

Studio di caso

La cosa più bella che ho visto ...

di Ermelinda Guarino

Introduzione



Le **immagini** hanno una profonda influenza sugli adolescenti nella costruzione della propria identità e della propria visione del mondo. Non vi sono dubbi sulla loro pervasività e sulla grande importanza che queste rivestono per i nostri studenti, adolescenti che passano la maggior parte del tempo davanti ad uno schermo.

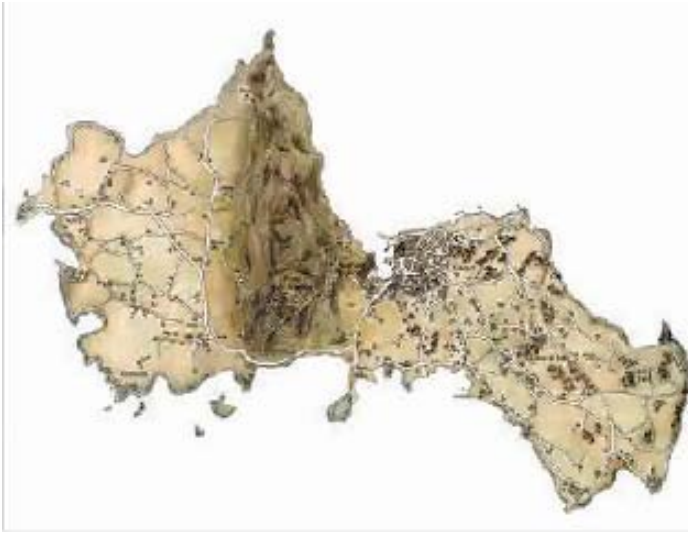
Il rischio è sicuramente un'acquisizione passiva di comportamenti sociali e di significati indotti da dare alla nostra realtà. Come le Indicazioni per il Curricolo sottolineano, è necessario, invece, che i nostri allievi imparino a **decodificare i messaggi** presenti nell'ambiente e a produrne di nuovi, composti con più codici, più registri linguistici, più supporti tecnologici.

Una crescita delle capacità espressive attraverso **nuovi linguaggi multimediali** presuppone, però, lo sviluppo di competenze digitali e la LIM si inserisce in questo contesto come uno strumento particolarmente efficace sia per l'ampliamento delle possibilità espressive che per l'integrazione dei linguaggi.

Questo studio di caso ha, perciò, essenzialmente due obiettivi:

- analizzare come le **immagini** possano rappresentare materiale straordinariamente ricco di stimoli **per sviluppare competenze in ambiti disciplinari diversi**, una sorta di porta d'accesso allo sviluppo della capacità linguistico-comunicativa dei nostri studenti;
- offrire una serie di spunti di discussione sulle potenzialità della lavagna interattiva sia per la personalizzazione dei percorsi che per lo sviluppo di competenze di tipo sociale ed applicativo.

Il contesto



L'Istituto Comprensivo di Favignana non è grande, ma è dislocato su tre isole con più plessi e gradi di istruzione differenti. Negli anni si è dotato di ambienti multimediali ben attrezzati ed ha acquistato **alcune lavagne interattive** che ha distribuito in alcune aule delle varie sedi.

Le LIM sono utilizzate già da tre anni in attività in presenza e a distanza con ragazzi che, iscritti all'istituto ma residenti nelle isole più piccole dell'arcipelago, sono in numero troppo esiguo per formare una classe.

Da tempo, quindi, le ICT sono state individuate dalla nostra scuola come lo strumento fondamentale per risolvere le difficoltà legate all'**isolamento culturale e geografico**, che fortemente si fa sentire sul piano della socializzazione e lo sviluppo di una piena cittadinanza.

La classe

Sono 23 gli studenti della classe prima della secondaria di primo grado delle isole di Levanzo e Favignana che utilizzano la LIM come superficie per la condivisione di attività formative a distanza.

L'aula in questione dispone da circa un anno di un computer, una lavagna interattiva ed una connessione veloce alla rete. La **LIM viene utilizzata** prevalentemente nelle sue **funzioni di base**: come lavagna senza gesso a sostegno delle attività del docente e nelle funzionalità principali del software autore.

Da qualche tempo gli insegnanti hanno acquisito maggiore familiarità e hanno iniziato a fare uso della LIM anche per **attività interattive e dimostrative**.

Il gruppo classe è eterogeneo per livelli di strumentalità di base raggiunti. Gli alunni parlano generalmente in dialetto, spesso anche a scuola. Sono presenti anche due ragazzi disabili: una bambina sorda e un ragazzo iperattivo.

