

# Radiolol: una web radio a scuola!

L'esperienza innovativa dell'IC "Oreste Giorgi" di Valmontone (Rm) tra edutainment, cooperative learning e costruttivismo

*Di Alessia Riccardi, docente di lettere presso la scuola secondaria dell'I.C. "Oreste Giorgi" di Valmontone (Rm).*

Ogni docente ha sperimentato, nel corso della sua vita, la fatica della quotidianità nella gestione del processo di insegnamento apprendimento; spesso il ricorso alle tecnologie sortisce effetti di breve durata: il cosiddetto "effetto wow" tende tanto più a spegnersi nel tempo quanto più l'uso delle tecnologie diventa quotidiano. Tre anni fa, dunque, avevo la necessità di rimotivare all'apprendimento della storia una classe seconda, nella scuola secondaria di primo grado, che stava perdendo la passione per lo studio della storia in generale e non riusciva a comprendere la portata del pensiero illuminista. Così, in quel contesto, ho pensato di far rivivere ai ragazzi i problemi che avevano animato la società del Settecento, affinché quel messaggio diventasse più comprensibile, attuale e interessante. Occorreva un'idea che canalizzasse le loro energie e la loro voglia di stare al centro della scena, per sviluppare abilità e competenze di base e rendere più attraente un'attività come quella dello studio della storia, della letteratura, delle scienze. Ho perciò inserito delle componenti ludiche nell'attività di apprendimento, secondo un modello di *edutainment* (educazione e intrattenimento)<sup>[1]</sup>. E' nata così l'idea di realizzare una rubrica di podcast<sup>[2]</sup> (ovvero di registrazioni audio caricate su una pagina web), interamente scritti e prodotti dagli stessi alunni, dal titolo: "@ sp@sso nel tempo".

Queste, in breve, le fasi di lavoro per ogni puntata.

Ho introdotto ciascun argomento attraverso una breve lezione frontale, nella quale ho anche presentato dei video tratti dalla rubrica curata dalla [Rai BIGNomi](#). Ho provveduto allo *scaffolding* dei materiali, depositandone parte su una [piattaforma didattica](#), e invitato i ragazzi a trovarne altri tra gli scaffali delle proprie librerie. Il lavoro di documentazione è stato fatto in gruppo, parte in classe con un tablet e parte a casa. Ogni gruppo ha svolto un approfondimento su una parte dell'argomento (a volte lo stesso argomento è stato assegnato a due gruppi distinti). Terminata questa fase, è stata affrontata la "restituzione alla classe" attraverso una lezione frontale, tenuta dai ragazzi stessi con interventi di precisazione da parte del docente: ciascun membro del gruppo doveva relazionare su un singolo aspetto del problema<sup>[4]</sup>. Il lavoro di gruppo è stato, quindi, integrato con lo studio personale, per ricomporre il puzzle degli argomenti esposti dai singoli gruppi e affrontare una verifica scritta individuale. La fase successiva ha previsto l'edizione di una sceneggiatura per l'"intervista impossibi-

le”, dove i contributi scritti da ognuno hanno dato vita ad un testo coerente e coeso privo di ridondanze. I ragazzi si sono mostrati molto coinvolti in questa attività e così, successivamente, si sono aggiunte rubriche dedicate alle altre discipline. Una delle più fortunate, [Adotta una parola](#), è nata per iniziativa di due ragazze che avevano letto su *Focus Junior* l’invito della [Società Dante Alighieri](#) a riportare nell’uso quotidiano parole ormai desuete.

Ecco come ha preso forma la nostra web radio *R@diolol!*

I contenuti vengono costruiti dai ragazzi in modalità di *Cooperative Learning*, in gruppi eterogenei o omogenei secondo le diverse fasi. La registrazione audio è solo la parte finale di un lavoro di documentazione portato avanti con una [didattica multicanale](#) che sviluppa la capacità ideativa, affina lo spirito critico, fa riflettere sul processo di scrittura e mette in campo abilità che concorrono all’acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza<sup>[9]</sup>.

