

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

WeBookClassInRete: esperienze condivise (oppure scuola condivisa)

Loredana Samperlotti¹, Angela Salvato²

¹IC Selvazzano

²Scuola Primaria G.Pascoli di Saccolongo (PD) -IC Selvazzano 1

Scuola Primaria Don A. Bertolin Tencarola di Selvazzano Dentro (PD)

primaria.pascoli@icselvazzano2.it - bertolin@albinoni.it (blog: <http://englishland.altervista.org/blog/>)

Il progetto

WeBookclassInrete è un contenitore di esperienze didattiche condivise tra gli alunni di quattro classi quinte di scuola primaria appartenenti a due diversi istituti comprensivi, Selvazzano I e Selvazzano II, della provincia di Padova. Al suo interno si trovano principalmente attività legate all'insegnamento della lingua italiana, con la prospettiva di integrarle, attraverso il coinvolgimento di altre insegnanti, con argomenti tratti anche dalle altre discipline.

Noi siamo Angela e Loredana, due insegnanti d'italiano che da sempre hanno sentito l'esigenza di approfondire le proprie competenze nell'ambito delle TIC. Dopo aver frequentato vari corsi di formazione sull'argomento, lo scorso anno (2012) abbiamo deciso di arricchire la nostra professionalità con nuove esperienze e di mettere in atto, nella didattica quotidiana le proposte, gli stimoli e le sfide provenienti dalle nuove tec-

nologie.

Ci siamo quindi iscritte a un corso di perfezionamento universitario dal titolo "Scuola 2.0 Il docente esperto delle tecnologie didattiche" istituito dall'Università di Padova a conclusione del quale abbiamo pensato di mettere a frutto l'esperienza maturata durante il periodo di formazione, utilizzando la maggior parte dei nuovi strumenti e nuovi linguaggi della multimedialità sperimentati e acquisiti in quella sede. Sentivamo la necessità di verificare di quali benefici potesse godere una didattica che utilizzasse le risorse informatiche, di sfruttare la possibilità di aprire le porte delle nostre classi anche a realtà lontane, quindi diverse, e di avviarci a una condivisione di contenuti, conoscenze e abilità.

Ci interessava sperimentare il CSM WordPress che, in questo contesto sarebbe stato utilizzato come contenitore delle varie attività svolte con gli alunni e di quelle più rappresentative delle due scuole.

Fin da subito ci siamo poste come obiettivi prioritari:

1. conoscere le proprietà e le caratteristiche degli strumenti tecnologici e farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e di socializzazione;
2. affiancare alla tradizionale programmazione didattica dell'insegnamento della lingua italiana e delle altre discipline, attività progettuali svolte in un contesto collaborativo.

Per lo sviluppo del progetto abbiamo cercato di utilizzare principalmente risorse web gratuite come:

- software per mappe mentali e concettuali,
- il cloud storage Google Drive ([In viaggio con la fantasia](#)),
- il cloud di presentazione Prezi

Abbiamo poi sperimentato software autore quale:

- Hot Potatoes,
- JClick ([attività](#))
- Exelearning, EclipseCrossword ([attività](#))
- per LIM Smart
- Vimeo per la raccolta e la condivisione di video

Servizi gratuiti per la pubblicazione di contenuti sul web come Tackk, [Smore](#), Issuu e Polldaddy ci hanno permesso di lavorare creando sondaggi, anche in contemporanea, utilizzando sia il computer che la LIM.

Durante il percorso sono state svolte soprattutto attività di gruppo e

di condivisione on line dei contenuti proposti.

Il lavoro è stato introdotto da un'attività di conoscenza reciproca dei ragazzi. La [foto](#) di ogni classe è stata costruita con gli autoritratti disegnati dagli alunni, i testi di presentazione sono stati scritti seguendo una mappa realizzata collaborativamente con l'applicativo online Popplet.



Fig. 1 - 5A

Tutto il lavoro è stato successivamente documentato nel [cloud di presentazione Prezi](#) ed è poi proseguito con proposte di scrittura collaborativa tra le due scuole, prima con tutto il gruppo classe, in seguito in piccoli gruppi. Utilizzando strumenti di costruzione di mappe come Popplet, gli alunni hanno progettato la struttura dei testi da condividere.