Tutti gli studenti hanno **dimestichezza con le tecnologie**, anche se un numero molto ristretto di loro non possiede ancora un computer a casa. Fruiscono delle numerose dotazioni tecnologiche in loro possesso in solitudine e non esiste alcuna mediazione familiare quando navigano in Internet. Sono ragazzi che, come la stragrande maggioranza dei preadolescenti, accedono alla rete senza un necessario bagaglio di conoscenza dei linguaggi utilizzati e del mezzo adoperato.

I problemi

Il consiglio di classe ha di fronte una situazione iniziale di questo tipo:

- povertà nelle forme espressive e di comunicazione;
- bassa motivazione allo studio;
- scarsa partecipazione attiva ed autonomia nel lavoro in aula;
- scarsa esperienza di lavoro collaborativi.

Al quadro problematico generale si integra anche la grande **eterogeneità degli stili di apprendimento e dei bisogni** che gli alunni della classe esprimono. Ad esempio, la sordità che affligge un'alunna determina la necessità di far ricorso prevalentemente ad **immagini** per includerla nelle attività svolte con la classe, mentre l'alunno iperattivo, che ha difficoltà a seguire lo sviluppo di concetti astratti, manifesta l'esigenza di operare concretamente, passando da osservazioni empiriche alla concettualizzazione. Non è il solo che, più volte e nel corso di precedenti esperienze mai diventate prassi organica, è riuscito a restare concentrato sul compito solo quando veniva sollecitata la dimensione manipolativa. Alcuni alunni, inoltre, definiti "troppo chiacchieroni", di fatto con una forte propensione interpersonale, riescono a lavorare meglio in gruppo poiché sentono di potersi esprimere, fare domande e discutere più liberamente.

Inoltre, l'introduzione della LIM nell'ambiente di apprendimento ha posto il problema di un **uso consapevole dei media e delle tecnologie digitali**, come strumenti da utilizzare per rendere più ricchi gli approcci agli argomenti di studio. Da quando la LIM è presente in classe, gli insegnanti hanno iniziato a sperimentare in modo crescente l'integrazione di Internet nella didattica.

Ad esempio, in storia si è sperimentata la possibilità di avere a disposizione numerosi video con documenti originali, selezionati precedentemente da siti come [You Tube](#) o da portali dedicati alla didattica come [Teacher's Tube](#).

L'esperienza personale di ciascuno di noi docenti conferma come l'offrire più **modalità di comunicazione**, quale può essere la visione di un filmato insieme alla propria spiegazione e alla lettura di testi, diversifica il modo di comunicare un concetto e aiuta gli studenti a comprenderlo meglio.

Abbiamo, tuttavia, riscontrato che, spesso, i ragazzi utilizzano in modo acritico le risorse che trovano in rete. Si soffermano generalmente sui primi risultati che i principali motori di ricerca offrono, quelli più indicizzati, ma non per questo più attendibili, e attraverso semplici operazioni di copia/incolla tendono ad acquisire dati imprecisi o poco affidabili, che possono portare alla formazione di vere e proprie misconcezioni.

Ad esempio, dovendo cercare informazioni sulla storia locale di Favignana, tutti i nostri studenti si sono affidati ai primi risultati di Google, cioè a siti commerciali che mettevano in rilievo e accentuavano per fini comunicativi e propagandistici alcuni segmenti della storia dell'isola, dando una percezione parziale ed errata del suo sviluppo storico e culturale.



Ipotesi di soluzione

Le scelte dei docenti

Inizialmente abbiamo ipotizzato di utilizzare la LIM come strumento di supporto alle strategie di rimotivazione allo studio. Dalla discussione interna al consiglio di classe è maturata la necessità di sviluppare un **percorso didattico trasversale** tra le discipline dell'area linguistico-espressiva per affrontare i bisogni educativi emersi dall'analisi iniziale.

La scelta di realizzare un percorso interdisciplinare è stata finalizzata ad offrire una **visione unitaria del sapere**, ma anche a creare una modalità di lavoro collaborativo tra i docenti che hanno condiviso le finalità educative e perseguito gli stessi obiettivi didattici.

Non sono mancate resistenze a questa modalità di lavoro. La separazione degli ambiti disciplinari rende difficile pensare in modo olistico le intelligenze degli studenti: l'intelligenza verbale non è prerogativa esclusiva dell'ambito letterario, così come la logica deve essere applicata anche allo studio dell'arte e dell'immagine.

