

Relazione finale dei progetti “Religioni nel mondo” e “La sacralità della violenza”

Corsista DOL: Giulio Bonamini

1. Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti

I due progetti si inseriscono all'interno del percorso scolastico del mio istituto nella classe prima del biennio e nella prima del triennio. I contenuti sono relativi a due unità didattiche specifiche per la mia materia (IRC): le religioni nel mondo e il tema antropologico della violenza nella Bibbia. I due progetti si articolano in due momenti precisi, a cavallo di due anni scolastici. Una prima fase si è svolta fra aprile-maggio 2007/2008 e la seconda fra settembre-ottobre 2008. In questo modo le classi passando dalla prima alla seconda e dalla terza alla quarta hanno modo di sedimentare i contenuti, e grazie alla maggiore esperienza informatica nella seconda parte del progetto riescono ad affinare il lavoro. I progetti si svolgono in due luoghi ben precisi: l'aula di classe per costruire le mappe concettuali di ricerca e le aule informatiche per svolgere concretamente il lavoro. Oltre ai classici strumenti del lavoro scolastico (lavagna, libro di testo, carte e penna), il progetto ha come punto di forza l'uso del computer in particolare la rete Internet, e i software Word e PowerPoint.

2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione

Quattro le classi prime coinvolte nel progetto “religioni nel mondo”, mentre quattro le classi terze coinvolte nel progetto “La sacralità della violenza” per un totale di 124 alunni. Le ore impiegate fra attività in aula, in laboratorio e a casa sono 36 (18 per le prime, 18 per le terze). Degli insegnanti coinvolti alla fine è rimasto il sottoscritto che ha portato a termine il progetto nelle sue ore curricolari.

3. Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1)

I vantaggi di questo lavoro sperimentale è dato dal fatto del coinvolgimento degli alunni in tutte le varie fasi del progetto. Un coinvolgimento che per molti alunni ha rappresentato un modo diverso di affrontare tematiche non sempre coinvolgenti. Inoltre gli alunni, in questa sperimentazione, si sono sentiti protagonisti della creazione di un prodotto che cresceva piano piano nelle loro mani. Altro vantaggio, sicuramente, è stato dato dall'ausilio dei mezzi informatici che hanno permesso a molti alunni di esprimere la loro creatività, personalizzando in modo positivo i contenuti proposti. Anche la tempistica usata ha portato a dei vantaggi, soprattutto perché ha rispettato i tempi di maturazione personale degli alunni che a distanza di tempo sono riusciti a rielaborare il lavoro fatto nella prima fase con modalità nuove e innovative.

Fra le voci del punto 1 devo dire che il maggior svantaggio di questa sperimentazione è stata l'assenza di altri colleghi, che potevano rendere questo lavoro veramente interdisciplinare per realizzare alla fine un prodotto veramente spendibile all'interno del percorso scolastico del mio Istituto. Purtroppo, nonostante lavori in un Istituto tecnico industriale, c'è ancora molta



diffidenza nell'uso dell'informatica applicata alla didattica e soprattutto c'è poca volontà nel mettere in discussione sistemi di docenza tradizionali. Sicuramente una suddivisione dei carichi di lavoro avrebbe agevolato il lavoro di ricerca dei ragazzi, indirizzandoli più velocemente verso gli obiettivi da raggiungere.

4. **Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico – didattiche**

Dal punto di vista tecnico le difficoltà incontrate riguardano la lentezza di alcuni Pc un po' datati e anche il software Microsoft non molto aggiornato. Altra difficoltà incontrata è che non tutti gli alunni avevano in certi laboratori un PC a disposizione e quindi è stato difficile trovare il modo per coinvolgere anche coloro che non avevano il mezzo tecnico a disposizione. Dal punto di vista didattico il momento più critico è stato l'inizio del lavoro quando si è passati alla costruzione delle mappe concettuali. Purtroppo oggi è molto difficile far lavorare in gruppo i ragazzi anche se alla fine l'obiettivo è stato raggiunto.

5. **Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni**

Personalmente ho imparato a mettermi in discussione, ad inventare strategie per poter coinvolgere gli alunni nella costruzione e produzione del lavoro assegnato. Ho imparato a dare degli impulsi per la ricerca, lasciando spazio alla fantasia e all'autonomia. Ho imparato ad essere meno direttivo ma più propositivo.

Gli alunni hanno sicuramente acquisito delle nuove abilità tecniche nell'utilizzo dell'informatica, hanno imparato l'importanza della ricerca finalizzata a raggiungere un obiettivo, hanno imparato a lavorare in gruppo, e a sentirsi coinvolti nel lavoro di squadra.

6. **Modalità di relazione osservate tra alunno e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)**

Rispetto al classico sistema di apprendimento in aula con docente che spiega e alunno che prende appunti, questa sperimentazione capovolge i termini del processo di apprendimento tradizionale. Il docente diventa un "compagno autorevole del viaggio" dell'apprendimento che gli alunni scoprono lezione dopo lezione. I protagonisti dell'esperienza sono loro, il docente orienta, consiglia, indica. Gli alunni imparano a mettersi in discussione, imparano ad analizzare il materiale ed a operare delle sintesi, imparano anche le regole della comunicazione multimediale dove il media diventa fondamentale per trasmettere il contenuto.

