

Relazione finale

Il presente lavoro multimediale è il risultato dell'attività svolta nelle classi prime della Scuola Primaria di Borgo San Pietro all'interno del Progetto di accoglienza "STAR BENE A SCUOLA".

Tale progetto si proponeva di facilitare gli alunni di classe prima nel loro ingresso nella nuova scuola, accompagnandoli, con una serie di attività mirate, a una sempre maggiore sicurezza e a un progressivo adattamento alle regole della convivenza. Si è cercato altresì di rispondere al bisogno di far evolvere in senso positivo la situazione iniziale con cui le insegnanti hanno avuto a che fare fin dai primi giorni di scuola.

Le classi coinvolte sono state le tre classi prime (1a- 1b-1c) per un totale di 65 alunni, fra i quali 3 alunni diversamente abili ma senza alcuna certificazione, 12 alunni stranieri (da 5 diversi Paesi extraeuropei).

Le insegnanti coinvolte nel progetto elaborato dall'insegnante di laboratorio (iscritta al 1° anno di DOL) sono state : M.Pia Viviani docente di area antropologica e Alice Stabilini docente di area linguistico-espressivo-musicale.

Le classi prime si sono dimostrate essere gruppi disomogenei per vari fattori:

- il numero elevato, con una conseguente maggiore pluralità;
- la provenienza da molte Scuole dell'infanzia, diverse tra loro;
- la presenza di numerosi alunni portatori di lingue e culture non italofone;
- la presenza in tutte e tre le classi di alunni diversamente abili senza certificazione (e quindi senza insegnante di sostegno).

Le tre insegnanti si sono mosse nella consapevolezza che queste molteplici sfaccettature non possano essere considerate un limite al compito educativo e didattico, ma una preziosa occasione di arricchimento per tutti. Di più, hanno fatto in modo che la **scoperta della DIVERSITA' come valore e risorsa** fosse il punto di partenza sia per una maggiore **conoscenza di sé** sia per una migliore **conoscenza reciproca**. Questi due aspetti costruiscono la base irrinunciabile per fondare relazioni positive all'interno del gruppo classe, basate sulla fiducia e sul rispetto reciproco.

LAVORO IN CLASSE

In ogni classe è stata letta all'inizio dell'anno scolastico una semplice storia, i cui protagonisti sono i colori: **FLICTS, tratto da un racconto di Ziraldo Alves Pinto** (editori Riuniti, 2003). La testo narra la storia di un colore triste e raro, che sulla terra non riesce a legare con gli altri colori, e che non trova il posto nell'arcobaleno. Il viaggio di Flicts alla ricerca della sua identità è duro e pieno di

imprevisti, ma sapendo guardare si scoprono possibilità nuove. Con coraggio e fantasia, Flicts arriverà alla fine del suo viaggio più grande di quando è partito: grande come....la luna.

Flicts insegna a cogliere, nelle sfumature dei colori, le mille sfumature dell'esistenza e a comprendere che, in quelle sfumature, sta la ricchezza della diversità. Flicts non è soltanto un colore, ma uno stato d'essere che suscita emozioni in chi legge la sua storia. E così è stato per tutti i bambini delle classi prime che hanno ascoltato questo racconto.

Successivamente, attraverso un'attività ludica e col disegno gli alunni sono stati sollecitati a identificarsi con un colore e a spiegare il perché della loro scelta. Lo stesso lavoro ha portato ogni bambino a scegliere un animale nel quale riconoscersi.

Il momento della riflessione ha prodotto "i pensieri" che ogni coppia di bambini ha elaborato autonomamente, esprimendo emozioni, sentimenti, desideri.

Partendo dal racconto e dalla drammatizzazione della storia di Flicts sulla diversità, ogni alunno è arrivato a costruire una scheda personale della "propria" diversità, basata su elementi molto semplici, trattandosi di bambini di 6 anni (Io sono..... Mi piace.....Non mi piace.....).

Il titolo scelto per il prodotto multimediale (FLICTS, UN MONDO DI COLORI) rappresenta la conclusione educativa a cui i bambini sono giunti e nello stesso tempo lo "slogan" del clima relazionale della classe, dove c'è un posto per tutte le diverse identità.

