

# Convegno MISSION

<http://digilander.libero.it/ricercavisiva/mission/> /intervista.htm

"MULTIMEDIALITA', DIDATTICA ED INTEGRAZIONE SCOLASTICA"

Cecina 13/ 14 dicembre 2002



Nell'ambito del Progetto Mission è stato promosso un seminario di studi organizzato dalla S. M. G. Galilei di Cecina in collaborazione con il Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione dell'Università di Firenze nei giorni 13 e 14 dicembre 2002 col il patrocinio di: INDIRE di Firenze, ASL locale, Centro Servizi amministrativi del Provveditorato di Livorno, sul tema **MULTIMEDIALITA', DIDATTICA ED INTEGRAZIONE SCOLASTICA**

TEMA DELLA TAVOLA ROTONDA:

"TECNOLOGIE ED INTEGRAZIONE - AMBIENTI E DIDATTICHE PER LA COLLABORAZIONE"

sono intervenuti:

<a href="#"><u>Antonio Calvani</u></a>	<i>Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione - Università di Firenze</i>
<a href="#"><u>Fabio Celi</u></a>	<i>Dipartimento di Psicologia dell' Università di Parma</i>
<a href="#"><u>Mario Rotta</u></a>	<i>Dipartimento di scienze dell'educazione e dei Processi culturali e formativi dell'Università di Firenze</i>
<a href="#"><u>Donatella Cesareni</u></a>	<i>Facoltà di Psicologia Università "La Sapienza" Roma</i>
<a href="#"><u>Giovanni Bonaiuti</u></a>	<i>Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze</i>
<a href="#"><u>Linda Giannini</u></a>	<i>Insegnante, esperta di multimedialità</i>

**Riportiamo di seguito una serie di interviste rivolte ad alcuni dei relatori i del Seminario**

**INTERVISTA A Linda Giannini**

**Dovendo utilizzare tecnologie per favorire attività collaborative con bambini 5-7 anni, quale è il tipo di esperienza da cui partireste? E con bambini piu' grandi?**

Proporrei esperienze molto semplici, procedendo a piccoli passi, così da tener conto, per le fasi successive, delle proposte dei bambini stessi. Questo permetterebbe anche di rivedere l'ipotesi iniziale nel caso di mancato interesse da parte dei bambini nei riguardi delle attività.

Le esperienze molto semplici possono andare dalla condivisione di una lavagna comune on line <http://www.descrittiva.it/calip/0102/lavagna.htm> (grazie alla quale poter mettere in comune non solo segni grafici, ma anche piccole interazioni verbali scritte, a mo' di chat) a brevi messaggi in posta elettronica (accompagnati da scambi attraverso i tradizionali mezzi di comunicazione: la cartolina, il pacco, il telefono...)

Partendo da questa prima fase "conoscitiva" dell'altro e di condivisione-scambio con l'altro, passerei alla creazione, per esempio, di storie in catena realizzate in ambienti condivisi come, per es., Marte <http://www.descrittiva.it/calip/0102/000storieinfinite.htm>

Le storie in catena si possono comunque realizzare anche grazie a scambi di tratti di racconto allegati ad e-mail (per es. se accompagnati da img, suoni, brevi animazioni/video) oppure contenuti nel corpo del msg. [http://www.descrittiva.it/calip/vico\\_lettera\\_licia.html](http://www.descrittiva.it/calip/vico_lettera_licia.html)

### Le attività con i piu' grandi?

Per esempio gli studenti (scuola media inf. e/o sup) potrebbero realizzare insieme semplici ambienti 3D come quelli presenti nei mondi virtuali, ovviamente se opportunamente guidati da esperti di costruzione on line. Gli ambienti potrebbero ripercorrere itinerari scolastici es.: il mondo dei numeri; il viaggio di Ulisse.... <http://www.activeworlds.com>

Molto dipende:

- dall'interesse dei bambini;
- dall'attività proposta (e da come viene proposta e vissuta dal gruppo)
- dalla composizione della classe (specie se si parla di Scuola dell'Infanzia)

In quest'ultimo caso se la classe è eterogenea anche per età, può accadere che bambini piu' piccoli, anche di tre anni, si interessino all'attività on line sino a sviluppare una propria strategia di "intervento" attivo. Le attività on line possono prevedere la navigazione in siti per bambini, soprattutto in quelli che non richiedono una particolare competenza nella scrittura e nella lettura.

