

## Strumenti e idee per la didattica multimediale

Tutti gli insegnanti, anche i più restii all'uso delle tecnologie, si sono dovuti arrendere di fronte all'emergenza, ed "attrezzarsi" ad affrontarla, magari con una scarsa preparazione tecnica, ma tanta buona volontà. Così come le classi in cui insegniamo sono un misto di abilità, livelli, competenze, capacità, talenti ecc., anche il corpo docente è un gruppo non omogeneo di professionalità e inclinazioni, stili e talenti, che influiscono sull'approccio che essi prediligono per rapportarsi alla classe.

Alcuni docenti, attraverso l'uso del Registro Elettronico, si sono limitati ad inserire appunti, testi, esercizi da compilare in vari modi e da rinviare, magari scansionati. Altri, affidandosi alle piattaforme più svariate, hanno cercato di differenziare l'offerta formativa, magari seguendo qualche webinar, corso o videotutorial e provando a sperimentare in prima persona l'utilizzo di app e webtools. I più esperti non si sono fatti trovare impreparati ed hanno differenziato gli strumenti usati in base alla tipologia di lezione che si apprestavano a presentare.

I miei appunti sono pensati non per gli esperti (che non ne hanno bisogno), ma per coloro che non si sentono ancora sicuri, che pensano che avrebbero avuto bisogno di provare molto ancora, prima di lanciarsi in questa sfida, e che temono di essere impreparati o poco pronti. L'emergenza va vista come una opportunità: per coloro che non si sentono sicuri di provare nuove modalità, forse il momento giusto non sarebbe mai arrivato! Quanti colleghi frequentano con entusiasmo i corsi sulle App per la didattica e poi, una volta tornati a casa, preferiscono tornare ad un tipo di didattica più tradizionale, per timore di sbagliare o per la non sempre corretta idea che gli alunni ne sappiano più di loro. In molti casi non è così: gli alunni hanno spesso competenze ed abilità parziali e frammentarie, non sistematiche, limitate e, persino, a volte, incorrette.

Il mio consiglio, per questi colleghi, è sempre lo stesso, per tutti i corsi in cui intervengo: provate, provate, provate.

Noi di una certa età siamo quelli del manuale: per ogni aggeggio che compriamo, prima di usarlo, corriamo a leggere il manuale. Ma oggi i manuali non li produce più nessuno: se compriamo un cellulare, una tv, una lavatrice, nessuno ci scrive come si usa. Al massimo troviamo un videotutorial...Dobbiamo imparare dai ragazzi, che sono nati nell'epoca del post-manuale: cosa fanno quando comprano un gioco, un cellulare, un device o una console di gioco? Leggono le istruzioni? No: provano, usano, giocano. Questo è l'atteggiamento giusto nei confronti della tecnologia: sperimentare, provare, testare personalmente le potenzialità. Ma, soprattutto, far lavorare i ragazzi.

Ci lamentiamo spesso che i ragazzi oggi sono poco curiosi, demotivati, privi di interesse e di iniziativa. In che modo possiamo smentire queste nostre idee, troppo spesso avvalorate dal loro comportamento?

Proponendo loro di **creare**, di **produrre**, di **dimostrare**, di **mostrare**. Non dare loro niente di precostituito, ma chiedere a loro stessi un'idea da sviluppare, in modo collaborativo, per produrre un artefatto a cui tutti contribuiscano, da presentare ai loro compagni, prima che al docente, e di interessarsi (ed interessarci) al processo, prima che al prodotto.

L'idea, dunque, è che gli strumenti vengano usati in modo collaborativo **dai ragazzi**, non dagli insegnanti, per rendere coinvolgente, motivante, efficace e significativo l'apprendimento; il suggerimento è che vengano sfruttati per presentare ai compagni argomenti non ancora trattati, o per approfondire e ampliare le conoscenze pregresse, andando oltre il libro di testo o le spiegazioni precedenti.

La procedura che vi suggerisco è la seguente, basata sulla mia esperienza di insegnante di Inglese di cucina, (ovviamente ognuno "traduca" nella sua area di competenza):

Dividere la classe in 4/5 gruppi ,disomogenei per livello e competenze;

-Specificare la tematica generale (es La cucina regionale) e quelle specifiche per i vari gruppi (es. ogni gruppo una regione , che dovrà essere illustrata ai compagni)

-Brainstorming per decidere l'idea da sviluppare, il prodotto da realizzare (infografica, mappa interattiva, presentazione, quiz ecc.) e i tools da utilizzare. Si può iniziare con uno strumento per ogni gruppo, in realtà alla fine ognuno ne avrà utilizzati molti di più.

-Ogni ragazzo registra un account sul sito del tool, in modo da poterlo usare per più occasioni.

- A turno, divisi in gruppi, entrando con l'account di uno del gruppo, lavorano sullo stesso compito, realizzando un lavoro cooperativo, cioè non solo inserendo il proprio contributo, ma **coordinandolo** con quello degli altri e **fornendo un feedback** ai compagni su cosa ci sia da cambiare/correggere/modificare/integrare nei vari contributi.

Il lavoro finale avrà visto i contributi e la revisione di tutti.

Verrà presentato ai compagni e all'insegnante durante un incontro online e **la presentazione farà parte integrante del compito**, nel senso che si terrà conto delle competenze comunicative di chi presenta ( a turno tutti gli alunni).

Ovviamente, l'insegnante deve aver svolto uno o più incontri sulle competenze comunicative. Se non lo avesse già fatto, è arrivato il momento di pensarci...magari utilizzando la stessa procedura e facendo in modo che siano gli alunni stessi a presentarle ai compagni, dopo averci lavorato su. Lo sviluppo delle Competenze Chiave sarà il piacevole effetto collaterale di questa procedura.

Strumenti suggeriti (elenco chiaramente non esaustivo, ma utile per cominciare):

PRODOTTO	APP/WEBTOOL
Linee del tempo	Timelinejs Sutori Tiki-toki Preceden Timetoast
Storytelling	Animoto Powtoon Emaze Prezi Adobe Spark Camaleo Screencast
Mappe interattive	Tour Builder Canva Genially Thinglink
Infografiche	Canva genially Piktochart Easelly Infogram
Brainstorming	Padlet Mentimeter Lino

Quiz	Quizziz Quizlet Testmoz Learningapps Kahoot
Rubriche	Rubistar Quickribic Forallrubrics