Successivamente è stata utilizzata la suite Google Drive: l'editor di testi per la stesura di un elaborato realizzato in forma collettiva dalle classi che, contemporaneamente comunicavano via skype, e la presentazione per la ricostruzione dei racconti, e dei disegni che li illustravano, prodotti dal gruppo classe.

Al lavoro collettivo, guidato dalle insegnanti, è seguita un'attività in

piccoli gruppi svolta in autonomia, con la sola supervisione del docente. Questa volta i ragazzi, sempre attraverso la suite Google Drive, hanno potuto condurre da soli un esercizio di scrittura collaborativa, sperimentando, attraverso la chat, anche la possibilità di conoscersi, scambiarsi e condividere le idee, di correggersi a vicenda e autocorreggersi.

I testi realizzati dagli alunni dei vari gruppi sono stati inseriti nel sito in formato.pdf, mentre la presentazione del lavoro è stata sintetizzata in una mappa costruita con il software VUE.

Abbiamo voluto dedicare uno spazio importante anche agli approfondimenti di riflessione linguistica utilizzando lezioni ed esercitazioni preparate con i software autore Smart Notebook della LIM, JClic, Exelearning e altre applicazioni quali EclipseCrossword e altre.

Verifica e valutazione

Naturalmente non poteva mancare una riflessione sulla verifica e la valutazione del percorso. Per renderla accattivante anche ai ragazzi abbiamo pensato di realizzarla attraverso un questionario on line utilizzando l'apposita applicazione web Polldaddy (un plugin direttamente installato nel CSM).

Agli alunni si richiedeva di esprimere un parere sia sull'aspetto relazionale che sulle opportunità di apprendimento che i nuovi strumenti tecnologici avevano offerto.

Dopo l'indagine le insegnanti hanno rilevato, in generale, che le attività proposte sono piaciute alla maggior parte dei ragazzi, i quali hanno apprezzato in particolar modo la possibilità di relazionarsi con nuovi compagni, utilizzando una metodologia diversa da quella che si usa abitualmente a scuola, ma più vicina alle loro consuetudini ed interessi.

Gli alunni hanno dimostrato di apprezzare l'opportunità di mettersi direttamente in gioco, diventando protagonisti del loro apprendimento. Dalle risposte, infatti, prevale la maggiore propensione al lavoro in piccolo gruppo dove ogni componente ha potuto dare il proprio contributo in modo più efficace. A conferma di quanto rilevato ci teniamo a riportare alcune delle risposte più significative sull'esperienza che gli alunni hanno vissuto, suggerite dalla seguente domanda:

"Scrivi qui cosa pensi: delle attività svolte insieme, dell'utilità di questo lavoro, se ti piacerebbe continuare questa esperienza."

Risposte: *"Mi è piaciuto scrivere con altri bambini e ascoltare le idee altrui senza litigare. Mi piacerebbe continuare il lavoro con i ragazzi del-*

la scuola di Bertolin perché si prova un'emozione molto forte. Grazie a quest'attività ho capito che non basta avere le stesse qualità di un'altra persona per essere amici, ma si possono avere anche idee e pensieri diversi. Penso che è utile questo programma di Google Drive."

"Secondo me piace a tutti lavorare insieme perché se uno dell'altra scuola sbaglia noi possiamo correggere. Io da questa esperienza ho imparato che scrivere in compagnia sia molto divertente."

"Io penso che questo lavoro sia utile per fare squadra e per aiutare gli altri che hanno difficoltà e che magari grazie a questo lavoro più avanti riusciranno a fare dei progressi."

In conclusione possiamo affermare che il lavoro di programmazione ha sicuramente richiesto un certo impegno soprattutto per la gestione dei contenuti e la preparazione delle attività da svolgersi, talvolta in contemporanea, in classi e contesti diversi. Tuttavia questo percorso fatto insieme ha stimolato la curiosità, l'interesse, l'entusiasmo e la partecipazione di tutti gli alunni alle attività che venivano proposte e che loro stessi potevano suggerire. La forte motivazione che accompagnava i ragazzi nello svolgimento del loro lavoro ha sicuramente rafforzato l'acquisizione di conoscenze e competenze e, in alcune situazioni, anche l'autostima. Ognuno ha potuto dare sempre il proprio contributo e si è messo in gioco per realizzare un prodotto che fosse ottimale.

Da parte nostra, quindi, si è consolidata l'idea che una didattica sostenuta dalle nuove tecnologie possa effettivamente offrire nuove opportunità di apprendimento e sia più accessibile a tutti i bambini.