

Comunicare con i media: la LIM

La LIM in prospettiva EAS

La LIM, dopo qualche anno di sperimentazione, può essere ripensata in chiave metodologica, come nel caso del metodo EAS

di Gloria Sinini, Università Cattolica del Sacro Cuore di Brescia

La Lavagna Interattiva Multimediale è ormai entrata a far parte dell'arredo nella maggior parte delle aule scolastiche italiane. In questi ultimi anni, molteplici sono state le occasioni che hanno fatto sì che questo strumento potesse essere a disposizione di alunni e insegnanti: azioni ministeriali, bandi di innovazione, sperimentazioni locali piuttosto che voglia di innovazione da parte di dirigenti scolastici. Essa, esattamente come la lavagna di ardesia, si configura come lo spazio centrale della comunicazione del docente, integrando la versatilità dei linguaggi multimediali. Oggi si tratta forse di provare a ripensare questo strumento di comunicazione didattica alla luce di nuove proposte didattiche e metodologiche: stiamo parlando della metodologia EAS. In questo contributo proveremo a dare alcune indicazioni metodologiche in quest'ottica.

Una lavagna per comunicare

Aldilà degli usi, delle pratiche e dei processi che si possono attivare, la Lavagna Interattiva Multimediale identifica lo spazio centrale della comunicazione del docente: è lo spazio della parola, dei numeri, dell'esemplificazione, degli esercizi e dei disegni. È lo spazio in cui docente e studenti costruiscono significati dando corpo ai pensieri e ai processi che circolano durante la lezione. Proprio questa sua natura familiare le ha permesso di entrare facilmente nelle scuole, portando con sé qualcosa in più: il superamento della sola parola scritta, data dalla convergenza digitale di linguaggi diversi e dall'attivazione della percezione acustica, visiva e tattile. Posso infatti decidere di

utilizzare la LIM come semplice lavagna, per scrivere appunto, oppure posso avvalermi di immagini, suoni, video, integrandoli sapientemente nella lezione.

Sino a oggi le pratiche d'uso dei docenti, dai pionieri – veri e propri veterani della LIM in classe – ai neofiti, hanno messo alla prova la creatività metodologica dei docenti. In precedenti contributi (Sinini 2013; Rivoltella - Sinini 2012) queste pratiche sono state sistematizzate in tre categorie, che a nostro avviso raccolgono le svariate modalità d'utilizzo della LIM in classe:

- posso utilizzare la LIM come spazio di comunicazione e rappresentazione dei concetti (schermo rappresentativo);
- posso usarla per il suo carattere di attualità, in quanto linguaggio accattivante e familia-

re per gli studenti, sfruttando gli aspetti iconici della comunicazione e la dimensione immersiva che ricorda quella dei videogiochi (linguaggio naturale);

- può divenire il “tavolo” di lavoro su cui l'insegnante e gli alunni costruiscono la conoscenza in modo collaborativo, creano e diventano autori di contenuti (tavolo co-costruttivo).

LIM: quale apprendimento?

Dalle ricerche condotte (Rivoltella - Sinini 2012) è emerso come questi profili siano strettamente correlati a precisi processi di apprendimento, codificati a partire dalla letteratura in merito all'attività tra pari. Prima di parlare di LIM nella prospettiva del metodo EAS, vogliamo evidenziare cin-

que processi di apprendimento che nell'uso della Lavagna Interattiva Multimediale in classe emergono.

Il primo consente di intendere l'apprendimento come la capacità di problem solving (Guberman-Saxe 2000), ovvero, la capacità di problematizzare i concetti, le questioni e le situazioni.

Il secondo processo è relativo all'apprendimento significativo, secondo la concezione di Novak (1989), ovvero la capacità di contestualizzare i contenuti appresi, di connetterli con le esperienze di vita o ad altri concetti.