Il lavoro in classe è stato svolto in maniera intensiva nei primi mesi di scuola (da settembre a novembre per 1-2 ore alla settimana) per poi essere ripreso tra gennaio e febbraio, quando ormai i bambini padroneggiavano meglio la scrittura.

LAVORO IN LABORATORIO:

I bambini hanno lavorato alla realizzazione dell'ipertesto, utilizzando il computer a coppie, per un'ora alla settimana, da ottobre a maggio.

In laboratorio si ripete la storia e se ne fa una sintesi di sequenze stimolando l'espressività attraverso suggerimenti di aggettivi qualificativi ed aiutando a leggere, sentimenti ed emozioni. Il metodo adottato trova il suo cardine nella libera espressione di tutti. Di fronte a più proposte narrative gli alunni esprimono parere sull'idea preferita che, spesso, poi, subisce varianti sotto la spinta di altre idee costruttive.

E' l'insegnante che scrive ed ordina, poi rilegge ad alta voce e dà l'intonazione al racconto. E' un'attività coinvolgente e piacevole che stimola e motiva ad esporsi senza timore di non essere ascoltato

Inizialmente i bambini hanno rappresentato graficamente con **PAINT** i diversi momenti della storia di FLICTS, le diverse sequenze e gli ambienti della storia.

Successivamente, hanno digitato con **WORD** le didascalie delle varie sequenze della storia .

I bambini scrivono sia sotto dettatura, sia copiando le didascalie delle storie scritte in classe, dettandosele e scrivendo a vicenda.

Ogni bambino ha scelto di identificarsi in un colore, spiegando anche il perché della sua scelta, e scrivendo la didascalia: " Se io fossi un colore, sarei..... Perché.....".

Successivamente ogni bambino ha disegnato il proprio animale preferito e quindi ha scritto : “Se io fossi un animale, sarei.....perché.....”

Quindi ogni bambino ha scritto una propria scheda personale, mettendo in evidenza ciò che piace e ciò che non piace.

Il lavoro è sempre stato svolto in coppia, aiutandosi e confrontandosi.

Si sono scelti i suoni e le musiche che sottolineano particolari momenti della storia e si sono registrati con la scheda sonora i testi letti dai bambini.

Il montaggio dei vari elementi della storia è stato fatto con l'utilizzo di **AMICO**, per produrre l'ipertesto. I bambini affrontano solo i passaggi più semplici: creare le pagine, inserire disegni e testi, creare i bottoni. I passaggi più complessi vengono svolti dall'insegnante responsabile del laboratorio.

A lavoro concluso si sono verificati i percorsi di navigazione dell'ipertesto prodotto: gli alunni hanno imparato ad accedere al lavoro e a navigare autonomamente.

I vantaggi, i punti problematici e le soluzioni adottate

Vantaggi:

- L'utilizzo del computer ha dato spazio a un percorso formativo caratterizzato con un approccio ludico-esplorativo, consentendo agli alunni di scoprire lo strumento e le possibilità d'uso, nel rispetto dei loro ritmi di apprendimento.
- L'utilizzo della macchina si è rivelato non fine a sé stesso, ma veicolo per trasportare, sistemare, ordinare e rivedere diverse esperienze legate tra loro da un unico filo conduttore.
- Il lavoro a coppie ha facilitato la cooperazione tra i bambini e i più esperti hanno aiutato quelli più in difficoltà.
- In questo modo i bambini si sono avvicinati all'uso dei vari programmi (Paint, Word, Amico) in maniera semplice e piacevole ciò ha permesso, alla fine del percorso, di acquisire le competenze di base per lavorare con il computer.
- L'informatica è stata utilizzata come “mezzo” per disegnare, scrivere, rielaborare testi; così divertendosi gli alunni hanno fatto italiano, arte e immagine, storia.....
- Tutto il percorso in classe e in laboratorio ha facilitato nei bambini la presa di coscienza e l'accettazione della diversità. Ciò ha permesso l'integrazione nella vita di classe di tutti gli alunni.
- Il lavoro svolto ha favorito e ha aiutato i bambini a manifestare i loro sentimenti, le loro emozioni e loro desideri. Confrontarsi li ha arricchiti e resi più ben disposti verso gli altri (diversi da sé).

