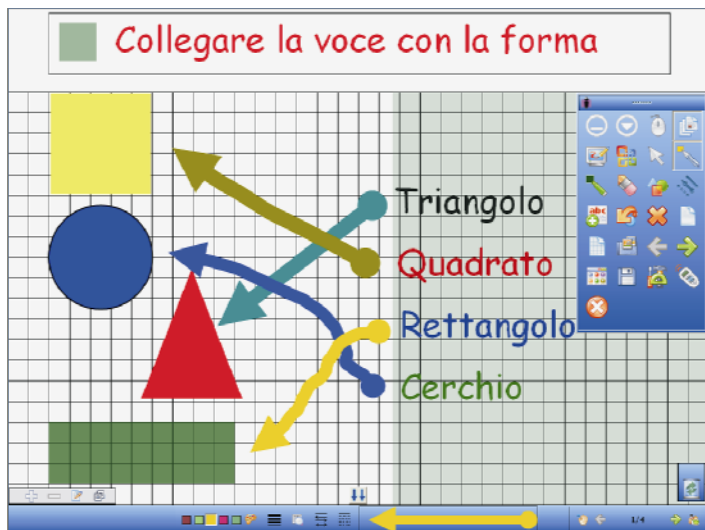




L'uso della Lavagna Interattiva Multimediale nella Scuola Primaria.

L'uso delle nuove tecnologie, nella scuola primaria, potrebbe migliorare la comunicazione tra studenti ed insegnanti, gli stili di apprendimento, le strategie formative e le metodologie educative. La mia esperienza d'insegnamento mi porta a rilevare l'importanza della relazione che si deve instaurare tra insegnante e alunno e tra gli alunni stessi; inoltre con l'aiuto di tutta la classe si dovrebbe creare un clima positivo, come asserivano i Programmi didattici dell'85 per la Scuola Elementare. Oltre alla relazione e al clima positivo nella classe, è indispensabile che ogni insegnante, in un momento successivo e nel proprio ambito disciplinare, renda le proprie lezioni attive, stimolanti e sfrutti quella capacità creativa tale da suscitare negli alunni interesse e partecipazione attivi. Non sempre però, con certi argomenti è possibile; infatti, in questo caso, l'attenzione degli studenti cala e l'interesse rischia di diventare passivo. Nella mia plesso scolastico l'orario settimanale prevede molte ore di lezione frontale e poche ore di compresenza (1 alla settimana per ogni classe) utilizzate per il «laboratorio di informatica».

I miei alunni, attendono impazienti l'ora di Informatica e sono affascinati da tutto ciò che possono imparare, pur essendo un approfondimento degli argomenti affrontati in classe, ma visto sotto l'aspetto multimediale. La «lavagna interattiva» darebbe la possibilità di abbinare la lezione frontale con gli strumenti multimediali. Dall'ascolto e visione delle vostre lezioni on-line ho appreso che sulla lavagna interattiva si può scrivere, disegnare, tracciare segni. Essendo collegata ad un computer ed a un videoproiettore, essa proietta lo schermo del computer sulla lavagna e si possono utilizzare direttamente sulla lavagna i programmi applicativi presenti nel computer. Potrebbe essere uno strumento utile sia per gli insegnanti che per gli alunni perché migliorerebbe la qualità dell'insegnamento, favorirebbe l'interazione tra insegnante e alunno e tra gli alunni stessi. L'utilizzo della ditta della mano e delle penne elettroniche ne consentirebbe l'uso anche agli alunni



disabili e ne diminuirebbe il disagio relativo al loro deficit motorio, psichico o psico-fisico. Utilizzando i tre canali comunicativi (visivo, auditivo e motorio) sarebbe facilitata la comprensione di alcuni contenuti che verrebbero elaborati e rielaborati in fasi successive. In classe, sicuramente in un periodo iniziale dell'attività, l'insegnante presenterà il nuovo strumento e dovrà dare modo e tempo agli alunni di familiarizzare con la lavagna interattiva. Con lo strumento evidenziatore, messo a disposizione dal software della lavagna, l'insegnante avvierà gli alunni alla conoscenza del nuovo strumento in modo giocoso e curioso come se gli alunni dovessero intraprendere una nuova avventura (vedi esempi di approcci con la lavagna interattiva). Si potrebbero presentare giochi linguistici e matematici utilizzando le dita e poi le penne elettroniche. Ritengo che siano i primi strumenti che fungono da approccio ma nello stesso tempo di curiosità e scoperta da parte degli alunni. Dopo una prima fase di familiarizzazione con lo strumento, si potrebbe passare a presentare attività didattiche impostate dall'insegnante dove gli alunni possono intervenire in un secondo momento. Sarebbe utile l'uso trasversale delle discipline. Segue un'attività di geometria collegata all'inglese per la nomenclatura di alcuni termini e associandone i colori e le quantità. Ogni lezione salvata in un file del software della lavagna interattiva, potrà essere ripresa per gli alunni assenti

o per quelli che presentano difficoltà, riutilizzata, approfondita con ulteriori esempi forniti dai bambini. Inoltre, potrebbe essere condivisa dagli altri insegnanti della stessa classe, salvando il file in un'area appropriata. L'insegnante potrebbe di volta in volta monitorare il suo intervento educativo e didattico indicando il grado di soddisfazione sia da parte dell'insegnante che da parte degli alunni. Nel grafico di elementi di monitoraggio andranno inseriti sia gli «Indicatori» sia il «Grado di soddisfazione».