Il prodotto finale è una registrazione in formato mp3, che, caricata su una piattaforma di condivisione<sup>[10]</sup>, viene poi inserita nel [blog del progetto](#). Il contenuto didattico così realizzato presenta una forma più “attraente” rispetto ad una classica relazione o ad una presentazione in Power Point<sup>[12]</sup>. I ragazzi sono coinvolti nel gioco della recitazione (*facciamo che io sono...*) in cui si cimentano fin da bambini e che continua ad essere percepito come tale anche dagli adulti; non è un caso che sia in francese sia in inglese si usi lo stesso vocabolo per significare l’azione di giocare e quella di recitare. La registrazione audio, inoltre, è meno imbarazzante di un video in cui si è giudicati anche per il proprio aspetto: dietro una voce ci può essere chiunque, quello che conta è la sostanza di ciò che si dice, ma anche l’interpretazione ha il suo peso. Nella realizzazione della registrazione entra in gioco la voglia dei ragazzi di essere al centro della scena, di divertirsi ed essere apprezzati dal gruppo dei pari, in un ambiente sicuro: ciascuno può contare sul fatto che la registrazione può essere ripetuta più volte, fino a quando non si arrivi alla forma desiderata o ad una forma facilmente emendabile con semplici operazioni di editing (nel nostro caso col software *Audacity*). Le tecnologie impiegate sono di semplice utilizzo, gratuito e immediato, e non aggiungono un carico cognitivo estraneo all’apprendimento. I podcast realizzati sono fruibili in *mobile learning* e si rivelano utili sia per il ripasso, sia per lo studio, in modo particolare per gli alunni con dislessia.

Nel blog di [R@diolol](#) sono oggi presenti le seguenti rubriche:

- **@ spasso nel tempo** - interviste impossibili a personaggi della storia e della letteratura della scienza
- **Adott@ una parola** - brevi sketch comici in cui i ragazzi utilizzano termini della lingua italiana, che sono stati segnalati dalla Società Dante Alighieri come desueti, spiegandone il senso e l’etimologia

- **English is fun -Misunderst@nding** - sketch in inglese in cui un'errata pronuncia provoca dei fraintendimenti e interviste impossibili in lingua inglese
- **News** - notiziari sulla cronaca locale, sulle attività culturali della città e sulle attività svolte dai ragazzi dell'istituto
- **Music@insieme** - registrazione di brani suonati dai ragazzi, registrazione di canzoni rap con un testi scritti dai ragazzi. Filmati del back stage.
- **P@l@zzo Dori@ Audioguid@** - audioguida scaricabile della visita al piano nobile del Palazzo Doria Pamphilj, attualmente sono in lavorazione la versione in lingua spagnola e in lingua inglese.
- **Dall'@bbondanza all'abbastanz@** - rubrica sull'alimentazione (progetto la madia della memoria - per expo 2015)
- **cultur@** - recensioni di libri.
- **Orientamento alle professioni** - interviste a professionisti e lavoratori.

[1] Bob Heyman, nel 1973, mentre stava producendo documentari per la National Geographic Society coniò il neologismo edutainment come fusione delle forme educational ed entertainment per indicare un'attività di apprendimento strutturata come l'intrattenimento.

[2] Alberto Pian (2009), Podcast a Scuola, Bari, Editori Laterza

[3] Si tratta di una rivisitazione della metodologia del Jigsaw illustrata da Arosen E. (1978), *The Jigsaw classroom*, Beverly Hills CA Sage.

[4] Competenze chiave per l'apprendimento permanente <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=URISERV%3Ac11090>

[5] <http://www.podomatic.com/podcast>. Per i jingle è possibile scaricare dalla piattaforma <http://www.bensound.com/> dei brani royalty free con licenza Creative Commons. Alcuni Jingle utilizzati nella radio sono stati scaricati da <https://www.jamendo.com/> all'epoca in cui la piattaforma era royalty free ed era indicata tra le risorse nel corso di diffusione LIM di Indire.

[6] I ragazzi ritengono che i contenuti veicolati in questo modo siano più attraenti. Nel corso di una lezione di epica, nel corrente anno scolastico, una studentessa ha esposto le sue perplessità sull'esercizio della parafrasi. E' scaturito un dibattito, che è stato inserito come introduzione al lavoro delle cronache dell'Iliade, e che si trova al link seguente: [http://radiololgiorgi.podomatic.com/entry/2015-12-19T09\\_07\\_50-08\\_00](http://radiololgiorgi.podomatic.com/entry/2015-12-19T09_07_50-08_00). Il progetto ha ottenuto il premio tecnico e il premio della giuria popolare degli studenti nel concorso "Innova la Scuola", bandito nel 2014 e patrocinato dalla Fondazione Roma e dalla Fondazione Rosselli.