Punti critici:

- Il momento iniziale: far superare la paura del computer ad alcuni bambini. Questi sono alunni che non hanno mai utilizzato lo strumento e non ne possiedono uno a casa. Alcuni si bloccano soprattutto nell'utilizzo del mouse.
- Registrazione delle voci. Ogni bambino ha dovuto registrare la sua voce mentre leggeva una didascalia della storia di Flicts. Di fronte al microfono molti alunni si emozionano e mettono in atto strategie difensive diverse: tono di voce bassissimo, impercettibile,; lettura troppo veloce, incomprensibile per chi ascolta; rumori di vario tipo (sibili, raucedine....)

che disturbano la registrazione; errori continui nella lettura anche di testi semplicissimi.....

- Riuscire a far stendere una semplice presentazione di sé. Alcuni bambini hanno una così scarsa considerazione di loro stessi da non essere in grado di elencare ciò che a loro piace o non piace. Così come è risultato difficoltoso per alcuni spiegare il perché delle loro scelte (es. se fossi un colore sarei.....il rosso.....perché.....).
- Qualche bambino ha mostrato di non gradire la rotazione dei compagni nella coppia che lavorava insieme al computer. La scelta di modificare ogni settimana le coppie è stata dettata dalla necessità di aiutare l'integrazione e di creare amicizia e collaborazione fra tutti i bambini. Alcuni bambini chiedevano di poter lavorare sempre con lo stesso compagno. Allora si è deciso di lasciare la possibilità di scegliere il proprio compagno di lavoro una volta al mese, solitamente durante il lavoro di consolidamento.

PROPOSTE DI RIFLESSIONE

Sicuramente gli obiettivi formativi e trasversali ([vedi scheda obiettivi](#)) non possono dirsi conseguiti totalmente nonostante lo svolgimento integrale del progetto . Sarà necessario continuare il lavoro di cooperative learning e di educazione all'affettività anche nel prossimo anno scolastico.

Il percorso, destinato sicuramente a proseguire, rende soddisfatti in termini di accresciuta capacità, da parte dei bambini, di ascoltare, di confrontarsi, di dialogare per avvicinarsi in quella strada così importante che si chiama: rispetto della dignità di ogni persona.

Sicuramente c'è ancora tanto da fare per far sì che il dialogo, la cooperazione diventi un modo di essere, un atteggiamento che presto superi l'aula scolastica. I

Per quanto concerne invece il lavoro svolto nel laboratorio di informatica si può affermare che gli obiettivi ([vedi scheda obiettivi](#)) sono stati raggiunti, anche se con modalità e risultati differenti da bambino a bambino.

Tutti i bambini hanno conseguito l'abilità di saper scrivere con word e disegnare con Paint. Le difficoltà iniziali con il mouse da parte di una decina di alunni, sono state superate grazie all'esercizio costante e all'aiuto ricevuto dai compagni. L'entusiasmo suscitato dallo strumento informatico ha sicuramente aiutato e sostenuto tutto il lavoro.

Il progetto mi ha dato modo di verificare come l'efficacia didattica delle TIC dipende molto dalla situazione in cui vengono usate, e aumenta laddove esistano il supporto e l'incoraggiamento, in un clima collaborativi fra docenti, l'abitudine alla condivisione delle esperienze realizzate. Ho potuto constatare personalmente come l'uso delle Tic ha effetti importanti sull'innalzamento della motivazione, sull'attitudine all'apprendimento, aumenta spesso il tempo che gli allievi dedicano spontaneamente all'esecuzione dei compiti.

Nell'ambito del progetto ho notato un innalzamento dell'autostima anche nei bambini diversamente abili e in soggetti fortemente demotivati (ad es. alunni stranieri).

Attraverso la didattica multimediale s'impara più facilmente, ma soprattutto si ricorda più a lungo ciò che si vede e si sente insieme, rispetto a ciò che si sente o

si legge solo. Non solo l'interesse e la motivazione sono più alti, ma l'apprendimento è facilitato dalla comprensione dei linguaggi.

Soprattutto nei primi anni della scuola di base l'utilizzazione del computer non può essere vista in funzione di acquisizione di competenze meramente tecniche, ma deve indurre gli insegnanti a definire e applicare **le metodologie più opportune** per inserire quegli strumenti e le modalità operative che li caratterizzano nell'attività di insegnamento.