Con la finalità di fornire un empowerment linguistico-comunicativo, i docenti di **lettere, tecnologia, arte e immagine, musica e inglese**, hanno comunque concordato di lavorare in **modo interdisciplinare** sulla valorizzazione degli elementi antropologico culturali dell'isola.

Abbiamo scelto, in particolare, di approfondire con i ragazzi il ruolo storico e la matrice identitaria della **mattanza dei tonni** come percorso per comprendere la complessità del presente e momento di avvicinamento ai saperi tradizionali. Ci è sembrato che questo tema, più di altri, potesse offrire la possibilità di un lavoro interdisciplinare; inoltre si è valutata la possibilità di dare agli studenti una chiave di lettura della propria realtà.

L'integrazione delle ICT nel percorso

Abbiamo pensato di sperimentare se e quanto sarebbe stato possibile potenziare le abilità di lettura/scrittura e la partecipazione sociale cambiando l'assetto della classe e promuovendo esperienze di lavoro collaborativo attraverso l'integrazione di diverse tecnologie come la LIM.

Il nostro percorso ha tenuto conto, perciò, di una considerazione che il consiglio di classe ha ritenuto fondamentale: non è possibile inserire in classe la LIM che ha la sua specificità nella multimedialità e nella interattività e non favorire nei ragazzi un atteggiamento attivo nei confronti dei media.

La specificità di questo percorso sta proprio nell'intreccio tra **esperienza della multimedialità** e **sviluppo delle possibilità espressive** attraverso i media sostenute dalle Indicazioni per il curricolo e dalla raccomandazione del parlamento europeo sullo sviluppo delle competenze chiave.

L'organizzazione delle attività

Il percorso è stato sviluppato in orario extra-scolastico ed ha utilizzato una **tematica antropologico culturale** molto radicata nella storia del territorio delle isole Egadi per la costruzione di un'esperienza diretta dei ragazzi.

L'obiettivo principale era far realizzare ai ragazzi **un'elaborazione creativa della mattanza dei tonni**.



Partendo dalla **ricerca di informazioni sul tema**, i ragazzi avrebbero dovuto farne oggetto di **verbalizzazione, di confronto, di conoscenza e di rappresentazione**.

Gli studenti conoscevano questo tipo di pesca attraverso i racconti dei loro nonni e genitori, senza peraltro aver mai assistito all'evento che per secoli ha costituito la principale attività economica per l'isola e la principale fonte di sostentamento per l'intera comunità.

Oltre ai racconti orali, tutti avevano visto le numerosissime **immagini** che riproducono i momenti più drammatici della pesca affissi nei negozi, nelle case, negli uffici. Immagini ormai entrate nella **memoria collettiva**, al punto di diventare stereotipate. Abbiamo perciò deciso di far lavorare gli alunni sull'**iconografia della mattanza**, chiedendo loro di realizzare un'elaborazione del materiale fotografico e audiovisivo reperibile in rete.

Nessuno di loro aveva mai lavorato con **strumenti digitali per l'elaborazione di immagini fotografiche** e così abbiamo pensato di coniugare il processo di elaborazione creativa con un percorso di **familiarizzazione con alcuni software** ([Gimp](#) per il fotoritocco e [Windows Movie Maker](#) per la creazione di un breve filmato).

Il lavoro in rete e l'ambiente di apprendimento

In questa parte del percorso formativo la scuola aveva deciso di avvalersi della consulenza online di un esperto in multimedialità. L'esperto era residente fuori dall'isola e così abbiamo deciso di realizzare incontri sincroni. I ragazzi e i docenti hanno, dunque, utilizzato gli strumenti di rete per la comunicazione e le attività collaborative a distanza. Quale migliore occasione per verificare subito i vantaggi e le difficoltà che sono connaturate con una modalità di lavoro online?

L'eterogeneità della classe e dei suoi bisogni ha sollecitato gli insegnanti a misurarsi con la **personalizzazione degli apprendimenti** e con la necessità di offrire ai ciascuno dei ragazzi una modalità espressiva congeniale.

La presenza della LIM in un ambiente di apprendimento può facilitare forme di **studio personalizzate** in un contesto inclusivo. Le insegnanti hanno ritenuto fondamentale, vista l'età degli alunni e la situazione dei ragazzi con disabilità, **operare in modo concreto**,



considerando l'aula come un contesto in cui costruire collaborativamente apprendimenti attraverso la pratica.