Per Melevisione: fruire di programmi televisivi di Melevisione non e' come entrare nel sito di Melevisione <http://www.melevisione.rai.it/> ; bambini e bambine nel sito possono scegliere cosa vedere, come muoversi, quale attività-gioco ritrovare...

<b>F. Celi</b>	<b>Dipartimento di Psicologia dell' Università di Parma</b>
----------------	---

<http://www.fabioceli.it/>

### Dovendo utilizzare tecnologie per favorire attività collaborative con bambini di 5/7 anni, quali strategie suggerisce?

Partirei da esperienze che stanno a cuore ai bambini: da una favola, da un piccolo problema relazionale od ecologico( a questa età la loro sensibilità è già abbastanza sviluppata) ; partirei cioè da interessi loro e utilizzerei un sistema autore estremamente semplice. A questa età la tecnologia deve essere assolutamente al servizio dei bambini, che, pertanto, non dovrebbero consumare troppo tempo ad impratichirsi sulla tecnica ma dovrebbero essere lasciati liberi di inventare, di creare storie non direttamente sulla macchina, ma, inizialmente, su carta con l'uso di pennarelli, pastelli e quanto altro. Successivamente con l'aiuto di un esperto si può passare alla fase della scannerizzazione di immagini ed alla costruzione del testo

### E con i bambini più grandi?

Con i più grandi occorre essere più direttivi e meno attenti a tenere le tecnologie a distanza. "Imporrei" il tema da affrontare, che in questo caso deve essere significativo anche a livello cognitivo, cioè, a dire, non più la "favoletta" ma un argomento in qualche modo connesso con la programmazione. Occorre innalzare il livello della tecnologia attraverso l'uso di sistemi autore più complessi, dove si dovrebbe ragionare sulla logica della programmazione. Tali sistemi fanno "perdere" un po' di tempo all'inizio, ma danno al bambino la consapevolezza di costruire qualcosa di cognitivamente rilevante.

**Nella realizzazione di un prodotto tecnologico è più importante il percorso o il prodotto realizzato?**

Non c'è dubbio: nelle **esperienze collaborative** è più importante il percorso. Il prodotto è assolutamente secondario e se c'è un insegnante troppo direttivo o che diventa protagonista perché tiene a "far bella figura" con il dirigente scolastico, l'aspetto costruttivista purtroppo si perde. Certo che i bambini non possono riuscire a cavarsela completamente da soli e quindi emerge quello che scherzosamente nel dibattito chiamavamo con A. Calvani "costruttivismo dal volto umano", cioè "dare l'aiuto dove esso è strettamente necessario"

**Di fronte alla disabilità, quale tipo di sw evidenzia maggiore efficienza ed efficacia?**

Nel caso di soggetti caratterizzati da ritardo mentale si possono utilizzare sistemi di apprendimento senza errori, cioè sistemi rigidi, di tipo istruzionista, che presentino stimoli precisi, gradualmente più facilitati. Questo tipo di sw consegue risultati più efficaci con soggetti caratterizzati da ritardo mentale di tipo medio.

Sul piano dell'integrazione, poi, è importante che l'insegnante recuperi il suo ruolo di protagonista e costruisca lo strumento tecnologico su misura per la classe.

