

Giorn@listi e giorn@lini di classe.

Giuliana Massaro - Udine, 16 maggio 2015

I percorsi di educazione linguistica nella costruzione del curricolo

Le Indicazioni pongono alle scuole, alle prese con la definizione di percorsi di educazione linguistica che risultino nodali per la costruzione del proprio curricolo, alcune azioni di analisi e scelta in grado di garantire quei nuclei fondanti dell'apprendimento che favoriscano acquisizioni finalizzate alla crescita cognitiva e linguistica delle future generazioni.

Risulta quindi fondamentale definire quali siano le implicazioni culturali e dinamiche dell'uso della lingua.

Esso va considerato come funzionale a¹:

- comunicare, per partecipare agli universi comunicazionali e interpersonali;
- apprezzare gli usi creativi della lingua, per accedere alla dimensione creativa, ludica, estetica del linguaggio e alla rappresentazione letteraria del mondo;
- acquisire e rielaborare conoscenze, per appropriarsi e riutilizzare linguaggi, concetti e modelli interpretativi disciplinari.

I docenti avranno quindi il compito di definire percorsi che tengano conto:

- delle priorità per le funzioni e l'uso della norma;
- dell'attivazione delle quattro abilità linguistiche;
- dell'attenzione ai linguaggi non verbali;
- dell'apertura a linguaggi informali e non esclusivamente letterari;
- alla didattica processuale di comprensione e produzione;
- alla riflessione sulla lingua piuttosto che alla grammatica tradizionalmente intesa.

Risultano nodi focali aumentare la conoscenza, la capacità di analisi e di uso consapevole del codice linguistico, della lingua in uso e dei testi; accrescere la "cognizione" e il controllo procedurale e strategico di tutti i media e i "supporti" che consentono di produrre, conservare e scambiare messaggi e testi.

Le tecnologie dell'educazione



Il riferimento all'utilizzo delle tecnologie educative come ambienti di apprendimento dove sviluppare percorsi di educazione linguistica, apre nuove riflessioni e ulteriori campi di sviluppo.

Che cosa intendiamo con tecnologie dell'educazione?

Con questo termine si intende "un complesso sistema di artefatti (*oggetti*) che possono potenziare la comunicazione didattica e come tale intervenire nei processi di insegnamento/apprendimento."²

Le tecnologie dell'educazione sono dei mediatori didattici che gestiscono informazioni, agendo sulle modalità con cui l'informazione viene trasmessa e su come l'utente la riceve, la gestisce, la rielabora.

¹ M. Ambel – Pordenone 17 aprile 2015

² Mc Luhan 1967

Nella formazione la didattica utilizza da sempre i mediatori (un esempio: libro), l'uso delle tecnologie nell'azione didattica è legata quindi all'evoluzione tecnologica e al cambiamento avvenuto nel corso del tempo di quello che è il paradigma educativo, visto oggi come sistema complesso di processi di insegnamento/apprendimento.

La diffusione dei computer nelle scuole introduce tre concetti che modificano radicalmente l'approccio alla formazione: multimedialità, interattività, ipertestualità. Sono concetti che si basano sull'idea di "tecnologie aperte", cioè tecnologie che favoriscono un uso flessibile, esplorativo, attivo, partecipato e creativo alla conoscenza, inserendovi elementi personali.

Le Indicazioni 2012 parlano di ambiente di apprendimento come *contesto idoneo a promuovere apprendimenti significativi e a garantire il successo formativo per tutti gli alunni*. Per rendere possibile questo contesto, vengono indicati alcuni principi metodologici:

- Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni
- Attuare interventi adeguati nel rispetto delle diversità di ogni ragazzo
- Favorire l'esplorazione e la scoperta
- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio

Quando noi parliamo di tecnologie come ambienti di apprendimento, intendiamo che, in quanto tali, esse consentono di:

- esaltare la curiosità degli alunni, attraverso la scoperta, la sperimentazione, la ricerca...
- favorire la costruzione delle proprie conoscenze, in modo personale e adeguato al proprio livello, attraverso l'interattività con ambienti che siano in grado di simulare la realtà
- consentire la creazione di artefatti cognitivi in collaborazione con altri allievi e gli insegnanti, rispettando le proprie modalità per imparare
- imparare attraverso il fare.

Ritroviamo quindi quanto le Indicazioni ci suggeriscono.

In una didattica delle tecnologie l'ambiente di apprendimento *sta fuori e sta dentro*.

E' ambiente di apprendimento il contesto operativo (l'aula, gli spazi della scuola, ma anche i tempi e le risorse che si attivano), è ambiente di apprendimento ciò che sta all'interno degli artefatti tecnologici (come SW, internet, apps).