Il terzo riguarda invece l'attenzione condivisa (Barron 2000), messa in campo nella lezione dialogata, quando gli alunni sono lasciati liberi di intervenire, influenzandosi reciprocamente, per cui il contributo di ciascuno è significativo ai fini del conseguimento del risultato.

Il quarto riguarda l'autorialità, che qualifica quelle situazioni in cui lo studente sia lasciato libero di sbagliare, di procedere per tentativi nella risoluzione

di un problema, diventando responsabile delle proprie scelte e decisioni.

Il quinto e ultimo, infine, tocca l'aspetto metacognitivo, che universalmente accompagna i processi di apprendimento.

Utilizzare la LIM come schermo per rappresentare contenuti, per esempio attraverso presentazioni, mappe concettuali, schemi di sintesi, non favorisce – secondo questi studi – il problem solving, ma certamente stimola l'attenzione condivisa e aiuta il bambino a fissare l'attenzione sui principali concetti. Ovviamente sta poi alla capacità comunicativa del docente condurre la lezione in modo da favorire la riflessione degli studenti sui diversi elementi della mappa o della presentazione.

Di contro, il problem solving è favorito quando faccio leva sugli aspetti ludici del linguaggio digitale come linguaggio naturale. Il ricorso a giochi didattici (come quelli che troviamo nella banca dati dell'IPRASE o tanti altri in rete), o a piccoli escamotage comunicativi consentiti dalla LIM (pensiamo

per esempio all'effetto tendina, all'oscuramento dello schermo, alla lente di ingrandimento) sollecitano il problem solving. Il gioco didattico svolto alla LIM consente di attivare tutto il gruppo classe nella formulazione di possibili ipotesi e nella risoluzione del quesito.

La dimensione autoriale, infine, dimensione dell'apprendimento che vede gli studenti protagonisti e responsabili del proprio processo di apprendimento, è sollecitata laddove la LIM sia utilizzata in prospettiva di "scrittura" autoriale, quindi in tutte quelle attività dove lo studente sia autore di contenuti (la costruzione di un e-book, attraverso la rielaborazione personale di una fiaba, per esempio) e la LIM il suo banco da lavoro.

Proviamo a sintetizzare nello schema in figura 1 le principali dimensioni dell'apprendimento con le relative funzioni LIM che le sollecitano e favoriscono.

La LIM nello spazio del metodo EAS

Come abbiamo visto nella figura 1, quella che si presenta è una possibile articolazione della lezione: a una fase più ludica, che sollecita la problematizzazione a livello individuale, segue una fase maggiormente concettuale e quindi un uso della LIM più rappresentativo.

Un discorso simile avviene per la dimensione metacognitiva, che nel processo di apprendimento sembrerebbe sopraggiungere proprio dopo la pro-

Figura 1



blemizzazione e l'attenzione condivisa. Anche in questo caso, l'aspetto ludico viene meno per lasciar spazio alla riflessione e alla sistematizzazione.

Un utilizzo più pulito e lineare della LIM, che vada nella direzione di semplificare e disambiguare i concetti, si sostiene più facilmente quando la LIM venga scelta come schermo per rappresentare.

Quel che sembra delinarsi è, dunque, il ritmo dell'approccio didattico EAS (Episodi di Apprendimenti Situato, Rivoltella 2013) che, come ricordiamo, è organizzato in tre momenti (preoperatorio, operatorio, ristrutturativo), ciascuno dei quali sostenuto da specifiche logiche didattiche.

Proviamo dunque a esempli-

ficare un EAS di scienze sulla specie degli artropodi (classe insetti) svolto con la LIM, nel quale la competenza messa al centro sia di riconoscere la classe degli insetti e le sue caratteristiche.

Nella **fase preoperatoria**, ovvero il momento anticipatorio dell'EAS, l'insegnante potrebbe assegnare agli alunni, come compito a casa, la lettura di un glossario precedentemente preparato che indichi le diverse parti di cui può essere costituito un insetto (capo, torace, addome, antenne, zampe, ali, esoscheletro...), insieme alla visione del film di animazione "A Bugs Life".