Si è riflettuto sulla possibilità per gli studenti con stili cognitivi più dipendenti di ottenere un vantaggio nella scrittura dei testi se affiancati da un compagno più autonomo. Tutto ciò ha comportato un assetto diverso all'interno dell'ambiente e la creazione di **aree di lavoro**, una delle quali ha incluso la LIM come superficie sulla quale poter interagire in piccoli gruppi. Abbiamo cercato di ottimizzare le risorse presenti nell'istituto, perciò abbiamo chiesto l'uso di un portatile della scuola.

Diversi studenti, a questo punto, si sono offerti di portare il proprio computer per il lavoro in classe, in modo da accrescere il numero di postazioni disponibili. L'offerta dei ragazzi ci ha fatto riflettere per due ragioni: il grado di diffusione delle tecnologie nelle famiglie sembra chiaramente sopravanzare quello delle scuole, inoltre, il portarsi dietro il proprio portatile per un'attività di studio ci segnalava che si cominciava ad interrompere la tendenza ad un uso esclusivamente ludico e "privato" (la *bedroom culture* a cui si è accennato in precedenza) degli strumenti tecnologici per un'altra in cui il computer diventa strumento di lavoro da condividere con altri.

Attività in aula

La comunicazione visiva attraverso l'immagine fotografica

La ricerca delle immagini



Il primo passo è stato raccogliere materiale sulla mattanza. La ricerca delle immagini e delle informazioni è stata rivolta in più direzioni. I ragazzi hanno subito suggerito di andare su **Internet** e cercare le immagini più significative. Abbiamo chiesto, però, che prima di effettuare questa ricerca in rete venissero **individuate altre fonti** a cui attingere: ad esempio, **abbiamo invitato i ragazzi sfogliare gli album di famiglia**. Si è creata così l'occasione di affrontare la questione delle **fonti primarie** che poi sarebbe diventata evidente con il lavoro di ricerca in Internet.

Dopo aver acquisito le fotografie con lo scanner, abbiamo utilizzato il motore di ricerca [Google Image](#) per fare una **ricognizione in rete**. La scelta della parola chiave è risultata determinante. Il termine "*mattanza*" apriva ad una serie troppo numerosa di risultati, poco rispondenti ai nostri bisogni. Così i ragazzi hanno proposto di aggiungere il nome dell'isola, delimitando la ricerca e riducendo il numero dei risultati da analizzare. Per una migliore definizione dell'immagine i ragazzi hanno scelto (dimostrando ancora una volta di avere dimestichezza con questo tipo di ricerca) di usare un'opzione che includesse **solo le immagini di grandi dimensioni**. Hanno poi **discusso** e scelto le più significative e le hanno copiate in una apposita cartella visibile sullo schermo della LIM.

La **lavagna interattiva multimediale**, in questa fase, è stata una **superficie di interazione**: i ragazzi hanno operato a turno per visitare i link più interessanti e i vari percorsi di ricerca, visualizzati sulla LIM, sono stati condivisi da tutti.

Comunicare in rete: problemi tecnici e competenze comunicative



La seconda fase del percorso ha previsto alcune attività di approfondimento sulla comunicazione visiva per preparare i ragazzi ad affrontare il lavoro di **elaborazione creativa**. Una di queste attività è stata dedicata ad introdurre le potenzialità espressive e gli strumenti digitali del ritocco fotografico ([http://it.wikipedia.org/wiki/Ritocco fotografico](http://it.wikipedia.org/wiki/Ritocco_fotografico)), una tecnica di manipolazione delle immagini digitali.

Per questa attività ci siamo avvalsi della collaborazione dell'**esperto** con il quale abbiamo fissato un **incontro a distanza**

in modalità sincrona, utilizzando **la LIM e il software di comunicazione sincrona gratuito Skype**.

La prima parte dell'incontro è stata dedicata alle presentazioni reciproche. Per rendere la comunicazione più semplice e veloce è stato cambiato **l'assetto dell'aula**: un gruppo di studenti si è posizionato vicino al computer e ha utilizzato il microfono per interagire verbalmente con l'esperto, mentre gli altri erano disposti attorno ad un tavolo rivolto verso la LIM e si avvicendavano alla lavagna nella navigazione in rete.