La prima cosa che va chiarita è che le tecnologie educative sono tools (sono strumenti), sono mediatori didattici, quindi prima si deve pensare alla didattica e poi allo strumento.

L'idea centrale è "*la consapevolezza che ogni nuova forma di linguaggio, in quanto strumento del pensiero, diventa una tecnologia dell'intelligenza; il computer non rappresenta quindi solo uno strumento (tool) in senso stretto ma è un vero e proprio mind-tool – una tecnologia*



dell'intelligenza - che influisce sul modo di organizzare e veicolare le conoscenze, comprese la percezione di sé in quanto appartenenti ad un consorzio umano.³”

Le tecnologie:

- consentono la personalizzazione del processo di apprendimento ma possono essere dispersive (passare da un processo ad un altro...)
- sono facilmente utilizzabili e fruibili però richiedono tempi
- producono una rivoluzione nella didattica ma hanno bisogno di formazione dei docenti
- consentono di riusare oggetti di conoscenza con poche modifiche però hanno un costo iniziale elevato
- sanno affascinare ma c'è un rischio di distrazione
- generano competenze trasversali ma si corre il rischio di perseguire solo competenze informatiche

Va sottolineato però che gli insegnanti sono dei tecnici esperti della didattica e, in quanto tali, hanno le competenze per intervenire e “ripensare la didattica” attraverso i nuovi strumenti.

E' così che ripensare percorsi di educazione linguistica attraverso le tecnologie impone al docente una progettazione per attivare ambienti di apprendimento che siano funzionali al raggiungimento delle competenze e dei nodi focali individuati.

Esperienza “Tangram”



“Tangram” è un giornale online gestito dagli alunni della Scuola Primaria di Campagna, appartenente all'Istituto Comprensivo di Maniago (PN).

La progettazione del percorso si inserisce nella normale attività didattica di educazione linguistica e di tecnologia. Il prodotto online risponde alle diverse impostazioni proposte negli anni dalle classi e dagli alunni che vi partecipano. L'esperienza ha una lunga storia, nella versione attuale il sito è operativo dall'anno scolastico 2013-14.

Il Progetto Tangram ha come scopo l'obiettivo di avvicinare gli alunni all'uso di strumenti multimediali finalizzati alla comunicazione e informazione. L'idea nasce dalla consapevolezza del ruolo che i bambini svolgono nella comunicazione: in genere risultano essere fruitori passivi. Si rende, inoltre, necessaria una educazione all'uso consapevole delle nuove tecnologie e della rete. Il Progetto prevede l'uso di *classi virtuali* per la condivisione di spazi di confronto e scrittura, messa in comune di produzioni, spazi per lo scambio e i contatti.



Il Progetto prevede la realizzazione di prodotti testuali funzionali alla pubblicazione su web. Nella produzione ogni classe determina la propria impostazione editoriale, più definita in una classe quinta, maggiormente libera ed occasionale in classe terza o quarta.

³ G. Jannis “Processi comunicativi e nuovi linguaggi. L'identità in rete” in www.distrettiformanti.it 2003

Le tipologie testuali presenti sono:

- cronache, di uscite, eventi, iniziative della scuola o della classe
- interviste a personaggi locali o esperti
- questionari con sintesi di dati su tematiche diversificate e di educazione alla cittadinanza
- ricerche storico-ambientali
- narrazioni reali o fantastiche
- filastrocche e poesie
- testi regolativi e o informativi
- testi in lingua inglese



I materiali pubblicati sono espressi in forma multimediale: testo, immagini, video. Sono, inoltre, ipertestuali e consentono link ad altre risorse selezionate dalla rete.

Agli alunni è affidato il compito di gestire per un anno il giornalino della scuola e, a seconda delle attività, sono organizzati per gruppi cooperativi o in gruppo classe per la produzione di testi collettivi. Ci sono produzioni personali sollecitate attraverso l'uso dello spazio presente nella classe virtuale.

Si utilizza la lavagna interattiva multimediale e lo spazio online per la costruzione di siti offerto dalla

applicazione jimdo.com.

La valutazione tiene conto dei livelli di competenza rispetto ai seguenti indicatori: l'alunno pone domande e interviene in modo pertinente nelle conversazioni; interagisce all'interno del gruppo, dimostrando di saper organizzare e portare a termine autonomamente le attività e i compiti assegnati; utilizza in maniera specifica il linguaggio delle discipline adattandole ai singoli contesti; è in grado di scegliere e utilizzare procedure e strategie per risolvere situazioni problematiche; è in grado di leggere, comprendere e produrre, in autonomia e con sicurezza, testi di vario tipo.