Riporto un'affermazione di R. Maragliano: "Il computer non può essere insegnato, ma si impara facendo". Ritengo, grazie all'esperienza che mi sono fatta in questi anni, che il contesto migliore per entrare in rapporto con la macchina è quello laboratoriale. La miglior confidenza con il computer, il bambino la matura se viene messo nelle condizioni di "usare" lo strumento, attraverso la strategia del "prova ed errori".

Dalla mia esperienza ho dedotto che il computer nella scuola primaria:

- offre la possibilità di dare una dimensione ludica ad attività che possono essere molto noiose (vedi ortografia, tabelline...);
- può dare un significativo contributo alla realizzazione di molte attività didattiche, da un punto di vista sia metodologico, sia strumentale;
- non va assolutamente visto come acquisizione di una competenza fine a se stessa ("Ora bambini, facciamo informatica..."), ma deve sviluppare un'ottica strumentale e integrativa che deve contribuire a realizzare un ambiente di apprendimento ad alta valenza formativa, sempre più caratterizzato da **percorsi interdisciplinari**.

ABILITA' ACQUISITE DAI DOCENTI :

§ atteggiamenti di accoglienza, collaborazione e scambio;

§ comprendere che le differenze sono una ricchezza, non devono dividere;

§ rispetto e valorizzazione delle diversità culturali;

§ atteggiamenti di ascolto e autentica partecipazione nei confronti delle esperienze altrui;

§ utilizzare il computer come mezzo per la valorizzazione e la creatività dei bambini.

ABILITA' ACQUISITE DAI BAMBINI:

- riconoscere e imparare a gestire i diversi aspetti della propria esperienza emotiva, motoria e razionale;
- riflettere sui propri comportamenti confrontandoli con quelli degli altri;
- accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé", comprendendo le ragioni dei loro comportamenti;
- collaborare con gli altri per contribuire con il proprio apporto personale alla costruzione di un clima migliore in classe,
- manifestare il proprio punto di vista, confrontarsi e accettare quelli diversi dal proprio;
- comunicare agli altri le proprie esperienze, la propria identità;
- utilizzare il computer
- capacità espressive e linguistiche

DIMENSIONE TEORICA MODALITA' D'INTERVENTO MODALITA' RELAZIONALI

Il lavoro che ho intrapreso con gli alunni si basa su una consapevolezza: la personalità si costruisce fin dai primi anni di vita e la scuola occupa un tempo

grande e importante della nostra storia individuale. E' fondamentale stare bene a scuola, per imparare anche a stare bene in relazione.

Ogni insegnante ha la possibilità di riconoscere, non solo attraverso studi teorici, come "stare bene" in classe non solo alleggerisce l'aspetto psicologico dell'essere, ma ha effetti positivi sulla motivazione e sul rendimento scolastico.

Il clima positivo presente in una classe può veramente fare la differenza.

Il sostegno positivo che può offrire un buon clima di classe non è un obiettivo facile da raggiungere, ma è stimolante. L'impegno richiesto è notevole e implica che tanto gli alunni quanto gli insegnanti siano disposti a mettersi in gioco.

In ogni situazione di apprendimento esiste un osmosi tra la sfera affettiva e quella cognitiva. Lo sviluppo dell'affettività e delle emozioni si interseca con lo sviluppo cognitivo e sociale del bambino. E' necessario imparare a scuola oltre alle competenze operative, disciplinari anche quelle relazionali.

L'educazione socio-affettiva è soprattutto uno strumento per sviluppare lo stare bene (benessere) in classe, ma, lavorando sul gruppo, è possibile aiutare anche quei bambini che manifestano difficoltà a livello affettivo.

Il lavoro intrapreso con gli alunni di classe prima era più mirato alla prevenzione che al recupero. Non si sono presentati casi di alunni con disturbi socio-affettivi e nessuna delle dinamiche relazionali messe in atto in classe, in laboratorio e nei gruppi, ha mostrato aspetti di forte contrasto.

Le linee progettuali prevedevano la necessità di un intervento precoce, e di un coordinamento tra le diverse offerte, in modo da integrare gli interventi a livello primario, di cambiare l'ambiente scolastico e attuare itinerari educativi volti ad aiutare i bambini a star bene a scuola.