L'ideale non è l'impiego di un sw "già pronto", ma, al contrario, la costruzione di un sw magari un po' "raffazzonato" sul piano tecnico, che segua però la programmazione che l'insegnante ha in mente, che si adatti ai bambini e favorisca, in particolare, l'integrazione dei soggetti più in difficoltà

<b>M. Rotta</b>	<b>Dipartimento di scienze dell'educazione e dei Processi culturali e formativi dell'Università di Firenze</b>
-----------------	--

<http://www.ibismultimedia.net/didattica/ipermedia/fondamenti/>

**Quali tecnologie, in particolare, possono favorire attività collaborative con bambini di 5/7 anni?**

Penso all'utilizzo di tecnologie internet, e mi riferisco ad esperienze di costruzione di ambienti virtuali, semplici, intuitivi, per quanto siano ambienti tecnicamente complessi, ma che sostanzialmente possono essere manipolati da bambini piccoli come se fossero "mattoni-lego". Sono state fatte, a tale riguardo, esperienze in cui i bambini collaborano per costruire uno spazio virtuale all'interno del quale poi inventano delle storie o realizzano altri tipi di esperienze

**E con i bambini grandi?**

Con i più grandi l'uso collaborativo di internet dovrebbe favorire forme di dialogo con altri bambini, o con altri soggetti che possono soddisfare la loro curiosità: penso, ad esempio, ad esperienze con possibilità di interpellare degli esperti, delle persone in grado di dare risposte a domande e curiosità che vengono dai bambini. Oppure si può pensare alla possibilità di dialogare, attraverso piccole **chat** o attraverso la posta elettronica, con amici lontani, di altre scuole o di altri paesi. Certo è necessario che, a questo livello, i bambini sappiano scrivere e comunicare. Per i bambini più piccoli, ma anche per quelli più grandi, potrebbe essere interessante l'utilizzo di strumenti come le **lavagne condivise**, che sono spazi in cui si può disegnare insieme e, volendo, anche scrivere insieme; insieme, si possono costruire immagini con il supporto di una chat, o, in situazioni più avanzate, con l'integrazione di una video-conferenza. Indubbiamente, in questi casi, l'ambiente sw va gestito da un adulto. I bambini, ammesso che siano in grado di utilizzare da soli la posta elettronica o di costruire, opportunamente pilotati, un ambiente virtuale, sicuramente non sono in grado di utilizzare strumenti più sofisticati senza l'aiuto di un adulto

**Può indicare alcuni siti che possono risultare di interesse educativo per bambini della scuola elementare?**

Prima di tutto occorre chiedersi: "Che cosa è un sito internet?" E' una risorsa informativa o uno spazio per interagire?". Cambia radicalmente che cosa diventa interessante nell'un caso o nell'altro.

- 1) Se pensiamo ad internet come ad una **risorsa informativa**, qualunque tipo di sito può andare bene, purché nel momento in cui si decide di utilizzarlo ci sia il supporto di un adulto che colloca le risorse del sito all'interno di un preciso percorso didattico: si può "entrare" in internet per leggere un giornale, ascoltare un notiziario, esplorare le stanze di un museo e fare altre attività accattivanti, purché il bambino sia "accompagnato" in questo tipo di esplorazione
- 2) Se invece per sito intendiamo uno **spazio in cui si può interagire**, le esperienze più interessanti in rete sono rappresentate da una determinata tipologia di giochi definiti **web quest**: si tratta di piccole avventure che consistono nell'esplorazione della rete per realizzare una sorta di "caccia al tesoro" per mezzo di risorse che permettono ai bambini, di guidare, ad esempio, una piccola esplorazione archeologica o che pongono loro delle domande che, sotto forma di gioco, li portano a scoprire la soluzione di un problema (di ambientazione storica, naturalistica ...). Alcune esperienze italiane in proposito: a) **Scopri il tesoro 2000** (recentemente è uscita una nuova versione del gioco) b) **Prendi le stelle nella rete** (un gioco di avventura alla scoperta dell'astronomia). Si tratta di spazi ben costruiti, con un livello alto di interattività, che offrono la possibilità di svolgere attività collaborative e di condivisione di esperienze con altri bambini

