

Ti racconto in LIM

L'idea è nata all'interno del progetto "Aree a rischio" per offrire l'opportunità agli alunni di un potenziamento in Italiano attraverso la LIM e le nuove tecnologie, visto che quest'anno la scuola, attraverso i PON-FESR è riuscita a dotare laboratori e qualche aula di supporti multimediali.

Consapevole che le ICT hanno un'importanza notevole della didattica di oggi, ma che l'innovazione deve essere supportata, o meglio, caratterizzata da una metodologia che coinvolga e motivi l'apprendimento degli alunni stessi, specie in un'area, come quella in cui si trova l'istituto, a forte rischio immigratorio e con grandi disagi, è stato elaborato e portato avanti il progetto sperimentando una didattica "enattiva" che attraverso il fare e il "lasciar fare" potesse permettere agli alunni di costruire le proprie conoscenze.

Avendo come finalità quella di affinare le competenze linguistiche e comunicative attraverso l'uso delle ICT e della LIM, con questa attività si è inteso affrontare il tema del racconto breve del genere "fantastico" e la sua trasformazione in fumetto.

Un lavoro è stato svolto con un gruppo di 18 ragazzi delle classi quarte del 1° Circolo Didattico di Marano di Napoli "D. Amanzio", documentato anche attraverso il Blog creato per loro: <http://tiraccontoinlim.blogspot.it/> dove l'apporto delle ICT, della LIM e del web 2.0 è ampiamente evidenziato.

Il gruppo era piuttosto eterogeneo, con alunni già in possesso delle abilità linguistiche di base e altri con prerequisiti appena sufficienti. Nonostante ciò, l'utilizzo delle nuove tecnologie, unito a una didattica cooperativa, ha fatto sì che i bambini diventassero sempre più 'co-costruttori' delle proprie conoscenze, favorendo più canali di apprendimento, evitando e compensando le debolezze individuali.

Dai test d'ingresso, a quelli intermedi, fino alla verifica finale, ai quali sono da aggiungere i testi dei racconti elaborati dagli alunni, si sono potuti evidenziare progressi sia nell'esposizione orale, sia nella comprensione dei testi letti, e in particolare una maggiore capacità di ricavare informazioni facendo inferenze.

Gli alunni hanno lavorato in gruppi di 4 o 5, in cooperative learning, in cui ciascuno aveva un ruolo ben definito: l'annotatore/relatore, il disegnatore, lo scrittore, il lettore, con l'ausilio delle nuove tecnologie e principalmente della LIM: hanno iniziato con una "webquest", una ricerca guidata su Internet di racconti, li hanno letti, ne hanno scelto uno per ciascun gruppo realizzando uno storyboard. Nella seconda parte del percorso della durata complessiva di 40 ore, gli alunni, partendo dalla scelta di un nuovo racconto, dopo averne elaborato la sceneggiatura, lo hanno trasformato in un "fumetto digitale" e inserito nel Blog e sul sito della scuola.

Il brainstorming iniziale per introdurre gli argomenti, e la strutturazione

di mappe usando in particolare <https://bubbl.us/>, ha fatto sì che ogni volta i ragazzi si incuriosissero e volessero provare i nuovi strumenti imparando a “processare i loro automatismi tecnologici”.

La lettura veloce è risultata divertente, in quanto, ogni lettore all’interno del proprio gruppo era cronometrato e a turno doveva leggere quanti più racconti possibili per poter poi scegliere quello che più piaceva al gruppo stesso.

Gli elementi di un racconto sono stati evidenziati, discussi alla LIM e ciascun gruppo ha elaborato quella che è stata chiamata la “mappa nel centro”: un argomento centrale intorno a cui ruotavano i personaggi, il luogo, il tempo, le metafore, la morale...

La riflessione linguistica è stata affrontata all’interno dei loro stessi lavori sia attraverso brevi sintesi, sia suddividendo il racconto in scene, sia riprendendo i post dei ragazzi sul blog, laddove comparivano errori di ortografia, sintassi... Si è fatto uso del software autore della LIM (in particolare le funzioni: “avvia browser Internet”, “cattura immagine parziale”, “testo”, “penna”, “evidenziatore”, “forme”...).

Si è proceduto anche a ricerche e approfondimenti in rete, sulla tipologia dei racconti e sull’origine, l’evoluzione e la grammatica del fumetto.

Per la “costruzione dei fumetti” si è scelto <http://www.toondoo.com/> in quanto, sebbene in inglese, è apparso ai ragazzi di immediata comprensione. Sul sito stesso hanno potuto trasformare i fumetti da loro creati in piccoli ebook:

<http://www.toondoo.com//ViewBook.toon?bookid=384857>

<http://www.toondoo.com//ViewBook.toon?bookid=384860#bottom>

<http://www.toondoo.com//ViewBook.toon?bookid=384862>

<http://www.toondoo.com//ViewBook.toon?bookid=384854>

Grande è stata anche la partecipazione dei genitori i quali durante un incontro hanno svolto delle attività con i ragazzi stessi! La possibilità di condividere in rete i propri lavori, le impressioni, la meta riflessione sul proprio operato, e soprattutto la gioia di realizzare un lavoro ben fatto, ha fatto sì che i ragazzi apprendessero elementi nuovi e consolidassero le loro conoscenze in un’atmosfera serena dove anche la curiosità scaturita nel voler vedere i lavori degli altri gruppi, li ha resi protagonisti in tutto il percorso.

La semplicità non è stato certamente un tratto distintivo di un tale approccio metodologico-didattico, ma è proprio la complessità a far sì che lo sforzo sia maggiore, con risultati certamente migliori.

Auspichiamo di poter allestire al più presto delle aule “web 2.0” in quanto, sebbene la scuola sia ora fornita di due laboratori multimediali, il poter lavorare in classe, senza doversi spostare, abituerrebbe alunni e insegnanti a

un tipo di didattica che, non solo si avvicina al mondo dei ragazzi, ma che diventa sempre più personalizzata, permettendo così un passaggio graduale e consapevole dalle “conoscenze alle competenze”, consci del fatto che “crescere è un’avventura” e che farlo insieme è meglio!

PER APPROFONDIRE:

- <http://www.lcircolomaranto.it/scuolenapoli/>
- La [presentazione](#) dell’esperienza
- Il [blog](#) dell’autrice

Anna Di Palma