

Mar.in.a.nd.o., un laboratorio aperto alle potenzialità dell'uso sociale e creativo dei nuovi media

Ermelinda Guarino
Istituto Comprensivo "Bartolomeo Mineo"
Via L. da Vinci 5, 91023 Favignana Trapani
lindaguarino@alice.it

*Sviluppare e mettere in rete le potenzialità partecipative di studenti lontani geograficamente attraverso l'uso di strumenti collaborativi, questa è l'idea alla base del progetto MAR.IN.A.ND.O (acronimo di **M**arettimo **I**n **A**mbiente di **ap**pre**ND**imento **O**nline), una esperienza ormai quadriennale di e-learning che vede coinvolte classi di secondaria di primo grado. All'interno di queste classi virtuali, docenti e studenti portano avanti attività didattiche sincrone e asincrone attraverso l'uso di lavagne digitali collegate in rete e un sistema dedicato di videoconferenza.*

Introduzione

La situazione di isolamento, in cui versano per gran parte dell'anno le piccole isole di Marettimo e di Levanzo (Isole Egadi), ha spinto l'Istituto Comprensivo dell'arcipelago ad individuare nell'uso delle nuove tecnologie lo strumento per superare le difficoltà legate ai difficili collegamenti con l'esterno. Il turn over degli insegnanti, assegnati annualmente alle classi delle Egadi, è un problema costante che pone una seria questione di **efficacia formativa**. Inoltre, l'esiguo numero degli studenti ha come risolto un inadeguato **sviluppo di abilità sociali**. Per queste ragioni si è scelto di allargare i confini spazio-temporali delle piccole classi in questione, collegandole con realtà scolastiche differenti. In questo modo le lezioni svolte in una classe sono state integrate con attività a distanza, che col tempo abbiamo visto essere più efficaci quando sono basate su una forte interazione tra gli studenti.

Il progetto

In un contesto geografico periferico nasce il progetto MAR.IN.A.ND.O, finanziato con i fondi strutturali europei e supportato dall'ANSAS, che si

prefigge di utilizzare strumenti quotidiani di approfondimento per il miglioramento dell'offerta formativa all'interno di uno spazio di confronto e relazione tra studenti di realtà completamente diverse.

Gli studenti dell'isola di Marettimo (e da quest'anno anche quelli di Levanzo) sono troppo pochi perché possano costituire una classe tradizionale; ciò significa che vengono loro assegnati alcuni docenti (italiano, matematica e inglese) che devono comunque occuparsi di tutte le altre discipline, così il lavoro di questi ultimi viene affiancato a distanza da insegnanti specialisti, che intervengono soprattutto nell'ambito delle *Educazioni*. In questo modo, per 10 ore a settimana, durante lo svolgersi regolare delle lezioni in Toscana, la classe di Marettimo si collega con la propria classe di riferimento. Attraverso la videoconferenza, il docente e gli alunni svolgono lezioni di musica, arte ed immagine, tecnologia, comunicando in tempo reale con il docente e gli alunni dell'altra classe lontana. La condivisione della lavagna interattiva multimediale consente, invece, di realizzare attività, spiegazioni, esercitazioni, verifiche che vengono scritte e commentate in diretta tra le scuole.

2.1 La strumentazione

Ogni classe è stata dotata di un sistema di videoconferenza, una lavagna interattiva fissata a parete, una videocamera, dei microfoni, una connessione ADSL, un proiettore posizionato su una staffa pendente dal soffitto. Le lavagne digitali sono state messe in connessione tra loro attraverso uno specifico programma. Inoltre vengono utilizzati tools del web 2.0 come il wiki e strumenti di lavoro e comunicazione di facile gestione, come SKYPE.

L'adozione di un sistema integrato di videoconferenza e LIM per un lavoro collaborativo in rete ha presentato alcune sfide, relative sia alla infrastruttura tecnologica, che doveva risultare efficiente e discreta, sia alla gestione delle relazioni a distanza, come il lavoro di gruppo e la co-conduzione di una lezione.

2.2 Una comunità di docenti e studenti

Questo ricreare una comunità di docenti e studenti, che lavorano e stanno assieme per alcune ore al giorno attraverso le tecnologie, presenta aspetti che possono fornire alcuni spunti di riflessione.

L'apprendimento è un fatto individuale ma avviene all'interno di interazioni interpersonali e di gruppo, che modificano e ristrutturano la conoscenza di chi vi partecipa. E' per questo motivo che si è ritenuto importante creare uno spazio sociale per classi così poco numerose, in modo da poter sviluppare in esse un reale processo di conoscenza e confronto. Ma gestire una classe in cui sono contemporaneamente presenti i propri studenti ed in rete gli altri alunni e docenti di una classe remota non è affatto semplice. Le interazioni in presenza hanno dinamiche che non sempre sono le stesse dei gruppi online; sicuramente presentano contiguità ed assonanze, ma anche

specificità che non possono essere semplicemente sovrapposte o accostate. La compresenza di queste caratteristiche richiede, quindi, un uso pedagogico consapevole delle tecnologie. Nel corso del progetto abbiamo verificato l'**effetto amplificatore** di queste ultime, cioè il riportare a consapevolezza elementi e principi didattici che nella routine dell'attività didattica quotidiana rischiano di non essere sviluppati come meriterebbero. Solo una gestione competente di contesti formativi evita il disagio dovuto ai problemi tecnici, al vuoto relazionale, che diventano i rischi maggiori in una esperienza di e-learning articolata come la nostra.