Molto spazio è stato lasciato all'osservazione da parte dei docenti di atteggiamenti, comportamenti, svolgimento del compito in situazione.



Applicazioni utilizzate

L'applicazione jimdo è risultata funzionale alla realizzazione del prodotto giornalino.

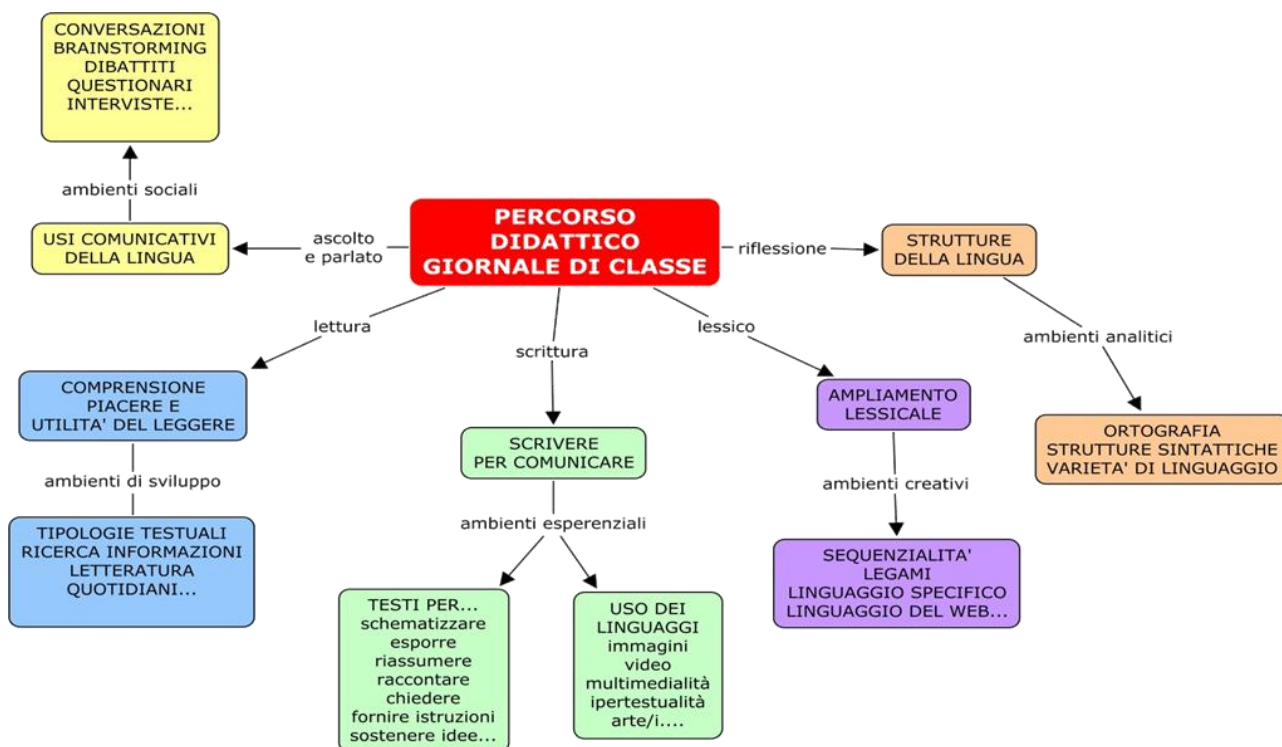
Si tratta di una applicazione gratuita, fruibile tramite internet, che consente di creare siti multimediali e interattivi. Operando direttamente sulla pagina da creare e salvando il lavoro prodotto, si ha l'immediata pubblicazione nel web. Questa opportunità risulta fortemente motivante per gli alunni che vedono il proprio lavoro immediatamente diffuso e fruibile. Ciò tiene alto il livello di motivazione e li spinge a prestare particolare attenzione alla scrittura (si autocorreggono).



Nell'esperienza è stata utilizzata la piattaforma edmodo, per creare una classe virtuale dove condividere post, materiali e risorse.

L'uso della piattaforma si presenta come un vero e proprio ambiente di apprendimento seguendo le indicazioni di una "classe rovesciata" e offrendo ulteriori spazi di ampliamento dell'attività secondo principi di scambio, collaborazione, sostegno reciproco.

Mappa del percorso:



Sitografia:

<http://it.jimdo.com>

<https://www.edmodo.com/>

<http://tangramaniago.jimdo.com/>