ICF, il funzionamento umano è la risultante di fattori biologici, individuali e ambientali: la disabilità è inquadrata come una condizione generale che deriva sia dalle condizioni di salute della persona ma anche dai fattori contestuali che influiscono sulla sua vita. Il documento,

quindi, mira a fornire un linguaggio standard e unificato che possa servire da modello di riferimento per la descrizione della salute e degli stati ad essa correlati.

Le tabelle di adattamento, disponibili alla fine delle slide di ogni scheda didattica, permettono appunto di rendere tali attività sostenibili per tutti gli alunni, le alunne, gli studenti e le studentesse.

Il punto di partenza, per progettare la struttura delle tabelle di adattamento, è costituito dalle quattro dimensioni individuate, anche, dal [D.I. n. 182 del 29 dicembre 2020](#) quali:

1. **Dimensione cognitiva, neuropsicologica e dell'apprendimento:** racchiude sia le capacità mnestiche e intellettive (ragionamento, capacità di problem solving, pianificazione, pensiero astratto e capacità di giudizio) sia l'organizzazione spazio-temporale. Inoltre, in quest'area si tiene conto delle competenze di lettura, scrittura, calcolo e decodifica di codici linguistici;
2. **Dimensione della comunicazione e del linguaggio:** riguarda la comprensione e la produzione del linguaggio, la sua funzione comunicativa e come il soggetto integra i linguaggi alternativi o integrativi;
3. **Dimensione della relazione, della interazione e della socializzazione:** si riferisce alla sfera affettivo-relazionale e motivazionale. Comprende tutti gli obiettivi che riguardano l'area del sé, il rapporto con gli altri nell'ottica di una relazione consapevole anche nel gruppo di pari;
4. **Dimensione dell'autonomia e dell'orientamento:** consiste nell'individuare tutte le aree afferenti all'autonomia personale e sociale dell'individuo come la motricità globale e fine e le prassie semplici e complesse. Inoltre, fa riferimento anche alla sfera sensoriale riferita alle funzionalità visive, uditive e tattili.

La tabella adattamenti prevede la definizione operativa della competenza (cfr. indicatore di competenza) accompagnata da un codice ICF-CY e relativa descrizione ripresa ipoteticamente da un profilo di funzionamento di eventuale studente o studentessa con disabilità. Per agevolare il docente nel riconoscimento delle codifiche basate sull'ICF-CY segue la relativa legenda:

I codici numerici anticipati dalla lettera *b* si riferiscono alle *funzioni corporee, fisiologiche o psicologiche* che riguardano il funzionamento del cervello e del sistema nervoso centrale;

i codici numerici anticipati dalla lettera *s* si riferiscono alle *Strutture corporee* che riguardano l'adeguatezza/completezza delle parti anatomiche del corpo (organi, arti e loro componenti);

i codici numerici anticipati dalla lettera *d* si riferiscono alle *Attività e Partecipazione*, sul piano dell'attività ai comportamenti che le persone mettono in atto al fine di svolgere compiti, mansioni ed azioni, mentre sul piano della *partecipazione* ci si riferisce al livello di coinvolgimento di una persona nelle situazioni di vita in relazione alla salute, alle condizioni e alle funzioni corporee, alle attività che è in grado di svolgere;

i codici numerici anticipati dalla lettera *e* si riferiscono ai *Fattori Ambientali* cioè alle caratteristiche dell'ambiente fisico e sociale, agli atteggiamenti e ai valori propri della persona e del contesto d'appartenenza.

In conclusione, la predisposizione della tabella degli adattamenti si configura come uno strumento utile per il team docenti e il consiglio di classe al fine di integrare le competenze espresse dalla Media Literacy Education e gli obiettivi di Educazione Civica individuati dal [D.M. n.35 del 22 giugno 2020](#) al fine di sensibilizzare e responsabilizzare le nuove generazioni ad un uso critico e consapevole del digitale.

Un esempio:

### DIMENSIONE COGNITIVA, NEUROPSICOLOGICA e dell'APPRENDIMENTO

Indicatori di competenza	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
<i>Gli indicatori di competenza rappresentano l'obiettivo formativo /relazionale che può essere inserito all'interno dei piani educativi individualizzati o personalizzati.</i>	<i>Codice ICF</i>	<i>La descrizione contiene la spiegazione del codice ICF-CY ed esplica l'area target cui è destinato l'indicatore di competenza</i>	<i>Gli adattamenti contengono gli spunti didattici utili al docente per rendere attiva la partecipazione di tutti gli alunni. La progettazione è distinta in base a diversi livelli di complessità.</i>
Organizzare il proprio lavoro	b1641 Organizzazione e pianificazione	Capacità di organizzare sequenze di pensiero, strumenti e comportamenti volti alla realizzazione di obiettivi e azioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con l'aiuto delle PECS già predisposto dall'insegnante, chiedere al bambino di individuare gli strumenti per svolgere il compito;</li> <li>• Insieme ad un compagno, chiedere all'alunno di posizionare sul banco i materiali necessari a svolgere l'attività;</li> </ul>
Mantenere l'attenzione sull'attività assegnata per un tempo congruo	b160 Focalizzare l'attenzione	Capacità di dirigere l'attenzione su un determinato compito ignorando stimoli distrattori.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorare il proprio autoritratto cercando di rispettare i margini.</li> <li>• Utilizzando un timer, chiedere al bambino di concentrarsi fino allo scadere del tempo. Si può utilizzare questa strategia per preparare il materiale da utilizzare successivamente.</li> </ul>