2.3 Le attività

Spesso i testi prodotti dai ragazzi sono caratterizzati da un linguaggio scarno e poco coinvolgente; perciò, uno dei nostri obiettivi rimane quello di migliorare la loro efficacia comunicativa. Sulla base delle nostre specifiche esigenze abbiamo considerato la comunicazione e la relazione come dati costituenti del nostro modello di formazione. Il lavoro collaborativo a distanza si è incentrato, perciò, sulla costruzione di "prodotti sociali" come il blog e il wiki, ad esempio, o su attività di scrittura collaborativa attraverso la LIM. Per questo nel progetto Marinando l'uso delle possibilità multimediali della lavagna interattiva ha cercato di mettere a frutto il rapporto tra sviluppo cognitivo, sollecitazioni sensoriali e cooperazione educativa, principio che sta alla base del gioco.

All'interno della classe virtuale si sono utilizzati diverse tipologie testuali con l'obiettivo di sostenere i ragazzi nel parlare dei propri vissuti. L'analisi degli elementi essenziali di un testo descrittivo (come dati sensoriali, caratteristiche, posizione nello spazio) o narrativo (come personaggi, ambienti, azioni) è stata possibile grazie alle possibilità manipolative della lavagna digitale. Queste esperienze sono diventate lo spunto per una discussione, analisi e relativo commento delle operazioni effettuate e delle eventuali incongruenze riscontrate.

2.3.1 Il laboratorio di manipolazione ludica e creativa delle parole

Data l'età dei nostri ragazzi, si è pensato di affrontare il potenziamento linguistico-espressivo con un approccio ludico. A questo scopo si sono utilizzati alcuni giochi didattici in rete, dato che la componente di sfida d'abilità è un forte elemento di motivazione, che consente loro di esercitare competenze quali l'organizzazione e l'analisi dei problemi. Una volta a settimana, dopo aver messo in condivisione le LIM delle rispettive classi, si sono utilizzate alcune risorse gratuite facilmente reperibili in Internet. Ad esempio, si è fatto ricorso al tradizionale gioco dell'impiccato, *Hangman*, il cui scopo consiste nell'indovinare alcune parole a partire da indizi come argomenti, categorie e il numero delle lettere che compongono la parola, oppure *Verbaland*, uno spazio dedicato al gioco e alla rielaborazione creativa delle parole. Seguendo le istruzioni presenti

su un sito indicato dai docenti, gli studenti sono passati alla loro costruzione direttamente sulla lavagna. Si è sfruttata, così, la possibilità della LIM di rendere intuitiva e semplice l'intera procedura mentre la facilità di manipolazione dei vari oggetti ha incoraggiato i vari gruppi a collaborare al loro interno alla ricerca della soluzione, affinando capacità di riflessione e coesione.

La condivisione di una superficie digitale è divenuta nel nostro caso uno strumento chiave per sviluppare, attraverso la scrittura, competenze comunicative con le quali esprimere la propria esperienza affettiva ed emotiva, il ragionamento e l'interagire in modo positivo col proprio ambiente di vita. Ciò che viene scritto a Marettimo compare a Firenze e viceversa, pronto ad essere integrato, modificato, discusso dagli altri compagni. L'errore non è più una colpa ma uno stadio nel divenire del testo, un momento non definitivo della produzione testuale. Secondo questa modalità di lavoro, basata sulla revisione, **acquista maggiore importanza il processo rispetto al prodotto finale, in quanto è durante il processo che si crea apprendimento significativo.** Così si cerca di valorizzare un modello didattico secondo cui la scrittura è un lavoro ricorsivo di continua revisione e sgrossatura; il procedere per bozze diventa una attività dialettica portata avanti tra più soggetti. Le LIM, collegate fra loro in rete, sono utilizzate come spazio sociale in cui costruire insieme conoscenza attraverso la creazione di testi.

Conclusioni

La nostra esperienza ha evidenziato un dato essenziale: qualunque strumento tecnologico a nostra disposizione non è sufficiente da solo a produrre apprendimento significativo; contano, invece, le modalità con cui le tecnologie vengono usate perché diano un reale valore aggiunto all'ambiente di apprendimento. Uno degli effetti più interessanti dell'uso delle tecnologie nel nostro progetto è stato proprio quello di aver focalizzato l'attenzione sui metodi di insegnamento e sulla possibilità di utilizzare approcci multimodali durante le attività didattiche. Quanto al ruolo degli insegnanti, questo è inevitabilmente cambiato perché trasformati in organizzatori e fornitori di sostegno non solo cognitivo, ma anche emotivo. Per facilitare la formazione del nuovo gruppo classe, è stato necessario sostenere il lavoro relazionale, favorendo la crescita di una storia affettiva del gruppo. Si è cercato, cioè, di creare nella classe virtuale un sentimento di identità, una rete di relazioni. La socializzazione e la motivazione allo studio si sono costituite cercando proprio di rendere il gruppo una risorsa. Utilizzando il bisogno degli adolescenti di una socializzazione orizzontale, tra pari, il gruppo classe allargato si è trasformato così in una efficace occasione di lavoro.

Quanto agli sviluppi del progetto, questa esperienza, nata nella più piccola delle isole Egadi, è diventata best practice della Regione Sicilia. Nel corso di questi anni si è estesa a tutti i plessi del nostro istituto, dislocati nelle varie sedi dell'arcipelago, e a diverse altre realtà periferiche.