

La WebCommunityLab per lo studio di Scienza degli alimenti

L'esperienza – realizzata anche grazie al contributo della professoressa Maria Catanzariti, insegnante di diritto-economia, specializzata nell'insegnamento agli allievi diversamente abili – iniziata nel 2007 e attualmente in corso, si svolge all'interno di un istituto professionale alberghiero statale, dove, nonostante la continua diversificazione delle metodologie adottate nel corso degli anni, gli allievi faticano a raggiungere gli obiettivi della disciplina. La didattica laboratoriale rappresenta, in tale tipo di istituto, un presupposto fondamentale per il raggiungimento del successo formativo di molte discipline presenti nel curriculum.

La denominazione del progetto: "Creazione di una comunità aperta e di un ambiente virtuale di apprendimento collaborativo on line, in linea con gli stili di apprendimento degli adolescenti, mediante l'utilizzo di tecnologia open source e software freeware (Webcommunitylab – Laboratorio Didattico di Scienza degli Alimenti)", configura i presupposti cardine del progetto in atto, nato dall'idea che l'utilizzo in campo didattico di quegli stessi strumenti che gli allievi usano con vivacità e coinvolgimento nel loro tempo libero riesca ad agevolare in maniera decisiva l'apprendimento. L'uso dei social network, lo scambio di sms con i cellulari, l'utilizzo della chat... sono ormai una realtà all'ordine del giorno per la nuova generazione.

Un ambiente virtuale che faciliti e stimoli l'apprendimento può riuscire solo se gli allievi lo frequentano volentieri e si identificano in esso: deve rappresentare uno spazio da vivere e integrarsi perfettamente con l'ambiente fisico reale dei ragazzi.

Si è cercato di svincolare l'apprendimento dal normale orario scolastico e dal luogo dove è organizzato e di renderlo possibile "ovunque e in qualsiasi momento" a seconda delle singole inclinazioni di ciascun allievo; di creare un ambiente in grado di differenziare e personalizzare l'apprendimento, rispettando i tempi di ciascun studente: la scelta dell'attività da svolgere in laboratorio è spesso individuale.

Un ambiente di apprendimento innovativo, stimolante, che potesse tradurre l'interattività in una potenzialità sia ludica che educativa, in grado di innescare nuove relazioni, di far superare lo sterile nozionismo attraverso la rete e l'integrazione del saper fare, consentendo l'integrazione degli aspetti comunicazionali, ludici e didattici. Un ambiente interattivo, in quanto è possibile apprendere e costruire efficacemente conoscenza quando gli studenti sono i protagonisti del proprio apprendimento: producono materiali non solo per sé ma, attraverso la loro pubblicazione, anche per l'intera comunità; questo contribuisce a stimolarli e a farli lavorare con buona volontà, motivazione e interesse.

Una comunità di apprendimento aperta, con classi parallele e in verticale, improntata sulla collaborazione, lo scambio e la condivisione.

All'interno della community si vengono a prefigurare diversi ruoli e strumenti: caporedattore/insegnante, redattore/studente, lettori/studenti; studenti moderatori del forum, admin, coadmin...; forum, chat, messenger, messaggi privati, news, repository di risorse digitali, galleria multimediale, tutorial, sistemi di ricerca, enciclopedie, prove strutturate con autocorrezione, interrogatore, sistema a punti per la misurazione automatica in tempo reale delle attività svolte sul sito dai singoli allievi con relativo sistema di valutazione.

I risultati in questi primi anni di attuazione, valutati attraverso il raggiungimento degli obiettivi prefissati e quindi del successo formativo a fine anno, dalla qualità e quantità dei materiali prodotti, dal gradimento degli allievi per le attività di laboratorio, sembrano portare nella giusta direzione e inducono a continuare su questa strada nonostante l'enorme dispendio di energie e di tempo necessari per la gestione dell'intero processo.

NOTA:

Il progetto, interamente realizzato con tecnologia open source e software freeware, è "aperto" a tutte le discipline di tutti i tipi di scuole: tutti i riferimenti si trovano [qui](#).

ENGLISH ABSTRACT:

The educational workshop, intended as a methodology, represents, in this type of school, a prerequisite for the achievement of educational success. The lack of laboratory food technologies affects learning. The creation of an online community with a virtual environment appears to respond positively to the needs of students.

Flavio Scaglione