



Una Wiidea sulle lavagne interattive

Il mondo della scuola sta rielaborando l'introduzione della lavagna interattiva multimediale (LIM) che ha introdotto interessanti prospettive didattiche e, al tempo stesso, elementi di complessità.

Questo strumento tecnologico è in evoluzione, sul mercato si presentano via via nuove soluzioni che investono sia la sfera hardware che quella software.

In questo contesto il progetto Marconi propone di ricercare nuove linee in entrambi i settori promuovendo iniziative che accolgano stimoli e risorse presenti nelle scuole.

Mettiamo una Wiimote Whiteboard a scuola?

La console Nintendo Wii sta spopolando da molti mesi nelle case di tutto il mondo. E non coinvolge solo i bambini.

La curiosità intorno ad una soluzione tecnica di grande suggestione ha indotto tanti a pensare e realizzare utilizzi anomali ed imprevisi dei componenti della console, in particolare sfruttando la possibilità di far interagire il "telecomando" (in gergo Wiimote) con un PC.

Tra le tante ipotesi, diffuse principalmente attraverso brevi spunti scritti e moltissimi video su YouTube, ha sollevato l'attenzione di tanti l'esperimento di un ricercatore americano, Johnny Lee, che ha realizzato e presentato la possibilità di sfruttare un videoproiettore, un PC ed un Wiimote per realizzare, con pochi euro di spesa, una lavagna interattiva.

Da circa un anno e mezzo la rete, in particolare YouTube, va riempiendosi (provare per credere) di esempi e testimonianze della realizzabilità della soluzione.

Il fenomeno tocca tutti i paesi del mondo, e la realizzazione è generalmente identificata come "Wiimote Whiteboard" [lavagna Wii] e di fatto questa costituisce una proposta per realizzare la componente hardware di una LIM.

I docenti del Progetto Marconi dell'USP di Bologna, da sempre attenti all'attuabilità ed alla fruibilità per le scuole e per la loro attività didattica delle innovazioni tecnologiche, sono da subito stati affascinati da questa possibilità, e ne hanno seguito lo sviluppo provando a loro volta di realizzare quanto visto in rete.

E' ormai assodato che la cosa può funzionare. Sono tanti i docenti, anche in Italia, che hanno pubblicato video e resoconti che dimostrano che la Wiimote Whiteboard è

facilmente realizzabile, che funziona, e che può essere sperimentata in classe. Ma sono pochissime, se non mancano del tutto, le effettive realizzazioni di esperienze IN CLASSE, nel rapporto quotidiano tra docente ed allievi.

Ma il Progetto Marconi ha già vissuto, con il progetto SchoolSuite del 2006, una sperimentazione di introduzione su larga scala delle lavagne interattive (quasi 120 lavagne distribuite su oltre 100 diverse istituzioni scolastiche), e ha elaborato una rilevante esperienza sulla dinamica dell'introduzione e dell'uso delle lavagne digitali a scuola e dei motivi sia del successo che dell'insuccesso di tali strumenti.

Wiidea

La *Wiidea* - con le due torri! - nasce quindi dalla volontà di partire dal contagioso entusiasmo degli esperimenti condotti da tanti in rete per arrivare, mediando con l'esperienza maturata in ambito di introduzione delle lavagne interattive a scuola, a verificare la realizzabilità e gli eventuali feedback positivi di una diffusione su un numero consistente di realtà scolastiche, dalle scuole primarie alle superiori, dalle statali alle paritarie, delle Wiimote Whiteboard.

L'idea è stata lanciata, e la macchina si è messa in moto. Il 23 gennaio si è tenuto un primo incontro introduttivo, presenti in modo informale diversi colleghi di scuole già impegnati in passato sulle sperimentazioni del Progetto Marconi e diverse autorità scolastiche, dove si voleva sondare la disponibilità a mettersi in gioco in questo esperimento all'apparenza bizzarro, presentando una demo operativa. Lo stupore da parte di chi era totalmente nuovo rispetto al tema si è unito all'entusiasmo di chi ha avuto conferma di idee e pratiche già intraviste in proprio, e si è deciso unanimi di trasformare l'idea in una sperimentazione vera e propria.

L'obiettivo quindi del progetto "*Wiidea*" è questo: provare nei prossimi tre mesi l'introduzione della Wiimote Whiteboard su di un certo numero di scuole. La ricerca-azione dovrà portare ad un decalogo per l'ottimizzazione della soluzione, in relazione non tanto alle difficoltà tecniche intrinseche (su questo in rete c'è già tutto), quanto alla riduzione degli ostacoli reali che si incontrano andando ad operare nel quotidiano delle classi. Una volta che l'esperienza condivisa dei partecipanti definirà le condizioni ottimali per l'usabilità, in tempi molto brevi e già da subito per le scuole che hanno esperienza di lavagne interattive, l'attenzione si sposterà sulla valenza didattica della sperimentazione. A prima vista infatti (ma dovrà essere l'esperienza collettiva maturata con il progetto a confermarcelo) la soluzione Wiimote Whiteboard, con la sua caratteristica di basso costo e la sua venatura "*do it yourself*", sembra avere caratteristiche e ricadute diverse delle esperienze condotte con strumentazioni più complesse e funzionali, strutturate e costose.

La *Wiidea* nasce in perfetta coincidenza spazio-temporale con la grande operazione ministeriale sull'introduzione massiccia delle LIM nella scuola secondaria di primo grado, ma non vuole assolutamente rappresentare una soluzione alternativa o in alcun modo contrapposta o concorrenziale rispetto agli obiettivi di questa.

