



ISSN: 2038-3282

Pubblicato il: Aprile 2012

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Didactis lighting up of the LIM: a new learning tool

La didattica accende le luci alle LIM: nuovo strumento di apprendimento

di Stefania Nirchi

Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale

s.nirchi@unicas.it

Abstract

Una delle ultime sfide lanciate alla scuola è quella di trasformare le proprie aule in ambienti generativi di apprendimento, in cui sia possibile imparare ad imparare continuamente, sviluppando competenze e lavorando sul capitale umano disponibile, al fine di formare intelligenze multiple. La prospettiva educativa che fa da sfondo a questo modello di didattica è quella che ha a cuore principalmente il pensiero critico, la pluralità, le differenze individuali, il lavoro cooperativo tra pari. Per raggiungere tali obiettivi le aule si sono trasformate in veri e propri laboratori di didattica integrata da tecnologie avanzate.

Parole chiave: didattica, LIM, apprendimento, scuola

Se provassimo a fare esercizio di memoria sulla scuola che ha caratterizzato i nostri anni di formazione, l'immagine d'aula che verrebbe subito alla mente sarebbe identica a quella che caratterizza l'ambiente di istruzione e formazione anche di questo tempo storico. Saremmo senza dubbio presi da un senso di smarrimento nel notare che nulla è cambiato nonostante lo scorrere degli anni e l'alternarsi di intere generazioni, come se tutto ciò che costituisce il palcoscenico scuola¹ (insegnante, cattedra, lavagna, allievi, banchi) si fosse cristallizzato in una sorta di immobilità perenne. Non possiamo negare le tante indicazioni arrivate in questi anni dal contesto internazionale, sollecitazioni continue ad un giro di boa che hanno chiamato la scuola a riflettere su un proprio ed opportuno "cambio di pelle". Basti ricordare le indicazioni europee che a partire dal 2000 si sono avvicinate sul tema del miglioramento della didattica in termini di efficacia ed efficienza, soprattutto in una nuova veste, tutta tecnologica. Una delle ultime sfide lanciate alla scuola è quella di trasformare le proprie aule in ambienti generativi di apprendimento, in cui sia possibile imparare ad imparare continuamente, sviluppando competenze e lavorando sul capitale umano disponibile, al fine di formare intelligenze multiple. La prospettiva educativa che fa da sfondo a questo modello di didattica è quella che ha a cuore principalmente il pensiero critico, la pluralità, le differenze individuali, il lavoro cooperativo tra pari². Per raggiungere tali obiettivi le aule si sono trasformate in veri e propri laboratori di didattica integrata da tecnologie avanzate. L'inizio di questo cambiamento può essere fatto risalire al Piano Scuola digitale³ del 2008 che prevede la diffusione su vasta scala di strumenti innovativi al servizio della didattica. Questo nuovo modo di insegnare e di apprendere è un'occasione nuova che rende più facilmente realizzabile il passaggio, fin qui doloroso, da una trasmissione di saperi ordinata, sequenziale, settoriale, ad una multimediale e reticolare. Vivere pienamente questa sorta di trasformazione antropologica vuol dire non escludere il passato a favore del presente e/o viceversa, ma far dialogare costantemente queste due anime: quella della cultura alfabetica e quella dei media⁴. Per fare questo è necessario che i docenti rimodulino il loro modo di insegnare, a partire dalle metodologie impiegate, perché ogni nuovo linguaggio necessita di uno stile comunicativo adeguato. In altri termini, essi sono chiamati a porre al centro del processo di istruzione gli allievi, trasmettendo loro i saperi attraverso canali comunicativi diversi ed impiegando ausili didattici diversificati. Un approccio questo che rimanda ad un viaggio nell'insegnamento-apprendimento dai caratteri ludico, reticolare, multimediale, un cammino pedagogico verso la conoscenza di saperi forti e, con una cassetta degli attrezzi il cui contenuto cambia continuamente, perché tante e diverse sono le risorse a cui i docenti devono attingere per interessare, motivare i nativi digitali, già antropologicamente abituati ad assorbire positivamente una realtà che muta in maniera repentina. Tuttavia, tutto questo comporta da parte

¹ Il corsivo è di chi scrive

² Grabinger, R.S., Dunlap J.C. (1995). Rich environments for active learning: A definition, *Alt-J*, 3(2), 1995, pp. 5-34. Gli autori in questo saggio definiscono un ambiente di apprendimento generativo secondo i principi della filosofia costruttivista. Tale ambiente si basa sullo sviluppo del pensiero critico, della metacognizione, della flessibilità, del problem solving, del lavoro cooperativo e facilita l'apprendimento e lo sviluppo di competenze in un'ottica di life long learning skills.

³ Cfr. http://www.istruzione.it/web/istruzione/piano_scuola_digitale.

⁴ T. Sirchia, *Riambientazione antropologica e scuola multimediale*, in T. Sirchia (a cura di), "L'alfabeto e i media. Verso la scuola multimediale", Marsala, Editrice Scolastica Italiana, 1994, p.18.

degli esperti una cura diversa nel condurre gli insegnanti verso una didattica aperta alla multimedialità, e da parte di questi ultimi, una grande voglia di mettersi in gioco per scongiurare il rischio di considerare gesso e lavagna di ardesia l'antico rifugio sicuro contro il nuovo che avanza.