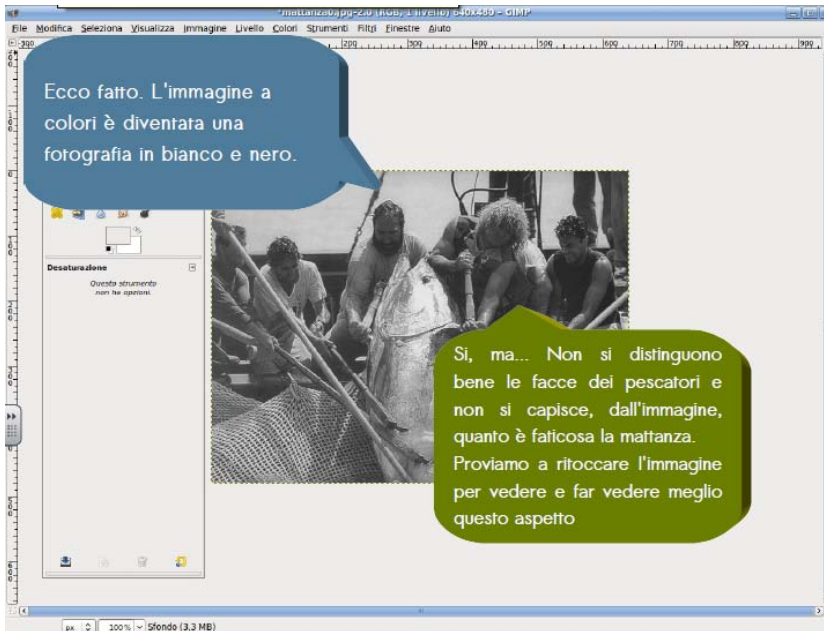
Tutta la classe ha ascoltato la presentazione che il docente/esperto ha fatto di sé stesso attraverso un microfono e delle casse collegate al computer. Per presentarsi, ha mostrato il proprio profilo sul social network Facebook, commentando video, foto e altre pagine in rete. I contenuti sul computer dell'esperto sono stati risultati simultaneamente visualizzati sulla LIM degli alunni di Favignana.

In questa fase dell'incontro i ragazzi hanno sperimentato vincoli e potenzialità della **comunicazione sincrona mediata**. Le foto e i video compensavano bene il fatto che l'esperto non avesse a disposizione un webcam e quindi non fosse presente in video. Commentando questi contenuti, siamo riusciti a "dar corpo" a chi stava dall'altra parte della rete e a rendere immediatamente informale il contesto.

Pur avendo a disposizione un collegamento veloce, in alcuni momenti sono sorte delle difficoltà nella navigazione. Lavori esterni rendevano incostante la trasmissione dei dati, circostanza che può ripetersi spesso quando si usano strumenti di comunicazione in rete, ma ciò ha spinto i ragazzi ad **adottare immediatamente strategie utili a mantenere efficace la comunicazione**, come l'uso esclusivo della chat testuale quando la navigazione in rete diveniva troppo lenta

“Manipolare” il testo visivo

Terminate le presentazioni, abbiamo lavorato su alcuni **elementi fondamentali per cogliere la natura e il senso di un testo visivo**: rapporti tra immagini, gesti e movimenti, proporzioni, forme, colori simbolici, espressione del viso, contesti.



L'esperto ha scelto un'immagine da Internet con soggetto la mattanza e, dopo aver dato effetti diversi con il software Gimp, ha presentato le varie elaborazioni alla classe, inviando i file via Skype.

Guardando le immagini sulla LIM, i ragazzi hanno discusso come l'intervento grafico applicato alle immagini offra interessanti **potenzialità espressive**. Ad esempio, posti di fronte al problema di comunicare drammaticità allo sforzo dei tonnaroti, hanno discusso sull'opportunità di

utilizzare dei **filtri di zoom** o di lavorare sul colore del sangue presente nell'immagine.

Attraverso lo schermo della LIM si sono analizzate corrispondenze tra le **scelte formali** (le valenze cromatiche, la focalizzazione sul soggetto, la composizione della fotografia) e le **strategie comunicative**. A turno i ragazzi si sono avvicendati alla LIM per **evidenziare con colori diversi** gli interventi avvenuti sull'immagine originale. Per raccogliere le informazioni e poterle utilizzare anche a casa, sono state appuntate delle **annotazioni**. Le annotazioni dei ragazzi sono diventate via via più numerose, tanto che abbiamo dovuto creare delle **"regole" di scrittura** e per il turno di parola per evitare sovrapposizioni.

Infine, è stato chiesto loro di confrontarsi sulle diverse soluzioni ed esprimere un'opinione personale sulle emozioni che l'effetto generato dalle immagini. La verbalizzazione di un'emozione, il prendere la parola per esprimere un proprio punto di vista non è affatto semplice, ma il clima informale creatosi e la potenza delle immagini che passavano sullo schermo, così familiari eppure diventate nuove, ha avuto un effetto poco prevedibile per le docenti di lettere ed arte ed immagine, impegnate a facilitare la comunicazione a distanza.

