

Una lavagna cooperativa

L'esperienza presentata si inserisce nel dibattito metodologico sulla Lavagna Interattiva Multimediale offrendo una possibilità d'uso dello strumento per la creazione di percorsi didattici alternativi al libro di testo, volti a sviluppare insieme obiettivi disciplinari e sociali attraverso la metodologia del cooperative learning supportata dalle nuove tecnologie. La sfida consiste nel trasformare la lavagna interattiva da strumento per insegnare, e quindi sostanzialmente oggetto in mano all'insegnante, a strumento per apprendere da parte dei ragazzi, ribaltando così la tradizionale visione dell'insegnante "elargitore di conoscenza" in favore della figura del docente facilitatore che predispone le "impalcature" necessarie perché i ragazzi possano essere realmente protagonisti del loro apprendimento.

Attraverso un lavoro suddiviso in più fasi a partire da un'opera d'arte, si sono sviluppate abilità di comprensione e produzione orale e scritta in lingua straniera e in lingua italiana (utili anche per la massiccia presenza in classe di alunni stranieri), ma anche piccole attività CLIL volte all'utilizzo dell'inglese per l'esplorazione di contenuti non linguistici.

Nella pianificazione delle varie attività, è stata dedicata un'attenzione particolare all'aspetto dell'edutainment, ovvero all'imparare divertendosi, oltre che "facendo", per rendere il lavoro più accattivante, ma anche perché imparare DEVE essere divertente, piacevole e motivante.

Il progetto, nato da un bisogno reale rilevato all'interno di una classe con livelli di apprendimento eterogenei, demotivazione, scarso interesse per lo studio e grossi problemi di socializzazione, ha visto il coinvolgimento attivo dei ragazzi suddivisi in gruppi cooperativi eterogenei, ciascuno con il proprio ruolo assegnato all'interno del gruppo, su precisi compiti di volta in volta definiti dall'insegnante. Le ipotesi definite dai gruppi nelle varie fasi del lavoro venivano successivamente presentate e discusse in plenaria sulla LIM, per poi pervenire a un risultato condiviso da tutti che diventava così patrimonio della classe ed entrava a far parte del "libro" che andavamo a costruire insieme sulla LIM.

La lavagna interattiva è quindi diventata l'ambiente di apprendimento in cui ricostruire rapporti interpersonali e competenze disciplinari: uno spazio di lavoro flessibile gestito dai ragazzi con la guida e la regia dell'insegnante.

Di volta in volta la LIM ha assunto le sembianze più consone all'obiettivo previsto e da ampio spazio di visualizzazione e di presentazione si è trasformata in spazio operativo di condivisione e di riflessione, "finestra sul mondo", permettendo ai ragazzi di costruire il proprio apprendimento attraverso il percorso offerto, gli strumenti forniti e il focus costante sul problema da risolvere.

La LIM ha indubbiamente offerto un mezzo per focalizzare l'attenzione sui compiti da affrontare e memorizzare il processo di sviluppo della conoscenza,

ma il valore aggiunto dell'esperienza a mio parere sta nello "scaffolding cooperativo", ovvero nella percezione dell'importanza dei pari nella costruzione della conoscenza: i ragazzi hanno verificato sul campo che imparando insieme ne traggono vantaggio lo sviluppo cognitivo e affettivo insieme, migliorano le abilità sociali, e la reciproca accettazione a poco a poco si trasforma in reciproca valorizzazione.

English abstract: In this project the interactive whiteboard has been used as a cooperative tool and a special area where knowledge can be co-built by the children with the help of the teacher. The experience shows a way to study English as an alternative to the use of the book, based on the cooperative learning methodology. The project has been developed in a primary school, but it can be transferred to any other scholastic context.

Francesca Panzica