<b>D. Cesareni</b>	<b>Facoltà di Psicologia Università "La Sapienza" Roma</b>
------------------------	--

<http://bscl.gmd.de/> - <http://bscl.gmd.de/bscl2/bscl.cgi>

**Dovendo utilizzare tecnologie per favorire attività collaborative con bambini di 5/7 anni, da dove occorre partire?**

Innanzitutto bisogna distinguere tra collaborazione in classe e collaborazione in rete. Nella collaborazione in classe il computer assume una valenza collaborativa nel momento in cui i bambini costruiscono qualcosa, sia esso un ipertesto o un testo scritto. Per la collaborazione in rete si può partire da una collaborazione via e.mail per lo scambio di storie, di disegni, di piccole esperienze. Con bambini, poi, di 4°/5° elementare credo sia possibile utilizzare piattaforme per la costruzione collaborativa della conoscenza. Da alcuni anni le ricerche sul Computer Supported Collaborative Learning (CscL) descrivono e discutono le possibilità offerte dalle nuove tecnologie per l'apprendimento e il lavoro collaborativo. I principi teorici in riferimento ai quali si sviluppa in Italia il CSCL sono la collaborazione, il costruttivismo e la comunità. Sono nate esperienze di costruzione collaborativa di conoscenza nelle quali il computer ha svolto il ruolo di mediazione dell'interazione (ad esempio i Progetti CI-net e Itcole). Queste esperienze si sono ispirate a principi teorici quali il modello di Comunità di apprendimento descritto da Ann Brown e Joe Campione e il Modello dell'indagine progressiva sviluppato da un gruppo di ricercatori finlandesi (Mukkonen et al. 1999; Hakkarainen e Sintonen, 2001). Le esperienze a cui ho collaborato si sono avvalse di software appositamente progettati per l'apprendimento collaborativo: Web Knowledge forum, la versione web dell'ormai famoso Computer Supported Intentional Learning Environments (CSILE), creato da Scardamalia e Bereiter, ed un nuovo ambiente chiamato Synergeia, progettato da un gruppo di ricercatori europei.

<b>G. Bonaiuti</b>	<b>Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze</b>
------------------------	---

[http://www.iprase.tn.it/rivista/Anno-II/Num\\_1/a2n1\\_4.asp](http://www.iprase.tn.it/rivista/Anno-II/Num_1/a2n1_4.asp)

**Dovendo utilizzare tecnologie per favorire attività collaborative con bambini 5-7 anni, quale è il tipo di esperienza da cui partireste?**

Occorre innanzitutto affermare che i bambini oggi sono, in generale, più consapevoli degli adulti dell'uso di strumenti tecnologici, quindi l'accesso alla tecnologia è abbastanza immediato per loro. Per tale motivo, maggiore deve essere l'attenzione dell'insegnante nel far sì che la tecnologia non assorba troppo l'attenzione e finisca per impoverire il carico cognitivo e lo sforzo rivolto alla materia di studio.

Devono essere ben ponderati i tempi da dedicare all'uso degli strumenti informatici e quelli da dedicare alla ricerca ed alla riflessione. In questo senso, utilizzare la rete e le tecnologie in maniera intervallata con incontri in presenza accentua la possibilità di riflettere su quello che è stato fatto in rete. In rete si possono costruire alcune cose per poi incontrarsi in presenza e lavorare insieme: ognuno di questi due momenti porta vantaggi all'apprendimento collaborativo. La rete diventa il deposito, il data-base della conoscenza condivisa del gruppo e quindi aiuta a sedimentare in forma scritta una serie di informazioni, invita a riflettere mentre si scrive, a confrontarsi con quello scritto da altri; in presenza, poi, si possono organizzare le regole del "gioco", ci si può confrontare meglio sul lavoro che è stato fatto e programmare l'attività successiva