

Sceneggiatura di micro attività con i nuovi media Verso una didattica partecipata: alcuni principi ispiratori

Daniele Barca
daniele.barca@alice.it

Sperimentare l'impiego dei nuovi media e degli strumenti che oggi ne permettono l'applicazione trasparente ed immediata, significa introdurre il tema della comunicazione didattica. Se è vero, infatti, che la didattica si fonda sulla comunicazione e che "i mezzi di comunicazione hanno bisogno l'uno dell'altro per poter funzionare"¹, a tutti gli strumenti tecnologici – a partire dalla LIM, la più presente in questa sperimentazione, nella quale possono convergere numerosi media, vecchi e nuovi – può essere attagliata l'idea di "rimediazione", per cui la tecnologia, in quanto mediazione della realtà, non dispone di un taglio esclusivo di rappresentazione, ma rimodella quelli già conosciuti ed affermati.

Proprio sul tema LIM, in molta della letteratura specifica di marca anglosassone,² la gran parte dei docenti usa la LIM per rivolgersi:

- 1) all'intera classe;
- 2) con modalità di lezione frontale, o al limite di lezione dialogata;

In sostanza, la LIM si pone efficacemente al servizio di una lezione che non si fonda sull'autonomia del discente e che è costantemente mediata dal docente.

Ma c'è di più. Il giudizio unanime è che l'insegnante non sembra cambiare la sua pratica didattica grazie alla presenza assidua dello strumento, piegandolo, piuttosto, alle sue esigenze e al suo consueto modus operandi. Le tecnologie spesso non modificano le metodologie di fondo dell'insegnamento e le modalità della lezione di classe: non muta il cosiddetto "*recitation script*", vale a dire non cambia il copione (meglio sarebbe dire il "canovaccio") della lezione. Quella che in questo documento abbiamo chiamato sceneggiatura.

L'insegnante altro non fa che adattare la strategia d'insegnamento abituale al medium tecnologico. Anzi, afferendo alla tradizione di insegnamento anglosassone, la LIM sembra quasi esaltare la lezione condotta davanti a tutta la classe secondo il modello IRF (Initiation, Response, Follow-up) in tre tempi: l'introduzione all'argomento, sotto la forma di presentazione e domanda del docente; la risposta degli studenti sotto forma di interventi più o meno lunghi e pensati; il follow-up, vale a dire la restituzione che il docente dà allo studente (spesso sotto forma di valutazione). Un modello, sebbene dialogico nel suo proporsi, ancora molto trasmissivo per certi versi.

Ecco, perché, è stata richiesta la stesura di una sceneggiatura della lezione che dettagliasse tempi, modi e contenuti della lezione. Attraverso queste coordinate:

1) scelte di contesto

- Adottare una didattica per gruppi di classe che favorisca in parallelo lo sviluppo di conoscenze e competenze differenziate e, contestualmente, la valorizzazione motivazionale delle relazioni dell'intera classe.
- Favorire la partecipazione attiva e la co-costruzione del processo di apprendimento da parte della classe e dei docenti.
- Sviluppare una riflessione critica sull'integrazione di risorse tradizionali e digitali.
- Introdurre ad una mentalità di "aggregazione" dei contenuti e di rappresentazione dei saperi che sia rispecchiata dagli strumenti utilizzati.

2) scelta dell'argomento da trattare

- Esplicitare i motivi che hanno portato alla scelta di questi argomenti
- Identificare gli obiettivi che si vogliono raggiungere

¹ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation*, Guerini, Milano 2003, p. 82.

