

Lavagna interattiva e apprendimento cooperativo

*Tecnologie
integrate
per una didattica
che stimola
la collaborazione*

Una lavagna collegata a un computer e interattiva è uno scenario molto interessante per una scuola che voglia confrontarsi con le nuove tecnologie, ma pone anche quesiti inediti. Il primo e più immediato è come utilizzarla in modo efficace.

Oltre l'uso tradizionale

Se paragoniamo una LIMD a un computer, viene spontaneo associarla ai molti programmi per bambini, ai cd multimediali con i giochi interattivi o alla presentazione di spiegazioni e attività in PowerPoint.

Sebbene ciò sia tecnicamente possibile, e porti anche a miglioramenti evidenti nell'attenzione degli alunni e nell'efficacia della comunicazione del docente, le lavagne elettroniche possono avere un ruolo ben più consistente nell'attività didattica.

Già nel 1997, infatti, la commissione dei Saggi, incaricata di definire i saperi essenziali nella formazione di base, aveva messo in guardia dalle tecnologie come *veicolo* di contenuti, a favore di quelle identificabili come *ambiente di apprendimento*.

Sono passati dieci anni (un bel po' di tempo, in termini informatici) ed ecco che la tecnologia offre l'opportunità di seguire quelle indicazioni.

L'apprendimento cooperativo

La lavagna interattiva

È quanto hanno cercato di fare le classi terze della scuola primaria "Cittadella" di Modena. Una scuola

Il dossier LIMD continua. Gli articoli precedenti sono stati pubblicati a pagina 22 de "L'educatore" n. 3 e a pagina 17 del n. 5.

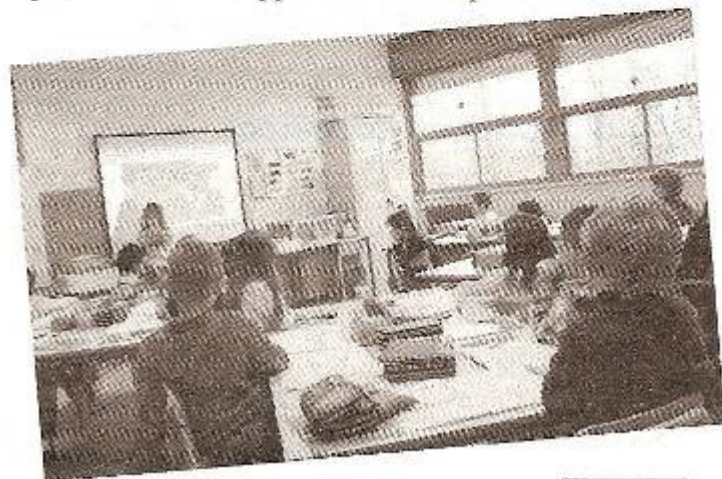
ad alta complessità sociale, in cui i recenti flussi migratori hanno imposto un ripensamento delle strategie didattiche.

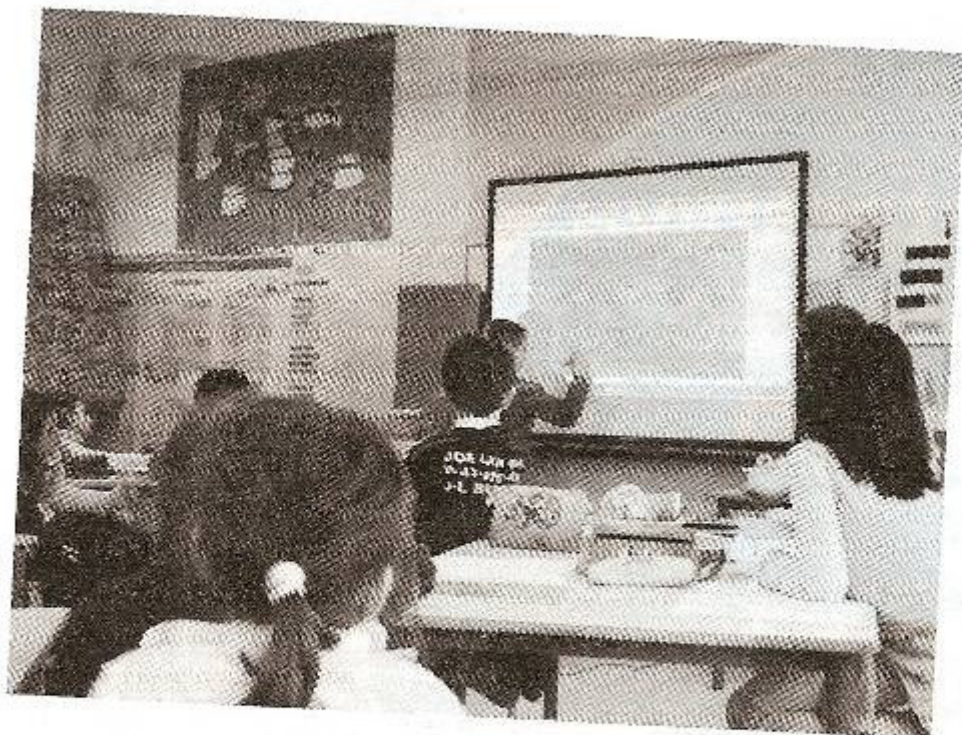
Le LIMD sono state collocate direttamente nelle classi e hanno affiancato la lavagna tradizionale, così come i cartelloni, gli angoli didattici eccetera. I banchi degli alunni, infine, hanno lasciato il posto a tavoloni su cui lavorare in apprendimento cooperativo. Nelle aspettative degli insegnanti, un nuovo modello didattico basato sulle nuove tecnologie e sull'apprendimento cooperativo avrebbe potuto agevolare l'integrazione degli alunni stranieri.