Alcune ricadute dell'attività

L'esperienza ha consentito di lavorare su alcuni obiettivi disciplinari.

Arte ed immagine:

- Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine.
- Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo.
- Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini, materiali d'uso, testi, suoni per produrre immagini.

Storia:

- Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio.

Italiano:

- Prestare attenzione in situazioni comunicative orali diverse, tra cui le situazioni formali, in contesti sia abituali sia inusuali.
- Leggere una grande varietà di testi, per scopi diversi e con strategie funzionali al compito.
- Praticare le abilità linguistiche orali attraverso la predisposizione di ambienti sociali di apprendimento idonei allo scambio linguistico, all'interazione, alla costruzione di significati, alla condivisione di conoscenze, alla negoziazione di punti di vista.
- Esprimere attraverso il parlato spontaneo o parzialmente pianificato pensieri, stati d'animo, affetti rispettando l'ordine causale e temporale.
- Apprendere le possibilità della lingua di fondersi con altri linguaggi e con altri mezzi, in forme di comunicazione interdisciplinari e multimediali.

Tecnologia:

- Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali.
- I ragazzi, sperimentando le potenzialità e i limiti dei mezzi di telecomunicazione, li hanno anche fatti propri, aprendo autonomamente propri profili su Facebook ed inserendo immagini manipolate (strumentalità acquisita proprio attraverso questa esperienza).
- Durante le attività, la possibilità di partecipare attivamente alla costruzione di immagini elaborate attraverso stimoli più legati alle differenze individuali di apprendimento, ha generato **soglie di attenzione più alte** e **modalità relazionali più positive** con i compagni e con gli insegnanti. Inoltre, l'utilizzo del corpo non limitato dal banco, la possibilità di muoversi, interagire, ha dato all'aula il senso di un contesto in cui si "costruiscono" apprendimenti attraverso la pratica.
- Attraverso la discussione di gruppo, aperta sul tema dell'efficacia o meno di ogni elaborazione grafica prodotta, ciascuno di loro ha partecipato con un **proprio contributo alla discussione**, esponendo spontaneamente esperienze, idee, emozioni personali e cercando, molto spesso riuscendoci, di mettere in atto processi di controllo.

Ricordare è possibile

Motivare, personalizzare, far partecipare, costruire collaborativamente: queste le parole chiave sulle quali le docenti della classe hanno deciso di organizzare un ulteriore percorso di apprendimento per i ragazzi.

Considerato il grado di attrazione che i **video** esercitano sui nostri studenti e le straordinarie potenzialità didattiche che la loro produzione offre all'apprendimento, abbiamo pensato di farne realizzare uno ai ragazzi. Abbiamo scelto i temi del ricordo come parte della costruzione di un'identità, il rinsaldarsi dei legami tra individuo, comunità e territorio isolano mediante processi di conoscenza e comprensione delle sue forme culturali.

L'attività formativa è stata focalizzata **sull'apprendimento di competenze linguistiche** di base del **linguaggio audiovisivo**. La realizzazione del video ha richiesto però un lavoro che ha coinvolto molte discipline scolastiche:

- lingua italiana (elaborazione e scrittura dei testi);
- storia (ricostruzioni temporali, raccolta di testimonianze, ricerca storica, confronto fra generazioni);
- geografia (conoscenza del territorio e della sua specificità);
- arte (produzione di illustrazioni, ricerca di immagini);
- tecnologia (assemblaggio dei materiali prodotti su supporto digitale);
- inglese (uso della lingua per la creazione di uno slogan efficace);
- musica (scelta del tema musicale che accompagna la narrazione).

Il lavoro è stato realizzato tre momenti:

- analisi delle strategie della comunicazione audiovisiva;
- percorso di apprendimento "grammaticale";

L'introduzione al linguaggio dell'audiovisivo

Nella prima fase i ragazzi sono stati stimolati ad **analizzare le diverse strategie utilizzate dalla comunicazione audiovisiva** attraverso la visione di filmati esemplificativi. I video scelti sono stati diversi (sigle di cartoni animati, lo spot, il cortometraggio, il film), tutti reperiti su You Tube e selezionati in fase di preparazione dell'attività.

