



Semplici attività didattiche con il software della LIM

Il presente breve *tutorial* propone solo apparentemente un utilizzo maggiormente avanzato della LIM dal momento che, per quanto riguarda le competenze relative al software di gestione della lavagna utilizzato, siamo sempre ad un livello elementare. Infatti, in questo caso ho personalmente sperimentato alcune semplici funzionalità del software di gestione della LIM (*Interwrite Workspace*), non solo per scrivere o salvare le classiche schermate delle lezioni, ma anche per creare semplici oggetti didattici da utilizzare in classe.

Sfruttando la funzionalità riguardante i livelli di azione all'interno della stessa schermata, ho creato ad esempio un semplice gioco didattico riguardante le posizioni degli oggetti (e dell'arredamento) all'interno di una casa. Mentre l'immagine di una stanza, ad alta risoluzione, ha la funzione di sfondo all'attività, un qualsiasi oggetto, posto in primo piano, può essere agevolmente spostato con la penna digitale in ogni posizione, a seconda delle indicazioni del docente, di un compagno o dell'alunno stesso che esegue l'attività.

Le abilità linguistiche messe in gioco riguardano la comprensione orale e la produzione orale.

E' evidente che la creazione di attività simili ed, eventualmente, il loro trasferimento su di un'altra piattaforma/software di gestione LIM (es. *Smart/Notebook*) può essere rapida ed intuitiva, pur non disponendo in questo caso di alcuna utilità software di importazione e di compatibilità. Infatti, disponendo di un archivio di immagini, le operazioni e le funzioni utilizzate possono essere replicate in ogni software di gestione LIM, potendo in questo modo creare delle copie che funzionino su altri modelli di Lavagne Interattive in tempi decisamente ragionevoli.



L'utilizzo di questi software di *authoring* multimediale può aprire delle interessanti prospettive in ambito didattico, prospettive che personalmente non ho ancora esplorato e sperimentato in tutte le sue potenzialità. Con la LIM siamo infatti alla presenza di un mondo immersivo fondato sul *learning by doing*, un vero e proprio **tavolo di montaggio della conoscenza**,¹ che si serve di *repository* di immagini, video, testi e suoni da utilizzare anche come “mattoni” per costruire altri oggetti didattici: la LIM rende disponibili strumenti (sotto forma di software proprietari o altri software di uso comune) per comunicare ma anche per costruire, per assemblare.

Un argomento può quindi essere sviluppato coralmente, secondo delle modalità in un certo senso laboratoriali: gli alunni, con il docente, ricercano materiali, ne producono altri, li discutono, li modificano, li assemblano fino a costruire un prodotto finale che rispecchia un lungo processo di costruzione, di condivisione e di negoziazione, con l'apporto delle abilità di tutto il gruppo.

E' tutto un modo da esplorare...

20 agosto 2011

Giacomo Rota

www.pclandia.it

www.pclandia.it

¹ G.Biondi, Lim e contenuti didattici, www.indire.it