

## LIM on the road

“LIM on The Road” è il titolo di un interessante progetto di formazione nel quale sono stato invitato a svolgere il ruolo di coordinatore didattico e formatore, un progetto finanziato dall’Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio che ha coinvolto una rete di cinque scuole della provincia di Roma con capofila l’Istituto Comprensivo di Tolfa diretto da Laura Piroli. Ho voluto sperimentare l’utilizzo della lavagna interattiva multimediale, il nuovo strumento tecnologico, in un percorso didattico che ha messo la LIM al centro dell’azione formativa ma anche declinando l’argomento “competenze digitali” sulle tematiche della cittadinanza attiva, del dettato costituzionale e dell’educazione stradale. Un progetto “per fare” e non solo per imparare, così definito subito dai molti docenti che hanno aderito, visto che ciascuno dei diversi moduli prevedeva l’obiettivo di realizzare un prodotto didattico per integrare le attività in classe con la LIM, dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Quattro le macroaree del progetto: il fumetto, il gioco dell’oca, edustrada e quiz faber, road education. La scheda del progetto è scaricabile da dropbox all’indirizzo:

[http://dl.dropbox.com/u/16582081/LIM\\_ON\\_THE\\_ROAD.doc](http://dl.dropbox.com/u/16582081/LIM_ON_THE_ROAD.doc) mentre le slide di presentazione del progetto si scaricano sempre da dropbox all’indirizzo: <http://dl.dropbox.com/u/16582081/LimOnTheRoad.pdf> Il superamento del software proprietario della LIM e l’utilizzo di ambienti free e open source è stato l’elemento principale della ricerca metodologica: i docenti hanno condiviso la necessità di acquisire le competenze per le operazioni di editing multimediale più comuni su diversi oggetti digitali, reperiti in rete o realizzati da loro stessi. Un webmix su Symbaloo (<http://www.symbaloo.com/?desktopId=1000008001749018>), l’aggregatore di link ormai indispensabile per la condivisione delle risorse in rete e una repository web su dropbox, hanno rappresentato le risorse “on the cloud” di riferimento per la documentazione del progetto e la condivisione dei contenuti. Sono molte le applicazioni utilizzate (dalla grafica al video, all’utilizzo della rete per la ricerca di risorse) e i docenti hanno dovuto compiere un percorso di ricerca molto “sperimentale” per impadronirsi delle tecniche. “Sporcarsi le mani con il software” è stato un leitmotiv ricorrente. Per l’approfondimento del progetto e soprattutto per una descrizione dei “manufatti digitali” lascio il testimone ai referenti di area, con la consapevolezza che accompagneranno il lettore in una interessante rassegna “operativa” che evidenzia un modo innovativo di concepire la formazione in servizio degli insegnanti.

LIM ON THE ROAD – Edustrada e Quiz Faber, di David Stella

Realizzare il contenuto digitale “Edustrada e Quiz Faber” è stato abbastanza semplice e ci ha permesso di venire a conoscenza di alcuni software gratuiti che si prestano ad essere utilizzati a fini didattici, in particolare per realizzare test di verifica ed elaborare le immagini. In una prima fase abbiamo svolto una ricerca nel web delle immagini riferite alla segnaletica stradale, utilizzando laddove necessario, la funzione del tasto stamp che permette di “fotografare” la pagina di internet; l’immagine veniva poi

copiata, ritagliata e modificata attraverso l'uso del software Artweaver (scaricabile gratuitamente dalla rete). Successivamente abbiamo realizzato, utilizzando il software Notebook per la LIM (anch'esso scaricabile gratuitamente per un periodo di prova), una presentazione di alcune tra le principali norme del codice stradale; al termine della presentazione abbiamo creato un link di collegamento al test di verifica finale, creato in formato HTML attraverso l'applicazione Quizfaber. Infine abbiamo proceduto alla sperimentazione del percorso, sottoponendo il prodotto ad una classe di terza media, i cui alunni, per la maggior parte, affronteranno a breve l'esame per il patentino di guida. Il risultato è stato certamente positivo sia per quanto riguarda l'aspetto di potenziamento cognitivo, sia per quel che riguarda il livello di partecipazione degli studenti, che hanno dimostrato un elevato livello di familiarità con le nuove tecnologie. Download del contenuto: <http://dl.dropbox.com/u/16582081/edustrada.zip>