Abbiamo utilizzato la LIM per visionare i filmati in classe con i ragazzi. Gli spot e le sigle erano a loro molto familiari e questo ha rappresentato un punto di forza, visto che così si è creato un **contatto** con il loro immaginario, accendendo una **fortissima motivazione e partecipazione**. Mediante una serie di domande, poste per sollevare la riflessione e la discussione, i ragazzi hanno individuato le principali caratteristiche strutturali e di genere; anche i più timidi hanno espresso senza particolari resistenze le proprie opinioni e i loro stati d'animo.



Ad ogni elemento della comunicazione audiovisiva analizzato, sono nate **discussioni di gruppo**, a cui tutti hanno partecipato spontaneamente. Gli obiettivi prettamente didattici relativi alla motivazione, alla partecipazione, all'uso della lingua per analizzare, esprimersi e argomentare acquisivano man mano un peso sempre maggiore nel tempo dedicato a questo percorso. Nella fase dell'attività dedicata alla formazione "grammaticale" si è cercato di esplicitare le **tecniche di sceneggiatura**, le possibilità di base dell'**inquadratura**, le opzioni nel **montaggio**, i

formati del **prodotto digitale**, le funzioni di sottolineatura del **commento musicale**. In tutte queste fasi, gli studenti, **spazialmente raccolti attorno alla LIM**, identificavano con l'**uso del fermo immagine** i vari elementi che venivano proposti, sottolineandoli graficamente con gli **strumenti propri della lavagna quali pennarelli, linee, colori, ombreggiatura ecc...**

L'elaborazione creativa dei temi

Per elaborare il tema di partenza, si è partiti da una riflessione sulla **distinzione tra ricordo e comprensione**.



Abbiamo iniziato chiedendo ai ragazzi di mettere a fuoco un ricordo legato al proprio territorio. Il gruppo ha ricevuto una precisa consegna, esplicitata sulla **lavagna interattiva** che in questa fase è stata utilizzata per **scandire modalità e tempi di lavoro**. I ragazzi individualmente hanno scavato nei propri ricordi personali per scegliere ed indicare "**la cosa più bella**" vista a Favignana e ne hanno realizzato un disegno su carta. Successivamente hanno realizzato un secondo disegno raffigurando sé stessi. Infine, ciascuno ha scelto una frase di commento da associare alle immagini create.



Il lavoro è proseguito suddividendo i **ragazzi in gruppi** e affidando ai gruppi **compiti diversi**. Alcuni ragazzi si sono occupati della **digitalizzazione dei disegni** utilizzando lo scanner e successivamente hanno organizzato i file in cartelle. In un'altra area, non particolarmente disturbata da rumori esterni, tutti i ragazzi si sono succeduti alla postazione con la quale, attraverso un semplicissimo programma di registrazione, un altro piccolo gruppo si occupava di **registrare la lettura ad alta voce di ciascun commento**. Un'ultima squadra di alunni ha lavorato **sul computer collegato alla LIM** e,

sotto la guida dall'esperto, ha realizzato il **montaggio** in sequenza dei disegni utilizzando un software gratuito (Windows Movie Maker), integrando con le registrazioni audio di ciascuno studente.

La prima parte dell'attività ha attinto ai ricordi personali e ha riguardato la "**memoria individuale**". Successivamente si è lavorato per stabilire consequenzialità e nessi con la dimensione della "memoria collettiva". Abbiamo **ricercato in rete le immagini più significative che potevano rappresentare l'isola**; a sceglierle sono stati i ragazzi. Questa raccolta di foto è servita per riflettere insieme su quale considerare "la cosa più bella vista dall'isola".

La classe ha immaginato che il **ricordo collettivo più significativo** potesse essere il lavoro dei pescatori nella tonnara, capaci di affrontare la natura con energia e rispetto, ricavando ricchezza per la comunità.

Si è scelto un **commento musicale** che accompagnasse le emozioni del racconto in modo armonico, senza sovrapposizioni. L'impegno, nella selezione tra le possibilità che erano state messe a disposizione dal docente di musica, non è stato trascurabile. Parallelamente, la docente di inglese ha guidato la classe nella creazione di uno **spot pubblicitario in L2** che, registrato in coro, ha chiuso la parte sonora del video. Così, insieme, si è costruito un testo che è divenuto la voce stessa dell'isola ed ha rappresentato il senso di comunità che gli studenti stessi per primi, attraverso un lavoro collaborativo, avevano acquisito.

[Il video realizzato dai ragazzi](#)

Riflessioni sul caso

Questo percorso didattico sui linguaggi e le loro interazioni comunicative ha rappresentato uno spazio di ricerca sia per i docenti che per gli alunni.

