

# Aumentare la disponibilità ad apprendere in alunni in difficoltà attraverso l'uso del computer

Galfo Sergio, Olmo Silvana, Favaron Elena

Scuola Media Statale Guerrino Nicoli,

corso Agnelli 13, Settimo Torinese (To) Italia

[segalfo@tin.it](mailto:segalfo@tin.it)

[olmosilvana@libero.it](mailto:olmosilvana@libero.it)

[favaron.elena@gmail.com](mailto:favaron.elena@gmail.com)

*Molto spesso, dalla scuola materna alle elementari ed alle medie, la dimensione ludica dell'apprendimento viene progressivamente abbandonata e si prediligono percorsi educativi basati su studio tradizionalmente concepito. Una didattica così pensata risulta spesso poco funzionale ed il fallimento scolastico si accompagna al disagio sociale/bullismo. L'attività qui descritta tenta il recupero motivazionale di alunni in difficoltà.*

## Introduzione

È noto come dalla scuola elementare alla scuola media aumenti il rischio dell'insuccesso scolastico [Assessorato alla pubblica istruzione 2003] e come il fallimento educativo sia correlato ai fenomeni di bullismo ed ai comportamenti a rischio [Mian et al., 2007]. Col disimpegno, la disponibilità ad apprendere [Blandino G. 1995] legata all'attività di classe scompare e lo studente sceglie altri luoghi di "sapere" o si disperde in attività infruttuose per la sua formazione [Mian et al. 2007]. Tra i numerosi cambiamenti che occorrono nella preadolescenza vi è anche il graduale procedere del metodo di insegnamento. Dalla scuola elementare alla scuola media, la didattica si avvale sempre meno del gioco, sottovalutandone l'importanza. È nostra opinione che alcuni ragazzi si adattino a questa nuova situazione ma altri accumulino insuccessi e che perdano progressivamente l'autoefficacia [Begotti et al. 2003] e la fiducia nel sistema scolastico. Da ciò si è scelto di utilizzare il laboratorio di informatica per allargare i confini della didattica ai luoghi ed ai metodi di apprendimento preferiti dai discenti in difficoltà.

## 1 Il Progetto.

---

In un contesto geografico periferico, in Settimo Torinese (To), nasce il  
DIDAMATICA 2011 – ISBN 9788890540622

progetto "Corso di recupero motivazionale mediante l'utilizzo delle tecnologie informatiche" finanziato dal "Fondo d'istituto"; All'attività sono stati destinati 2 docenti in compresenza, per un totale di 21 ore in moduli da 90 minuti.

### 1.1 Alunni coinvolti

Per ogni classe prima e seconda media, il Consiglio di Classe ha scelto 3 ragazzi che presentavano sintomi di disimpegno scolastico (in totale 18); contattate le famiglie 15 ragazzi hanno accettato e frequentano regolarmente il corso pomeridiano (83,3%). Di questi 2 sono DSA, e 1 ha un passato segnato da atti di pseudo bullismo e comportamenti a rischio.

### 1.2 Tecnologie informatiche utilizzate

Ogni alunno è stato dotato di un computer, il sistema operativo utilizzato è Windows XP, con pacchetto Office, Internet explorer e Game Maker installati.

## 2 Filosofia dell'intervento educativo e strategie utilizzate

Numerosi autori sottolineano il legame tra gioco e apprendimento ed evidenziano come per compiere un'attività ludica sia necessario formulare ipotesi, fare stime ed in generale utilizzare intelligenze che non rientrano in logiche meccanicistiche e che conducono spesso a fare nuove "scoperte" [Montessori 1938]. Il gioco coinvolge tutto l'organismo con partecipazione cinestetica della mente. "Imparare giocando" si avvale anche di un sistema a bassa gerarchia, nel quale le competenze in gioco sono altre da quelle consuete delle situazioni d'aula e destinate al processo insegnamento – apprendimento [Cera, 2009]. Si è proposto un apprendimento che non minimizzasse il compito da svolgere; partendo dall'assunto che **"tutti sono felici di realizzare qualcosa di bello"** si è privilegiata la soddisfazione personale che si prova a produrre un oggetto conforme a standard qualitativi medio alti. Tale attività richiede doti che in ragazzi a rischio di fallimento scolastico sembrano anestetizzate. Per ottenere il "risveglio" dei sensi si è scelto un target di sicuro interesse, il videogioco.