Una volta giunti in classe, il compito del docente è di focalizzare l'attenzione condivi-

sa degli studenti su un breve framework concettuale di 10-15 minuti, utilizzando la LIM come **schermo di rappresentazione**: una presentazione in Prezi, costruita con immagini di insetti e altri artropodi tratti dal film di animazione, ad esempio, che spieghi le diverse classificazioni all'interno della specie. Quindi, fase successiva, l'insegnante lancia lo stimolo: da una raccolta di fotografie che rappresentano sia insetti, che crostacei e aracnidi (ovvero le diverse classi appartenenti alla specie degli artropodi, reperite in rete e inserite in una pagina bianca della LIM), si chiede agli alunni – attraverso un gioco veloce e molto intuitivo – di eliminare l'intruso, ovvero tutte quelle foto-



grafie che non rappresentino degli insetti.

Il gioco, in sostanza, consiste nel selezionare con il puntatore della LIM la fotografia e cancellarla dalla pagina. Sfruttando la LIM come linguaggio naturale si innesca un processo di **problem solving**, invitando gli studenti a riflettere sulle differenze nelle diverse classi di artropodi.

Nella **fase operatoria**, parte centrale dell'EAS in cui l'alunno, individualmente o in gruppo, si confronta attivamente con il contenuto da apprendere nella logica del **learning by doing**, la consegna consiste nell'invitare gli studenti a uscire nel cortile della scuola a "caccia di insetti", cercandoli, osservandoli e fotografandoli con una macchina fotografica digitale (o con il tablet, per chi lo ha).

La richiesta dell'insegnante potrebbe essere la seguente: redigere sul proprio quaderno (o sul tablet) un breve testo nel quale descrivere le caratteristiche dell'insetto fotografato, a partire dall'osservazione e dallo scatto che ha colto l'insetto.

Con l'insegnante le fotografie vengono poi montate in una successione filmica attraverso l'applicativo web Magisto. In questo modo la LIM viene utilizzata come **tavolo di lavoro** sul quale produrre l'output dell'EAS: la raccolta di insetti della classe.

Nella **fase ristrutturativa**, il momento dell'apprendimento dell'EAS, il compito del docente è di fare sintesi dei lavori degli alunni, portandoli a riflette-

re metacognitivamente sul lavoro di scoperta e osservazione condotto, sistematizzando le riflessioni prodotte dagli studenti sui propri quaderni – o su device mobile – in una mappa, costruita con il software autore della LIM o con un applicativo web (Popplet), ricorrendo nuovamente alla LIM come **schermo per rappresentare** i concetti appresi nell'EAS (le caratteristiche degli insetti).

Chiudiamo con una battuta che ha fatto da sfondo implicito a tutto il contributo: l'inserimento in classe di una tecnologia come la LIM non può essere lasciato al caso e all'improvvisazione, ma deve essere oggetto di riflessione didattica, metodologica e di progettazione consapevole, a maggior ragione quando la si sperimenta entro una nuova cornice didattica come quella del metodo EAS.

Risorse

G. Biondi, **LIM. A scuola con la lavagna interattiva Multimediale**, Giunti Editore, Milano 2008
P.C. Rivoltella - S. Ferrari, **Scuola del futuro? Appunti di una ricerca intervento sull'innovazione tecnologica della didattica**, Educatt, Milano 2010
P.C. Rivoltella - G. Sinini, **Apprendimenti digitali? Una sperimentazione nella scuola primaria**, Educatt, Milano 2012
G.B. Saxe, **Children's developing mathematics in collective practices: A framework for analysis**, The Journal of the Learning Sciences, 2002 11, 2&3, pp. 275-300

Risorse web

Giochi didattici IPRASE:
http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/