L'esperienza realizzata ha avuto come obiettivi :

- Sviluppare un percorso didattico trasversale come strumento di rimotivazione scolastica
- Sviluppare un uso consapevole ed attivo di strumenti e linguaggi diversi (x studenti e docenti)
- Scoprire nuovi modi di operare assieme e stimolare la partecipazione sociale attraverso strumenti di rete quali la chat e la lavagna condivisa
- Cominciare ad integrare tecnologie diverse alle proprie attività quotidiane, utilizzandole adeguatamente nelle proprie pratiche pedagogiche e di apprendimento

I risultati sono stati significativi da un duplice punto di vista:

- in termini di partecipazione e sviluppo di alcune competenze comunicative di base
- per la riflessione che l'intero gruppo docenti ha cominciato a condurre sulla relazione insegnamento - apprendimento significativo - uso intenzionale della tecnologia.

Rapporto con la programmazione curricolare

Le attività, pur essendosi svolte in orario extra-scolastico, si sono intrecciate fittamente con la programmazione curricolare: hanno rappresentato un'occasione per approfondire lo studio e la comprensione del presente ed hanno offerto svariate opportunità per percorsi di approfondimento delle materie di insegnamento curricolari. Il focus didattico è stato rivolto soprattutto all'apprendimento di processi e all'acquisizione di competenze per la vita. Le risorse utilizzate e i materiali realizzati dagli studenti durante le attività sono stati salvati attraverso la LIM e reimpiegati in contesti didattici mattutini più tradizionali.

Riflessioni sull'uso della strumentazione tecnologica

L'ambiente di apprendimento che vede la presenza di una LIM richiede naturalmente una riflessione critica da parte degli insegnanti e un uso intenzionale nella didattica quotidiana.

Gli usi della lavagna interattiva in questa esperienza sono stati molteplici. Innanzitutto è stata considerata come uno strumento di lavoro ordinario e non straordinario per risolvere un problema di ampliamento dell'ambiente di apprendimento attraverso gli strumenti di rete.

La stessa LIM è diventata uno spazio di lavoro particolarmente adatto alla personalizzazione degli apprendimenti proprio per la sollecitazione di stili cognitivi diversi, come nel caso della



costruzione del nostro video.

Nella nostra esperienza abbiamo sperimentato molti dei possibili usi della LIM:

- **classico**
 - come lavagna senza gesso
 - come superficie di scrittura potenziata dalle funzionalità disponibili nel software di gestione
- **interattivo/dimostrativo**
 - uso di software e siti internet pre-selezionati
- **cooperativo**
 - attività di interazione in piccoli gruppi
- **costruttivo**
 - produzione condivisa.

Proposta di attività

Il docente avrà il compito realizzare un documento in formato Word (o con un software equivalente) in cui saranno raccolti:

- commenti e valutazioni sull'esperienza proposta;
- un' ipotesi di lavoro interdisciplinare da condurre con i propri studenti che preveda l'uso della LIM, precisando le competenze che si intendono far acquisire, la metodologia da adottare, le condizioni di fattibilità, i collegamenti con altre discipline, le risorse di cui ci si vorrà avvalere (siti web, software, testi, ecc.)

Risorse

- Indicazioni nazionali per il Curricolo, per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione
<http://www.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/dir_310707.pdf>
- GIMP, GNU Image Manipulation Program, software gratuito per la gestione delle immagini <<http://www.gimp.org/> >
- Audacity, software gratuito per la gestione del suono
<<http://web.archive.org/web/20060405132455/audacity.sourceforge.net/> >
- Video 'Ricordare è possibile', prodotto dai ragazzi e pubblicato su You Tube
<<http://www.youtube.com/watch?v=LXDYFBKUgMA>>
- Facebook, popolare sito di social network <www.facebook.com >
- Open movie editor, un film editor free and open source per Linux
<http://www.openmovieeditor.org/>
- Videofy, per personalizzare foto e creare video direttamente online
<http://my.giovani.it/videofy/informazioni/>
- Videofy Help <http://www.studenti.it/help/giovani/videofy/>
- Windows Movie Maker, download del programma, video-tutorials
<http://www.microsoft.com/italy/windows/products/windowsxp/winxp/using/moviemaker/default.msp>
- Videospin 2.0, programma di video editing,
<<http://www.videospin.com/redesign/default.asp>>,
<<http://www.videospin.com/tutorial.asp>>
- Pixlr , video editing direttamente online <<http://www.pixlr.com/> >
- Improve your image, per modificare e migliorare le proprie immagini direttamente in rete <http://www.improveyourimages.com/>