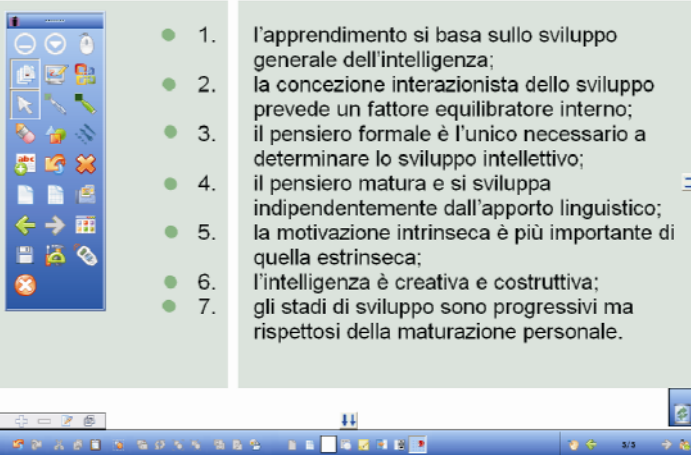
Del primo faranno parte: i contenuti, la metodologia, l'organizzazione, i tempi e la durata, gli obiettivi raggiunti, la partecipazione, la documentazione, la valutazione e la riproponibilità. Del secondo faranno parte le voci: molto, abbastanza, poco. A seconda dei monitoraggi svolti in itinere, la lavagna interattiva dovrebbe ridurre i rischi di dispersione delle risorse, favorirebbe la documentazione, la conservazione della storia di un processo formativo del singolo alunno e della singola classe. Sarebbe utile predisporre unità didattiche trasversali, cioè con collegamenti da una disciplina all'altra, per una migliore unitarietà disciplinare tra gli insegnanti che operano nella stessa classe. Avremmo così a disposizione una serie di risorse strumentali, di contenuto e culturali. La lavagna interattiva non sostituirebbe gli strumenti ordinari come il quaderno, il libro, la penna ma li integrerebbe e con essa interagirebbe con l'utilizzo di semplici periferiche. La lavagna interattiva permetterebbe agli alunni e all'insegnante di intervenire in itinere sui materiali prodotti. Con il coinvolgimento attivo da parte degli alunni, l'interazione attraverso questo strumento contribuirebbe alla maturazione della loro identità personale, sociale e culturale.

Lorella Sisto

Apprendimento e motivazione nei discenti.

L'apprendimento è l'oggetto di qualsiasi attività didattica ed educativa, e va dunque affrontato in una prospettiva completa e complessiva, ossia l'apprendimento di qualcosa e l'apprendimento da qualcosa. La prima modalità comporta una assimilazione di contenuti, teorie, tecniche o altro di simile, la seconda invece comporta un imparare dall'esperienza, una modificazione e un cambiamento nel soggetto, il risultato di un travaglio interno, mentale e comportamentale. L'apprendimento pertanto deve essere considerato nell'evoluzione e nella unità della persona senza trascurare nessun aspetto; infatti nei processi di apprendimento la persona è al centro, con le sue conoscenze preesistenti e con le sue motivazioni razionali e volitive. Infatti ogni sistema educativo e formativo che si occupa del processo di «apprendimento-insegnamento», non deve mirare solo a stabilire un rapporto basato esclusivamente sull'esperienza, ma deve tener presente soprattutto i fondamentali bisogni cognitivi e di relazione, indispensabili alla crescita e allo sviluppo mentale. Ogni apprendimento si realizza in modo significativo nei rapporti con altre persone, nella partecipazione profonda dell'ego della persona, nelle motivazioni a differenziarsi e ad integrarsi secondo una organizzazione gerarchica della personalità. Possiamo considerare l'apprendimento come quel processo con il quale l'insegnante mette l'allievo in grado di imparare, cioè di risolvere un problema; esso è condizionato da fattori individuali e sociali che stimolano e mantengono viva la motivazione ad apprendere. L'educatore-docente deve programmare le occasioni di apprendimento, in maniera tale da rispettare i gradi di sviluppo del pensiero del discente, deve essere chiaro nell'esposizione in modo che il discente possa risolvere autonomamente i problemi, sollecitare la riflessione ecc... Possiamo approfondire questo argomento elencando quali sono i sette principi cardini della teoria di Piaget, funzionali al piano educativo.

Piaget: I sette principali cardini



I fattori che concorrono a determinare l'atteggiamento dell'allievo nei confronti dell'apprendimento sono individuali e sociali: infatti, un ragazzo non si differenzia da un altro soltanto per il livello di intelligenza o di attitudini o di conoscenze già acquisite, ma anche per i tratti della sua personalità, per il grado di emotività e di ansia, per il bisogno di successo, per le caratteristiche le cui origini e sviluppo risalgono all'ambiente familiare e sociale in cui l'individuo è vissuto prima e continua a vivere durante l'esperienza scolastica. Contribuisce ad influenzare l'apprendimento dei discenti e la disposizione degli stessi allo studio anche il clima sociale della classe, il grado di collaborazione, gli incentivi usati per «motivare» gli studenti. Strettamente connesso all'apprendimento è il problema della motivazione connessa alle modalità per cui un soggetto decide che cosa per lui ha senso e che cosa non lo ha, e, dall'altro legata alle attribuzioni di valore dominanti in un determinato contesto. Molte teorie si sono succedute nella storia degli studi sulla motivazione, la prospettiva più recente mira ad individuare modelli di spiegazione dei rapporti tra componenti motivazionali e strategiche dell'apprendimento. Ogni alunno rappresenta dunque, un mondo a se stante, con il proprio ritmo e stile di apprendimento e specifiche potenzialità, talvolta nascoste e sulle quali bisogna far leva per un apprendimento stimolante e vicino al suo io e per soddisfare tre bisogni fondamentali: l'autodeterminazione, la competenza e la relazione.

Savino Soldano



www.assodolab.it

Corsi sulla Lavagna Interattiva Multimediale. Scegli il corso che fa per te sul sito www.assodolab.it