Vista l'eterogeneità degli studenti coinvolti, età e classi frequentate, considerata anche l'importanza della motivazione [Infante, 2000], il primo incontro si è aperto con una domanda dal duplice scopo: ottenere attenzione per l'argomento e creare nel gruppo una relazione di fiducia basata sulla comunione degli scopi.

#### **-Chi di voi ama i videogiochi?**

Alla scontata risposta unanime ed affermativa dei ragazzi è seguita una seconda domanda

#### **-Vi piacerebbe crearne uno tutto vostro?**

Successivamente con alcuni tutorial si sollecita la partecipazione attiva dello studente. Gli è lasciata la massima libertà di scelta, di eseguire o modificare i tutorial proposti assecondando il risveglio della creatività. Per stimolare la sua perseveranza e il desiderio di perfezionamento ogni ragazzo è incoraggiato a fare tentativi, riprogettare tutto da capo, e lavorare senza limiti di orario e scadenze. Il computer rappresenta un punto d'incontro e progettazione,

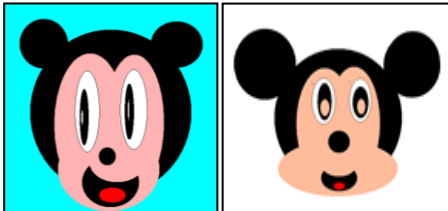


Fig. 1- Due dei topolini realizzati

## 2.1 Le fasi del compito proposto

Si inizia con la proposta di imparare a realizzare le immagini per il videogioco seguendo alcuni video tutorial per Paint. Nella prima lezione i ragazzi hanno portato a termine il loro obiettivo in modo soddisfacente (Vedi Fig.1).

In seguito ai ragazzi è stato chiesto di scrivere un tutorial inventato da loro, utilizzando Paint e Word. Questo esercizio ha richiesto particolare pazienza per catturare le immagini dallo schermo ad ogni passo del disegno e per descrivere le istruzioni necessarie a completare l'oggetto. Solo due alunni hanno terminato il compito nei 90 minuti (Vedi Fig. 2). Per incentivarli abbiamo ricordato che terminata la creazione del tutorial avrebbero iniziato il videogioco. Il 66% di loro ha spontaneamente terminato il compito a casa e lo ha presentato la lezione successiva, altri lo hanno completato nel terzo incontro.

Nella terza lezione, circa un quarto degli studenti ha iniziato a seguire le istruzioni (di un tutorial in inglese tratto da Game maker) per creare un videogioco. Disorientati dalla lingua hanno chiesto aiuto senza però lasciarsi scoraggiare e prima della fine della lezione sapevano compiere una traduzione intuitiva dei contenuti. Quando sporadicamente era necessario il nostro intervento si è incoraggiato l'aiuto tra pari. Dopo qualche lezione (7) tutti i ragazzi hanno realizzato il loro primo videogioco (Vedi Fig. 3 e 4) e ora ne stanno progettando uno nuovo.