LIM ON THE ROAD – Il fumetto. di Serena Rosati

L'introduzione nella scuola delle nuove tecnologie ha dato un notevole supporto alla diffusione del fumetto, a partire dall'uso del software Power Point, fino alla visione di molti siti didattici che ne fanno uso. Ma è solo con l'introduzione della LIM che gli alunni diventano parte attiva nel processo di apprendimento: lavorare alla lavagna è, per gli studenti, un'esperienza molto gratificante. Uno dei punti di forza della LIM è che i risultati del lavoro possono essere salvati per utilizzi successivi o per essere messi in rete, affinché altre scuole, altri studenti possano beneficiare del prodotto realizzato. E' questo il caso del fumetto che è stato realizzato al corso di formazione "LIM ON THE ROAD", svoltosi a Tolfa nei mesi di febbraio – marzo 2012; al corso hanno partecipato alcune insegnanti delle scuole di Allumiere, Civitavecchia e Tolfa, sotto la direzione del prof. Emer, il quale ha illustrato alle docenti di quali software si possono avvalere per la costruzione di fumetti con gli alunni. L'argomento del corso è stata l'educazione stradale, un argomento che non può essere sottovalutato se si vuole formare dei cittadini consapevoli e rispettosi delle regole del codice stradale. La prima lezione è stata spesa nella visione dei molti software che propongono la rete per la produzione dei fumetti: sono tanti e vale la pena visionarli tutti. Quello che è stato scelto dalle corsiste è un software molto semplice da usare, anche dai meno esperti di computer: si chiama Cartoon Story Maker. Il software si può scaricare liberamente, basta andare su un motore di ricerca, digitare Cartoon story maker e procedere al download. Aprendo il software ci si trova di fronte una finestra di lavoro nella quale sono presenti vari personaggi e una ventina di sfondi da utilizzare, in alternativa si possono importare immagini o sfondi personali, disegni oppure oggetti multimediali. Infine sono presenti tre gruppi di balloni per digitare il testo dei vari fumetti, nonché l'icona per aggiungere un suono registrato. Il software è molto semplice da usare: basta trascinare gli elementi nel rettangolo bianco e aggiungere ogni volta una sequenza nuova. In alto si trovano i tasti menù dai quali si può salvare il lavoro come bozza per poi aprirlo in un secondo momento, si può stampare il lavoro o vedere l'anteprima. Nelle lezioni successive le docenti si sono concentrate nella scrittura dello storyboard da realizzare: la scelta dei protagonisti, delle scene di sfondo, delle battute da far dire ai personaggi,

della narrazione tenendo sempre presente l'obiettivo principale, che era quello di far acquisire agli alunni le regole della strada, per evitare i comportamenti scorretti. Il lavoro è stato diviso tra le docenti: alcune hanno realizzato in classe con i propri alunni i disegni da utilizzare, altre hanno pensato alle registrazioni con le voci dei bambini, altre ancora hanno cercato sulla rete i vari sfondi da utilizzare, il tutto è stato poi assemblato nel prodotto finale. Il corso è stato molto formativo ed è stato molto apprezzato sia dalle docenti che dagli alunni, che hanno potuto sperimentare un nuovo modo di fare scuola. Download del contenuto: <http://dl.dropbox.com/u/16582081/fumetto.zip>