I vantaggi dell'apprendere con il touch screen delle LIM Ardesia e polvere di gesso rappresentato da sempre i simboli per antonomasia del fare scuola. E' questa, infatti, l'immagine che viene subito alla mente, insieme a banchi e cattedra, quando pensiamo ad un'aula scolastica. Tuttavia, come anticipato in apertura a questo articolo, le LIM (Lavagne Interattive Multimediali) rappresentano oggi un nuovo ausilio a disposizione dei docenti e presente ormai nella maggior parte delle classi scolastiche di ogni ordine e grado di istruzione. Si tratta di un grande schermo tattile (touch screen) sul quale viene proiettato tutto ciò che è in visione sul desktop del computer del docente. L'interazione può avvenire scrivendo con un pennarello o semplicemente toccando lo schermo. In questo modo è possibile cliccare, disegnare, scrivere, trascinare ogni tipo di oggetto digitale (contenuti, immagini, video, ecc.) cancellare e salvare tutto sul computer. Il fatto che la LIM permette il salvataggio e l'estensione della lezione all'infinito la caratterizza, rispetto alla vecchia lavagna, come una porta aperta alla didattica⁵. Proprio per queste caratteristiche le LIM "diventano il trait d'union strategico tra tutte le azioni educative poste in essere all'interno dell'ambiente fisico e quelle esterne, in cui elementi digitali ed online offrono infinite possibilità di apprendimento.

Dunque le LIM e gli ambienti virtuali producono un proseguo ed un'estensione formativa anche al di fuori del contesto classe e scuola, creando scenari formativi molto più ampi e del tutto innovativi⁶. Scenari formativi nei quali gli allievi lavorano in chiave cooperativa e costruttivista acquisendo saperi attraverso l'interazione e la condivisione con il gruppo classe, in un'ottica di learning by doing trasversale e interdisciplinare. La letteratura di riferimento conferma la versatilità delle LIM e l'efficacia del suo utilizzo, con ricadute positive su motivazione, attenzione e coinvolgimento degli allievi con conseguente miglioramento della comunicazione in classe (Biondi, 2009). Permettendo la condivisione dei contenuti anche a distanza, la lavagna interattiva multimediale può essere un valido strumento di aiuto in situazioni particolari, quali quelle di allievi costretti a casa per motivi diversi. In questi casi particolari, le LIM consentono all'allievo di collegarsi con la propria classe e di seguire la lezione dell'insegnante online, di essere coinvolto nell'attività del gruppo

rispondendo a una domanda, o evidenziando un oggetto, oppure, in caso di problemi di collegamento diretto, ricevere la registrazione audio e/o video di ciò che è stato fatto in aula sulla LIM da insegnanti e compagni. Usare questo strumento non rappresenta la rottura con i vecchi ausili didattici ma disegna un connubio tra nuove e vecchie risorse cui aspirare per utilizzare nel migliore dei modi i new media, in un'ottica di costruzione di saperi flessibili, trasversali, reticolari, non ascrivibili alle singole discipline. Per raccogliere la sfida ed essere in grado di governare la complessità dei cambiamenti in atto nel sistema istruzione, occorre dunque adoperare un numero

⁵ quella parte della didattica che si riferisce alle esperienze effettivamente compiute nel contesto operativo dell'aula.

⁶ M. G. Mura, Le potenzialità della LIM e il principio di convergenza. Dalla classe agli ambienti integrati di apprendimento, intervista a Roberto Baldascino, <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1629>, 26 aprile 2010.

considerevole di approcci in grado di incidere sull'ambiente, reale e virtuale, della classe, modificandolo notevolmente e generando ecosistemi di apprendimento diversi.

Se pensiamo che la scuola non debba essere arroccata su antiche convinzioni che la vogliono poco aperta al cambiamento e intenta invece a salvaguardare l'identità che l'ha contraddistinta in tutti questi anni, allora l'esercizio di immaginare una didattica efficace ed innovativa ed in continuo mutamento non rimane un esercizio utopistico. Lo spazio aula si apre così ai nativi digitali declinando forme nuove di insegnamento- apprendimento, attraverso una didattica di qualità a misura di allievo, che fa della multimedialità il proprio grimaldello per affrontare i cambiamenti in atto. Solo in questo modo la scuola sarà in grado di ascoltare la musica del proprio "ripensamento critico" sul nuovo spartito della multimedialità.

Riferimenti Bibliografici:

Bannister D., *Come usare al meglio la vostra LIM. Linee guida europee*, in "European Schoolnet", settembre 2010, <http://www.eun.org/web/guest/home>;

Biondi G. (a cura di), *LIM. A scuola con la lavagna interattiva multimediale. Nuovi linguaggi per innovare la didattica*, Firenze, Giunti Editore, 2009;

Bonaiuti G., *Didattica attiva con la LIM - Metodologie, strumenti e materiali con la Lavagna Interattiva Multimediale*, Trento, Erickson, ristampa 2010;

Calvani A., *I nuovi media nella scuola*, Roma, Carocci, 1999;

Calvani A., Fini A., Ranieri M., *La competenza digitale nella scuola*, Trento, Erickson, 2010.

Ferri P., *I nativi digitali: nuove forme di comunicare tra gli abitanti della Scuola*, in "Pedagogia più Didattica", n.1, Trento, Erikson, 2010;

Margiotta U., *Aula con vista. Comunicare a scuola...oltre la scuola*, in "Pedagogia più didattica", n.1, Trento, Erikson, gennaio 2010;

MIUR, *Linee di sviluppo. Piano nazionale Scuola Digitale*, 28 luglio 2010, Roma, Sala dei Ministri, DGSSSI, Ufficio V, <http://www.istruzione.it/web/istruzione/dettaglio-news/-/dettaglioNews/viewDettaglio/13437/11210>.

Sirchia T., *Riambientazione antropologica e scuola multimediale*, in T. Sirchia (a cura di), *L'alfabeto e i media. Verso la scuola multimediale*, Marsala, Editrice Scolastica Italiana, 1994.