

UN COMPUTER PER COMPAGNO

Floriana Di Bari
Scuola Primaria "Japigia 2" plesso "Rodari"
Via Caduti Partigiani s.n.c., 70126 - Bari
E- mail: flo.75@libero.it

Il mondo dei libri, la TV e il "mondo", in generale, hanno sempre richiesto una certa familiarità con la varietà dei linguaggi che la comunicazione offre. Le TIC, e in particolare il computer e Internet, rappresentano la tecnologia emblema della rivoluzione nel trattamento digitale delle informazioni. In tale contesto, un ambiente multimediale, nella didattica quotidiana, ha, per esempio, la capacità di trasformare una normale ricerca di storia e, dunque, la semplice lettura e trascrizione lineare di un testo in un'attività di collaborazione tra autore e lettore.

1. Informatica e didattica nei processi di apprendimento e nell'ambiente scolastico

Maria Montessori, la più famosa pedagogista italiana, ha sempre insistito sugli aspetti di autonomia e di responsabilità [Orsi, 2002] degli allievi da realizzarsi tramite un ambiente ben organizzato e dotato di materiali di sviluppo.

In termini più generali, ella concepiva la scuola in modo che al bambino fossero concesse attenzioni e opportunità pari almeno (se non di più) a quelle accreditate a qualsiasi altra persona adulta.

In un ambiente ben strutturato e che promana fiducia, secondo la Montessori, il bambino può sviluppare adeguatamente comportamenti autonomi e responsabili che lo fanno sentire persona in crescita protagonista del suo percorso formativo.

In questo senso ella denunciava il fatto che "la società dei bambini è fatta al rovescio di quella comune" [Montessori, 2000], poiché quest'ultima si basa sulla fiducia e sull'autonomia delle persona, mentre nella prima c'è sempre un'idea del bambino da sorvegliare, proteggere, controllare, comandare. E' così che le regole che vigono per la società adulta sono completamente stravolte nella società dei bambini fino al punto da incidere negativamente sulle possibilità di crescita e di miglioramento dei bambini stessi: mentre là ci si fonda sullo spirito di indipendenza, qui invece è la dipendenza e l'eteronomia che - malgrado le intenzioni - vengono promosse.

Ispirandomi a Maria Montessori ho pensato, allora, che il computer dovesse essere introdotto nei termini con cui esso viene normalmente impiegato nella società comune, dalle persone adulte, mettendo in risalto così alcune differenze del suo uso nella scuola.

Ho constatato, infatti, che:

1. **Nella società adulta** il computer è usato da una singola persona; mentre **nella scuola** (la società dei bambini) spesso tre o quattro alunni si accalcano davanti ad una tastiera e ad un video.

2. **Nella società adulta** il computer è situato nel luogo di lavoro – ad esempio sulla scrivania dell'impiegato -; **nella scuola** invece più computer sono concentrati in appositi spazi, ovvero in laboratori più o meno attrezzati.

3. **Nella società adulta** l'uso del computer non è guidato costantemente dalla supervisione di un esperto; viceversa **nella scuola** l'insegnante è costantemente presente e vigilante.

4. **Nella società adulta** si impiegano software prevalentemente specifici per certe operazioni; **nella scuola** invece dominano programmi specifici per costruire ipertesti, le enciclopedie multimediali, gli applicativi tipo Microsoft Office.

5. **Nella società adulta** l'introduzione del computer è servita a velocizzare le operazioni, rendendo l'attività meno pesante, risparmiando lavoro (e in certi casi anche personale); **nella scuola** l'insegnante non è affatto sollevato in certi suoi compiti, piuttosto gravato dall'ulteriore fatica di insegnare informatica.

Tenendo conto di tali enunciati, ho organizzato la mia attività didattico - informatica tenendo presente i seguenti principi:

1. individualità nell'uso
2. compresenza nell'ambiente di lavoro
3. autonomia di impiego
4. specificità (e facilità) del software
5. economicità ed efficienza.

In particolare, la mia esperienza si è incentrata sull'utilizzo di un semplice software didattico: Power Point, che è stato correlato alle attività di apprendimento (le lezioni di storia) che via via venivano direttamente costruite dagli alunni stessi, sotto la mia costante guida e sollecitazione.

In tal senso, utili sono stati:

✓ l'utilizzo di uno spazio ben preciso, come il laboratorio di informatica, che contiene le attrezzature ed ha le proprie regole e dei limiti di tempo per il suo uso;

✓ la suddivisione del gruppo classe in due piccoli gruppi eterogenei da 10 alunni l'uno nonché la collocazione stabile degli stessi alle medesime postazioni nel rispetto dei primi due principi su enunciati (individualità nell'uso e compresenza nell'ambiente di lavoro);

✓ l'attribuzione di consegne ben precise;

✓ la divisione di compiti e l'assegnazione dei ruoli, a seconda degli obiettivi programmati;

✓ all'interno di ogni gruppo, la scelta di un coordinatore, che assista i compagni in difficoltà e abbia cura del materiale;

✓ la distribuzione del lavoro, secondo tempi e modi di apprendimento;

✓ la valutazione del lavoro attraverso osservazioni sistematiche ed occasionali.