Una parte del progetto prevedeva percorsi da svolgersi in classe o in palestra, condotti dagli insegnanti del team (due docenti: una di area antropologica e motoria, l'altra di lingua e educazione all'immagine), attraverso particolari attività che permettevano un'alfabetizzazione emozionale e un allenamento alla gestione delle emozioni.

Una delle esperienze messa in atto e utilizzata lungo tutto il percorso del progetto, è stato il *CIRCLE TIME*.

Il tempo del cerchio è un'iniziativa che nasce nel contesto dell'educazione socio-effettiva allo scopo di consentire a tutti gli alunni di sentirsi membri partecipativi ed efficaci del gruppo; di poter vivere la realtà scolastica in condizione di benessere; di gratificare i bisogni fondamentali del bambino (sicurezza, appartenenza, stima, autorealizzazione). Il tempo del cerchio è anche luogo privilegiato di comunicazione, luogo di parola e di ascolto dell'altro, spazio per la parola di ognuno e di tutti, nella sicurezza e nella fiducia di essere ascoltati e soprattutto non giudicati.

Il *Circle Time* è stato utilizzato con cadenza periodica, tutte le volte che si introduceva una nuova attività, ma anche per rispondere alla necessità espressa dai bambini.

Attraverso questa pratica, è possibile condurre l'attività di feedback di gruppo, volte alla crescita e allo sviluppo della classe e dei suoi componenti. E'

un'esperienza gratificante per il gruppo e per il singolo, che vede il passaggio dall'interazione alla comunicazione.

Le linee progettuali prevedevano nel lavoro in laboratorio un ampio spazio alle situazioni di *APPRENDIMENTO COOPERATIVO*.

Questa strategia ha bisogno di fondarsi su un clima di classe positivo e di benessere poiché in questo ambito entrano in gioco la relazione d'aiuto, insieme a tutto ciò che riguarda l'incontro con l'altro, i bisogni, le emozioni.

In una situazione di apprendimento cooperativo, infatti, a turno gli alunni si trovano ad offrire e a ricevere aiuto, devono quindi possedere tutte quelle competenze relazionali che permettono loro di incontrare e accogliere l'altro, di comprenderlo empaticamente, di accogliere le proprie e altrui emozioni. Tutto questo è possibile in un gruppo dove si percepisca con forza la dimensione della comunità e dove il gruppo abbia la possibilità di mettersi in gioco.

Anche l'agire dell'insegnante e il suo modo di stare con gli allievi è fondamentale per la promozione del benessere e la prevenzione del disagio.

Impostare una buona relazione tra allievi e insegnanti, influenza in modo positivo l'atmosfera del contesto di apprendimento.

Rogers dà molta importanza alla qualità dell'incontro con l'altro, come elemento fondamentale per determinare l'efficacia del rapporto che con l'altro si può costruire. Nel caso della scuola si tratta di mettere in pratica alcune attenzioni fondamentali per un atteggiamento facilitante, non valutativo, evitando di porre troppe domande, di proporre il proprio punto di vista o di offrire le proprie soluzioni. L'insegnante dovrebbe essere disposto ad accogliere la manifestazione dei bisogni dei bambini e le proiezioni delle emozioni che essi non riescono ad esprimere verbalmente. Secondo *Rogers* egli deve mostrare un'accettazione positiva incondizionata, che gli permetta di andare al di là dei pregiudizi che possono condizionare i rapporti fra le persone.

Sulla base di queste accezioni teoriche, durante lo svolgimento del progetto, le insegnanti hanno cercato di mantenere un atteggiamento facilitante che aveva come fine l'espressione del positivo da parte dei bambini, attraverso l'emersione delle emozioni. Il loro riconoscimento, la loro verbalizzazione. Alla classe sono stati proposti percorsi che hanno aiutato gli alunni a conoscere e sviluppare la loro personalità, ad accrescere la loro capacità di ascolto, a migliorare la loro vita di gruppo, favorendo un clima di collaborazione nel lavoro comune.

Il lavoro personale e la condivisione con il gruppo sono i momenti che hanno caratterizzano l'attuazione del progetto.