² Una sintesi delle riflessioni, in D. Barca, *Andiamo alla lavagna. Integrare la LIM in classe*, (con P. Ellerani), Zanichelli editore, Bologna 2011

3) scelta di metodologia e tecnologie

- Giustificare la scelta tecnologica alla luce della metodologia prescelta
- Riflettere su quanto la scelta della metodologia ha influenzato la scelta della tecnologia e viceversa

4) scelta dei contenuti: reperire, vagliare, utilizzare

- Utilizzare software o applicazioni on line in attività di documentazione e catalogazione (lessici, raccolte di esempi, regole) o di memo (per esempio a fine di lezione o di un ciclo di lezioni);
- Aggregare risorse digitali che a mano a mano si scoprono o che si raccolgono nell'esperienza didattica (visite d'istruzione, esperimenti in laboratorio);
- Proporre (e chiedere anche la restituzione) una ricerca strutturata in internet tipo webquest per fasi (Introduzione, compito, procedimento, valutazione, conclusione) e per gruppi di lavoro;
- Navigare per siti significativi sul web per:
- catturare testi, immagini, notizie
- surfare, semplicemente facendo un percorso in internet
- simulare attraverso l'impiego di risorse interattive o di video in internet

5) suggerimenti operativi per i docenti

Ecco alcune possibili opzioni proposte secondo una certa gradualità di impiego delle tecnologie. Molte sono legate alla didattica rivolta alla classe intera e, perciò, declinate sulla LIM:

- a. introdurre o chiudere la lezione con esercizi flash, di quelli interattivi, può essere una maniera utile ad avvicinarsi all'argomento, alla regola o al mondo per scoperta;
- b. riutilizzare risorse digitali in formato cartaceo;
- c. integrare risorse digitali e cartacee;
- d. anche con l'aiuto della LIM
- e. costruire percorsi (naturalmente dopo aver preparato una base di file organizzati in cartelle e di collegamenti a siti)
- f. raccogliere opinioni (a partire dal brainstorming)
- g. costruire mappe mentali e concettuali
- h. vedere video o simulazioni (e provarle, e riprovarle)
- i. partire da una propria presentazione per discuterla, evidenziarla, modificarla;
- j. partire da un testo o un file "stimolo" sulla LIM a schermo;
- k. utilizzare software o applicazioni on line in attività di documentazione e catalogazione (lessici, raccolte di esempi, regole) o di memo (per esempio a fine di lezione o di un ciclo di lezioni);
- l. aggregare risorse digitali che man mano si scoprono o che si raccolgono nell'esperienza didattica (visite d'istruzione, esperimenti in laboratorio);
- m. proporre (e chiedere anche la restituzione) una ricerca strutturata in internet tipo webquest per fasi (Introduzione, compito, procedimento, valutazione, conclusione) e per gruppi di lavoro;
- n. scansionare prove o materiali già realizzati (anche in altri anni scolastici) per analizzarli (sottolineando, evidenziando, cerchiando) di fronte a tutta la classe;
- o. navigare per siti significativi sul web per:
 - i. catturare testi, immagini, notizie
 - ii. surfare, semplicemente facendo un percorso in internet
 - iii. simulare attraverso l'impiego di risorse interattive o di video in internet

Scheda di sceneggiatura della microattività

Indicatori	Esempi (non esaustivi)
Argomento	(disciplinare, pluridisciplinare)
Bisogno formativo cui rispondere	(motivazione, rendimento, semplificazione, relazione, individualizzazione)
Sviluppo, tempi, individuazione delle sequenze	(unità didattica, modulo, un giorno di lezione, due settimane, un mese)
Ambienti d'apprendimento scelti e loro integrazione	(classe, casa, ambiente di e-learning, ambiente di cloud)
Descrizione delle sequenze per ruoli	(che cosa fa il docente, che cosa fa lo studente)
Modalità di lavoro del docente	(trasmissivo, dialogato, scaffolding)
Modalità di lavoro dello studente	(individuale, coppie, gruppo)
Coerenza tra attività/argomenti ed impiego di hardware e software	(LIM per la classe, tablet per la navigazione, app per esercitazione individuale)
Elenco risorse hardware, software, on line, off line utilizzate	(anche attraverso l'indicazione di link)
Descrizione della restituzione richiesta	(dal contenuto al formato)
Individuazione delle competenze digitali attese	(sulla base della Raccomandazione europea del 2006)
Individuazione delle "competenze culturali e abilità sociali"	(sulla base di Jenkins ³ : gioco, simulazione, performance, ecc.)
Descrizione dei criteri e delle modalità di valutazione	(apprendimenti formali, non formali, stili di apprendimento,

³ H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali*, Guerini, Milano 2010, p. 66.