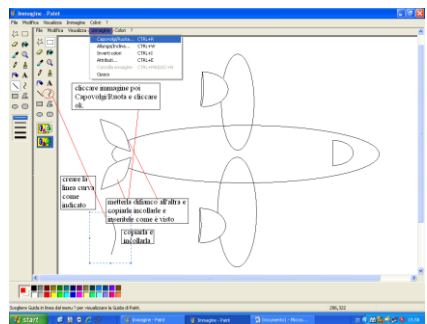


Fig. 2- tutorial areoplano

## 3 Conclusioni

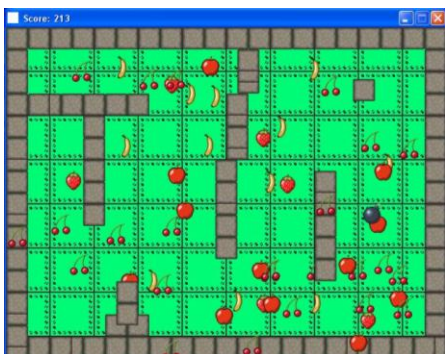
Nella nostra esperienza la tecnologia non offre solo diversi supporti per i contenuti didattici; essa permette di imparare per esempi, e attraverso l'esecuzione di tutorial sempre più complessi, diventa lo strumento per concretizzare aspirazioni creative.

Il computer facilita il recupero della dimensione ludica, non con i videogames ma con modalità di apprendimento tipiche del momento creativo. In questa esperienza i ragazzi immaginano, ipotizzano, tentano, creano ed esultano per il risultato ottenuto.



Fig. 3 – videogioco come da tutorial

L'insegnante è in parte sollevato dal compito formativo, infatti nessuno dei docenti dedicati al progetto è un programmatore o un disegnatore né mai viene interpellato per problemi relativi alla creazione del videogioco in senso stretto. Pertanto la tecnologia facilita il docente e il discente sollevando entrambi dal dover possedere conoscenze pregresse sugli argomenti che sono trattati. La possibilità di imparare insegnando aumenta il valore dell'esperienza didattica e rende lo studente partecipe di uno scambio formativo altamente motivante, non di rado assistiamo a esclamazioni del tipo "guardi cosa ho scoperto Prof!" che sottolineano quanto sia importante condividere l'apprendimento più che non



**Fig. 4 – videogioco personalizzato**

ripetere una lezione per darne dimostrazione. L'insegnante assume un'importanza strategica per l'organizzazione dell'esperienza, per la distribuzione degli spazi, per la coordinazione del gruppo di lavoro nei momenti di mutuo sostegno. La classe diventa così più simile all'ambiente di lavoro extra scolastico ed aumentano gli spazi e le possibilità di condivisione. A testimonianza del coinvolgimento emotivo che investe l'allievo, l'oggetto realizzato diventa occasione di conversazione a casa, in classe con i

compagni e con i professori e si spera che il saper fare, il trarre soddisfazione possa contribuire ad accrescere il senso di autoefficacia e la disponibilità ad apprendere. Quanto agli sviluppi del progetto l'efficacia andrà misurata nel tempo, scegliendo opportuni indicatori di malessere/benessere scolastico e confrontando il miglioramento conseguito nel successivo percorso di studio dagli studenti con insufficienze scolastiche o con problemi comportamentali.

## Bibliografia

Assessorato alla Pubblica Istruzione della Provincia di Grosseto. Disagio e dispersione scolastica a Grosseto. Simurg Ricerche. 2003

Mian E, Canelles Fanni M. Abbandono scolastico esiste una relazione con comportamenti devianti? Cause, osservazioni e proposte. Istituto di Ricerca Internazionale sul Disagio e la Salute in Adolescenza. Atti della conferenza di Nisida (Na) 2007.

Blandino G. La disponibilità ad apprendere. Raffaello Cortina Editore, Milano 1995.

Begotti T, Borca G, Bonino S. "Autoefficacia e successo scolastico in adolescenza." In *Psicologia del ciclo di vita. Scritti in onore di Maria Teresa Bozzo*. Franco Angeli, Milano (2003).

Montessori M. Il segreto dell'infanzia. Bellinzona, Istituto Editoriale Ticinese S. Anno, 1938 (1 edizione originale francese con il titolo "L'Enfant", 1936).

Cera R. Pedagogia del gioco e dell'apprendimento. FrancoAngeli, Milano, Italia 2009.

Infante C. Imparare giocando. Bollati Boringhieri, Torino, 2000.