LIM ON THE ROAD – Road Education, di Daniela Cammilli

Il corso di formazione LIM on the road, Educare con i media nella scuola dei digital natives tenuto dal prof. Fabrizio Emer presso l'istituto comprensivo di Tolfa ha previsto quattro moduli ognuno con le proprie specificità anche se strettamente collegati. Il modulo "Road education" è stato articolato in quattro incontri per un totale di 14 ore di formazione. Tutti gli incontri hanno avuto come protagonista attivo il docente che con la guida del formatore era spinto a "fare" utilizzando e sperimentando le risorse della Lim diventandone a poco a poco padrone tanto da riuscire ad ottenere, al termine del corso, un prodotto soddisfacente e sicuramente funzionale al raggiungimento dell'obiettivo fissato "Promuovere nei giovani comportamenti corretti". Dopo aver progettato un prodotto che fosse funzionale all'obiettivo fissato, è stato pianificato il percorso necessario per la realizzazione. Il primo passo è stato quello della scelta delle immagini attraverso l'utilizzo della rete e dei siti istituzionali, ha fatto seguito il lavoro di adattamento dell'immagine, l'uso del programma "Smart Notebook" per "pulirla" dallo sfondo, poi clonarla, girarla sullo spazio in base alle necessità, uno spazio utilizzabile su più piani, infine decidere quali elementi fissare e quali renderli mobili, quali suoni inserire, quali effetti speciali. Il percorso formativo svolto ha avuto il merito principale di aver trasmesso a tutti i corsisti l'interesse per la LIM, uno strumento ricco di potenzialità che attende solo di essere utilizzato dai docenti. Download del contenuto: [http://dl.dropbox.com/u/16582081/road\\_education.zip](http://dl.dropbox.com/u/16582081/road_education.zip)

LIM ON THE ROAD – VigilOca, un gioco per imparare l'educazione stradale a scuola, di Stefano De Fazi

VigilOca, quasi un gioco dell'oca per cominciare a conoscere e capire regole e comportamenti del codice stradale. Questo il titolo del lavoro condotto insieme ad alcune valide e motivate insegnanti di scuola primaria e me, nelle vesti di coordinatore e grafico. Si è trattato di costruire un gioco didattico utilizzabile in classe con la LIM, in grado di avvicinare gli alunni, in modo ludico, a quelle che sono le tematiche dell'educazione stradale. Dopo gli incontri formativi con il coordinatore didattico che ha concepito l'idea e con il quale abbiamo condiviso il prototipo e le problematiche inerenti, abbiamo deciso di lavorare al prodotto finale sul software Notebook 10, poiché già familiare alla maggior parte di noi. All'inizio bisognava risolvere alcuni problemi legati alle regole, all'orientamento del tabellone e alla durata del gioco; inoltre, c'era il desiderio introdurre alcune strategie per ridurre la casualità al minimo

mediante delle carte 'eventi'. Si è volutamente scelto di usare una grafica essenziale per privilegiare la leggibilità del tutto, così che i segnalini sono diventati delle macchinine facilmente identificabili e il protagonista che ogni tanto si incontra nel gioco ha un aspetto "fumettoso" che ricorda certi cartoni animati molto popolari. Il gioco ha previsto delle fasi di playtesting, in corso di elaborazione e in classe con gli alunni ed è scaricabile gratuitamente dalla rete. Sostanzialmente chi proverà a giocare con il vigiloca.notebook troverà un file composto da 4 pagine: una presentazione, una spiegazione delle regole, un tabellone con possibilità di usare un dado random e una pagina finale contenente delle carte scartabili da un mazzo virtuale e che determinano delle azioni utili ai fini del gioco. Infine, la grafica del lavoro è stata utilizzata per stampare una tiratura di 200 esemplari, ognuno in 2 fogli formato A3, in cartoncino da 350 gr/m<sup>2</sup> da distribuire agli alunni delle insegnanti partecipanti. Download del contenuto: <http://dl.dropbox.com/u/16582081/vigiloca.zip>

Fabrizio Emer