Ho potuto sperimentato che Power Point consente un approccio ludico al computer e implica elementi di piacere emotivo accompagnati da attività

UN COMPUTER PER COMPAGNO

esplorative. Come ogni software didattico arricchito di suoni, immagini, animazioni, Power Point ha prodotto effetti positivi sul gruppo classe: quali un maggior livello di coinvolgimento ed una diminuzione del livello di ansia, soprattutto da parte di coloro che hanno alcune difficoltà di apprendimento. Power Point, infatti, rende attraente l'esercizio e l'apprendimento, fornendo feedback immediati che soddisfano la necessità di avere un concetto positivo di sé e delle proprie competenze. Inoltre, la sua configurazione ha sempre una natura ipertestuale, dotata di nodi, rimandi, ricorsività, per cui rimane stimolante anche su questo aspetto cognitivo.

In conclusione, nella mia esperienza laboratoriale, Power Point si è dimostrato:

- **Facilitatore.** PP ha fornito una visione più ampia del tema affrontato, attraendo l'attenzione degli alunni e mantenendola per periodi di tempo molto più lunghi di quelli sperati, permettono una memorizzazione di tipo globale;

- **Allenatore.** PP, essendo un software di tipo edutainment, ha permesso agli alunni di imparare divertendosi, in quanto è stato verificato che i bambini hanno dimostrato maggiore impegno più nell'utilizzo di questo programma di videoscrittura che anziché nello stesso esercizio proposto con il software tradizionale (Word).

- **Personal training** costante. PP, come tutti i software didattici, non si stancano e stancano difficilmente; sempre attenti a ciascun bambino, nello stesso modo, dall'inizio alla fine dell'attività e con la stessa intensità.

- **Capace di favorire un approccio individuale** che pone il bambino in una condizione di soggetto attivo e autonomo nella costruzione/consolidamento delle proprie conoscenze.

- **Strumento amichevole:** ovvero in grado di poter essere facilmente utilizzati anche da parte di docenti, senza una consistente preparazione strumentale, superando le tradizionali ansie da computer.

- **Strumento divertente e accattivante,** stimolando l'interesse e catturando l'attenzione degli alunni e dunque **promotore di una didattica laboratoriale.**

- **Potente nel favorire il consolidamento degli apprendimenti,** rendendo più piacevoli le attività di recupero e permettendo di offrire opportunità di avanzamento.

- **Interprete poliglotta,** perché parla tanti linguaggi, non soltanto quello verbale, e quindi permette di superare alcune barriere comunicative e ciò risulta particolarmente significativo per tutti quei bambini che presentano difficoltà.

- **Collaboratore valido,** perché impegna i bambini in un'attività didattica individuale e personalizzata, liberando l'insegnante che può diversificare la sua azione didattica e dedicarsi a quel bambino in difficoltà o a quel gruppo che ha maggior bisogno di stimoli.

In conclusione, grazie alla mia esperienza informatica, ho imparato che "L'insegnante del futuro dovrà quindi preparare gli alunni a gestire e organizzare l'enorme massa di informazioni, offerta dalle nuove tecnologie, e aiutare il bambino a formarsi pienamente" [Papert, 1984].

L'uso della video scrittura, per esempio, offre la possibilità di controllare su video quanto viene scritto e di confrontare la corrispondenza con quanto si intendeva scrivere. Nella vera e propria attività didattica delle scienze, della storia, invece, il computer offre l'importante risorsa di documentazione e di consultazione di atlanti, dizionari multimediali, enciclopedie, riviste etc. Infine, grazie a Internet le scuole, e le altre agenzie, sono più "vicine" fra loro: gli studenti collaborano a distanza, i genitori comunicano on-line con i docenti, esperti esterni portano il loro contributo di esperienza e conoscenza alle attività personalizzate di approfondimento.

In questo modo è possibile che ogni alunno segua, con successo, l'itinerario formativo più rispondente alle proprie reali esigenze, ai propri tempi e modi di apprendere. Gli insegnanti, con l'uso appropriato di diversi programmi, possono approntare e promuovere monitorandolo, il percorso di apprendimento degli alunni, che deve facilitare il più possibile la comprensione. I percorsi di apprendimento gestiti dal computer propongono anche quelle attività che l'alunno è in grado di effettuare attraverso l'osservazione diretta, l'esplorazione ambientale, l'azione, la manipolazione di materiale concreto.

In altre parole, testi, suoni, immagini multimediali, lavagne luminose, CD, computer e apparecchiature varie sono validi strumenti di mediazione didattica che integrano il lavoro scolastico del docente e facilitano l'acquisizione dei saperi da parte degli alunni. Utilizzati per costruire percorsi di apprendimento aperti e flessibili, consentono agli alunni di procedere, da soli o in gruppo, in opportuni contesti formativi, all'acquisizione dei concetti. "L'alunno diventa così protagonista e autore dei suoi processi di apprendimento e formazione, perché è coinvolto nella progettazione e motivato nell'attività di ricerca" [Rivista Tuttoscuola, 1999/2000].

BIBLIOGRAFIA

Montessoril M., L'autoeducazione, Garzanti, Milano, 2000 (ed. orig. 1916), 274

Orsi M., Educare alla responsabilità nella globalizzazione, EMI, Bologna, 2002

Papert S., I bambini e il computer, Rizzoli, Milano, 1994

Rivista, Tuttoscuola, 391, 1999-2000