E' una soluzione che sicuramente condivide lo spazio della didattica con la LIM, ma che è differente per contesto, modalità di realizzazione, finalità. E la sperimentazione della *Wiidea* viene orientata soprattutto verso la scuola primaria e la scuola secondaria superiore, che sono espressamente escluse dalla sperimentazione ministeriale, nonché dalla sua attività di formazione dei docenti.

E' bene inoltre puntualizzare fin dall'origine un aspetto non secondario della *Wiidea*. La

Wiimote Whiteboard nasce in rete e si connota fin dall'origine in modo fortemente anticommerciale, come soluzione a bass(issim)o costo per le scuole e gli enti a basso budget. Infatti tanti sottolineano, a volte anche in modo esplicito, come questa soluzione induca a rivedere l'utilità dell'investimento elevato in costose lavagne interattive strutturate. La Wiidea si vuole collocare al di fuori di questa logica di contrapposizione. L'esperienza maturata dal Progetto Marconi in tema di lavagne digitali, mostra chiaramente che in moltissimi contesti scolastici la proposta commerciale, più costosa ma più stabile, semplice e supportata, risulta la via più efficace, se non l'unica percorribile per favorire l'introduzione e l'uso della LIM. Ma la stessa esperienza mostra pure come, in molte situazioni, la facilità d'uso della strumentazione e l'efficienza del supporto tecnico non rappresentano elementi sufficienti ad assicurare la realizzazione degli obiettivi. La Wiidea mira proprio ad occupare un ulteriore spazio, laddove il superamento dei problemi tecnici attraverso soluzioni tecniche originali, personali ed "improprie", rappresenta per docenti e tecnici un fondamentale stimolo a mettersi in gioco, ad innovare il proprio quotidiano migliorando la risposta della didattica alle problematiche del presente.

Il Progetto Marconi ha da sempre cercato di aggregare gli spunti e le energie di tanti docenti e tecnici che hanno operato a scuola con le tecnologie, spesso al di fuori dagli schemi usuali, con la parte più istituzionale dell'organizzazione scolastica. Il pensiero va inevitabilmente alla stagione dell'introduzione di internet e dei suoi servizi nelle scuole, alla posta elettronica che permetteva scambi internazionali ancor prima della diffusione del web.

Nella *Wiidea* ci sembra di intravedere oggi la possibilità di ritornare all'opera con l'entusiasmo del far da sé, collocato in modo organico dentro al filone consolidato e condiviso della eccezionale possibilità di innovare il linguaggio della didattica ricorrendo alle LIM.

Il software

Come anticipato in premessa il sistema lavagna interattiva è costituito oltre che dalla componente hardware anche da software che rende disponibili le funzioni d'uso quotidiano.

Le diverse proposte commerciali presenti sul mercato prevedono tutte la distribuzione associata all'hardware di un pacchetto applicativo, prodotto dal costruttore stesso o da un consociato, che consente di realizzare materiale didattico con la lavagna stessa.

Possiamo considerare questa produzione con un duplice obiettivo: da un lato per la documentazione di una attività, di una lezione magari ridistribuibile ai propri studenti; dall'altro lato per la rielaborazione in momenti successivi permettendo ad esempio l'uso dello stesso materiale con classi diverse o in fasi susseguenti di un unico processo e così via.

Di fatto succede che tutte le applicazioni distribuite con la lavagna offrono per il primo obiettivo la possibilità di utilizzare formati standardizzati di memorizzazione che però non sono rielaborabili. Per il secondo obiettivo ogni costruttore ha definito un formato proprietario con il quale si riesce a rielaborare il proprio materiale a patto di riutilizzare il medesimo software con cui lo si è prodotto.

Questo ultimo vincolo porta alla nascita di situazioni problematiche che si possono presentare ad esempio in scuole dotate di lavagne di produttori diversi: può succedere che la lezione realizzata con una classe nell'aula con la lavagna del produttore X non sia direttamente utilizzabile con un'altra classe nella cui aula la lavagna è del produttore Y.

Da questa condizione si potrebbe uscire con due possibili vie:

- la definizione di un formato standard aperto e accettato dai diversi produttori che consenta l'interscambio del materiale
- l'uso di un unico software compatibile sui diversi sistemi hardware.

La prima ipotesi è interessante, garantisce la possibilità di una pluralità di risorse, ma richiede una disponibilità dei produttori di cui al momento non c'è sentore.

Per la seconda ipotesi sono già presenti alcuni software aperti e liberi (*free e open source*), ma con caratteristiche sensibilmente al di sotto degli standard di qualità offerti da quelli proprietari.

Obiettivo di *Wiidea* è di proseguire la ricerca e sperimentazione di soluzioni aperte già esistenti e al contempo promuovere lo sviluppo di risorse più complete.

Non abbiamo le forze tecniche per arrivare a tale realizzazione, ma se riusciremo a concentrare richieste ed appelli potremo cercare di focalizzare l'attenzione e la collaborazione di qualcuno verso questa finalità tra le migliaia di progetti che conducono le comunità di rete alla realizzazione e alla libera distribuzione di applicativi di grande complessità.

La disponibilità di un software di queste caratteristiche potrà da un lato costituire il naturale completamento della soluzione basata su Wiimote Whiteboard, dall'altro consentire la realizzazione uno scenario comune fra le diverse piattaforme esistenti, non solo sul piano della produzione di materiale ma anche su quello della formazione dei docenti.

Adesione al progetto

Wiidea nasce come detto in una logica di ricerca-azione, molto vicina al modello alla base delle comunità che hanno condotto le esperienze qui citate; nel quadro di queste modalità di lavoro e di collaborazione proponiamo alle scuole che siano interessate ad accompagnarci su questa strada di contattarci

5 febbraio 2009

Progetto Marconi – USR-Emilia-Romagna, USP di Bologna

wiidea@usp.scuole.bo.it