7. **Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie, differenze ...)**

Rispetto al modello tradizionale, le relazioni fra alunno e alunno sono improntate ad un stile più collaborativo e propositivo. Certamente il fatto di dover raggiungere un obiettivo comune e dover dare il proprio contributo, ha permesso ai vari gruppi, pur con diverse modalità e impegno, di trovare quella coesione dove ognuno si sentiva coinvolto nel progetto. Ogni alunno ha cercato di dare il suo contributo e questo è stato il risultato più importante di questa sperimentazione.

8. **Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze ...)**

Non posso relazionare su questo punto, perché come ho ricordato poco sopra l'unico docente coinvolto era il sottoscritto.



9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

- **Ricchezza/correttezza/interesse contenuti:**

Dalla mia analisi ritengo che mediamente il 50% dei lavori prodotti sia più che buono. L'altro 50% nell'ordine della sufficienza. Questo risultato è quello che mi soddisfa di meno, ma qui c'è da considerare che c'era un unico docente che doveva seguire ben 124 alunni. Ho preferito, come ho sopra scritto, lasciare spazio all'autonomia perché ritenevo e ritengo che in questa sperimentazione il docente debba fare un passo indietro per verificare fino a che punto questa generazione "nativa" dal punto di vista tecnologico riesce a esprimere le proprie abilità e capacità d'apprendimento.

- **Funzionalità didattica**

Molto di questo materiale prodotto può costituire una buona base per percorsi d'apprendimento personalizzati il cui scopo finale è quello di dare nuovi stimoli ai percorsi tradizionali. Dal punto di vista del docente questo materiale può essere utile per iniziare un argomento o eventualmente per costruire delle prove strutturate.

- **Facilità d'accesso e fruizione**

Per quanto riguarda questa voce, ho spiegato e ho chiesto agli alunni di creare dei prodotti multimediale, dove chi accede ad essi può creare un proprio percorso di apprendimento. Sulla scorta della esperienza maturata in DOL, quasi tutti i prodotti in PowerPoint presentati dai miei alunni sono "non lineari", ossia aperti a più percorsi. Molti alunni hanno recepito bene questa lezione e posso dire che hanno prodotto dei lavori notevoli. Altri meno, ma in ogni caso ci hanno provato.

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

In termini professionali l'esperienza fatta mi ha fatto molto riflettere sul ruolo che i mezzi informatici possono avere nei percorsi scolastici tradizionali. Sicuramente molto positivo è il dato che i ragazzi mi cercavano per avere spiegazioni, suggerimenti, incoraggiamenti. Ho sperimentato che il mio ruolo di docente non è sminuito ma ha trovato una nuova dimensione, più vicina ai percorsi d'apprendimento dei miei alunni. Credo che questa esperienza mi ha fatto più convinto che la scuola italiana ha sempre più bisogno di questi mezzi perché rappresentano sempre di più il nuovo modo di comunicare delle nuove generazioni.

Da questo punto di vista credo che questa esperienza proseguirà in nuove forme soprattutto grazie a quanto sto imparando in questo corso Dol. Penso che il mondo di Internet e in particolare il Web 2.0 possa offrire delle nuove potenzialità sia per i docenti sia per gli studenti. E' su questa strada che voglio immettermi e spero già alla fine di quest'anno scolastico di sviluppare questa esperienza in un portale dedicato, dove i nuovi strumenti del WEB 2.0 possono essere un valido strumento di supporto per il mio lavoro e quello dei miei studenti.

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Queste ultime osservazioni sono frutto di osservazioni e del dialogo intrecciato con i ragazzi alla fine del lavoro. Non ho avuto tempo di proporre un questionario per rilevare oggettivamente il grado di soddisfazione o insoddisfazione dell'esperienza. Posso dire che per i ragazzi è stata un'esperienza generalmente positiva perché hanno percepito un modo diverso



di dare scuola, fuori dai soliti schemi tradizionali. Il livello di partecipazione all'esperienza è stato alto in termini di impegno, soprattutto come ho già scritto, nel lavoro a casa.

Sicuramente questo lavoro avrà dei frutti quando giungeranno in classe quinta dove molti di loro presenteranno all'esame di Stato la tesina in formato elettronico. Da questo punto di vista molti hanno trovato utili tale esperienza perché gli ha permesso di allargare e approfondire le loro conoscenze informatiche.

A conclusione ritengo di aver dato degli stimoli importanti e questo credo che tutti i ragazzi l'hanno percepito. Non nego che potevo fare di più ma purtroppo se non c'è collaborazione fra docenti, anche queste innovazioni tecnologiche nella didattica rischiano di non incidere più di tanto nei processi di apprendimento.