Il primo dato, emerso con grande chiarezza, è relativo all'acquisizione della lingua italiana da parte degli alunni stranieri neo-arrivati: il tempo del silenzio si è ridotto sensibilmente.

Probabilmente i fattori di questo successo sono molti e connessi fra di loro. L'interattività delle LIMD ha giocato un ruolo sicuramente importante nei meccanismi di attivazione, così come la ridondanza e l'efficacia degli stimoli visivi hanno accelerato gli apprendimenti.

Inoltre, la scelta di privilegiare una metodologia basata sull'apprendimento cooperativo è stato determinante nel produrre un buon apprendimento fra pari.





per il curricolo di lingua italiana relativo alle classi seconda e terza e un esempio tipico è rappresentato dal programma "Raccontare cooperativamente". Il software mette a disposizione degli alunni una storia raccontata per immagini (preordinate dall'insegnante) e una serie di etichette relative a domande-stimolo: chi, dove, quando eccetera.

L'attività proposta a una classe seconda prevede che ciascun gruppo racconti, rispettando l'ordine delle etichette-stimolo proposte in successione dall'insegnante, tutta la storia. Il programma dal punto di vista informatico è relativamente semplice, ma sotto il profilo didattico apre opportunità sostanziali. In primo luogo esso consen-

L'integrazione fra le nuove tecnologie e l'apprendimento cooperativo è stata tradizionalmente una prerogativa delle attività legate al web. Ogni postazione informatica, gestita da un singolo utente, era messa in comunicazione con le altre tramite la rete.

Il lavoro da svolgere poteva dirsi effettivamente cooperativo, in quanto ciascuno degli attori forniva un proprio contributo originale al lavoro del gruppo.

Nel progetto della scuola modenese, invece, si è cercato di realizzare un ambiente di apprendimento in classe, inclusivo di tutte le diversità, integrando nuove e "vecchie" tecnologie.

La lavagna elettronica, in questo contesto, non viene gestita da un singolo utente, ma è a disposizione dei gruppi per ottenere materiali, stimoli, procedure di lavoro.

Le lavagne svolgono in sostanza una funzione di *scaffolding*, ovvero indicano procedure e forniscono materiali secondo quanto precedentemente pianificato dagli insegnanti.

Contrariamente a quanto avviene di fronte a un personal computer o nell'aula di informatica, nelle intenzioni dei docenti responsabili del progetto le nuove tecnologie diventano un luogo di condivisione.

te un lavoro sulla lingua italiana a diversi livelli, a seconda delle competenze di partenza. Lo stesso programma può essere utilizzato per agevolare la costruzione di una frase con alunni in difficoltà o stranieri e per riflettere sulle strutture della lingua per alunni con competenze più elevate.

In termini di economia di tempo, inoltre, il vantaggio è evidente: reperire immagini e storie è ormai divenuto facilissimo, su internet.

La stessa attività basata su cartelloni richiederebbe molto lavoro e difficoltà organizzative.

Infine, la flessibilità di programmi didattici pensati come ambienti non più come contenuti consente agli insegnanti di continuare a esercitare quella fantasia didattica che le nuove tecnologie sembrano, a prima vista, voler mettere in discussione.

Un software specifico

Il progetto, definito non a caso E-Co.Le. (Electronic-Cooperative Learning), ha previsto la realizzazione di alcuni software espressamente dedicati al *Cooperative learning*. Attualmente sono reperibili gratuitamente, unitamente alle relative indicazioni didattiche, presso il sito www.cooperativamente.org. I software sono stati pensati appositamente

Un nuovo ambiente di apprendimento

È ormai assodato che le nuove tecnologie da sole non producono negli alunni gli apprendimenti desiderati. Esse forniscono le "condizioni di innesco" per le nuove

competenze solo se inserite in una ben mirata collocazione educativa (Calvani). Occorre, pertanto, associare al tema delle nuove tecnologie necessariamente quello dell'ambiente di apprendimento.

In questa prospettiva, le lavagne elettroniche offrono opportunità ancora inesplorate... ■