Quasi ad ogni incontro c'è stata l'occasione di passare un po' di tempo da soli, lavorando su una scheda, producendo un disegno e brevi frasi (sul quaderno e/o al computer), leggendo ognuno con il proprio tempo. Questi momenti erano l'occasione per fare chiarezza, per far emergere i vissuti personali, per approfondire la conoscenza di sé.

Dopo il tempo individuale, vi era la condivisione o comunicazione di gruppo. I bambini sono stati lasciati liberi di comunicare le proprie riflessioni, di esprimere le loro scoperte, i propri sentimenti, le proprie emozioni. La sicurezza nell'esprimere qualcosa di sé davanti agli altri, si impara poco alla volta e ognuno secondo i suoi tempi. Durante la comunicazione, l'insegnante ha cercato di

mantenere un clima adatto, facilitante, facendo uso dell' *ascolto attivo* e delle modalità tipiche della *relazione d'aiuto* (metodo messo a punto da *Rogers* e ripreso da *Gordon*).

Durante lo svolgimento degli incontri, nel corso dei vari momenti (lavori, di gruppo, comunicazioni, lavori individuali, lavori a coppie in laboratorio...) si sono messe in campo queste regole:

ascolto di chi sta comunicando (insegnante che spiega, compagno che legge le sue riflessioni...), guardandolo, evitando di parlare con i vicini e di compiere altre azioni che possono disturbarlo o fargli pensare che ciò che dice non è importante;

rispetto di chi sta comunicando, evitando di ridere o di commentare le sue parole;

attenzione all'altro, a ciò che sta provando mentre racconta il suo vissuto o qualsiasi altra cosa di sé.

Nei momenti in cui è stato difficile mantenere la disciplina (ad esempio dopo lo svolgimento di alcuni giochi in palestra o dopo certi momenti particolarmente impegnativi in laboratorio) le insegnanti hanno fatto presente ai bambini di sentirsi a disagio, comunicando i propri stati d'animo negativi, descrivendo le proprie emozioni, ma senza "incolpare" nessuno o umiliare chi lo aveva magari provocato.

Se invece l'attività andava particolarmente bene e gli alunni avevano partecipato con impegno e entusiasmo, l'insegnante manifestava la propria gioia, ringraziandoli per il loro comportamento corretto e partecipativo.

Soprattutto in laboratorio, durante le spiegazioni delle procedure di utilizzo del computer, gli alunni tendevano a fare molte domande, attinenti o meno, a sollevare questioni con la loro curiosità, a comunicare episodi vissuti ("Anch'io a casa, uso il computer per.....") anche fuori luogo, a voler spiegare loro un'attività che già conoscevano, a voler portare degli esempi.

L'insegnante ha sempre lasciato un tempo per queste comunicazioni, interrompendole solo quando diventavano troppe e l'interesse cominciava a sfumare. Alle domande si è sempre cercato di dare una risposta, alle spiegazioni date dai bambini ai compagni si è provveduto ad integrare quelle lacunose, valorizzando sempre e comunque il loro sapere, in modo da non deluderli o mortificarli.

Per quanto concerne gli adulti coinvolti nel progetto (cioè le insegnanti) si è potuto osservare che hanno sempre condiviso la convinzione che uno dei contributi chiave per un efficace apprendimento degli alunni è il clima di positivo sostegno nella classe.

Si sono prima confrontate poi collaborato nel rispondere ad una esigenza comunemente avvertita: avere strumenti per instaurare un buon rapporto con i bambini (sereno e autorevole), saper rispondere alle richieste di aiuto nelle difficoltà di relazione, gestire efficacemente i comportamenti inadeguati osservati nelle classi.

Lavorando insieme nello svolgimento del progetto, hanno saputo superare il pregiudizio diffuso tra gli insegnanti che individuano solo nei fattori di ordine cognitivo (scarsa memoria, poca concentrazione, poco interesse verso la

scuola,...) o motivazionale (impegno insufficiente, poca determinazione...) le difficoltà di apprendimento, riscontrate in numerosi alunni. Ogni insegnante ha saputo riconoscere l'importanza della qualità della relazione instaurata con gli alunni come fattore di benessere/malessere e la funzione della gratificazione affettiva del processo di crescita (bisogno di riconoscimento).

Il raggiungimento di tali consapevolezza da parte del team docente ha reso necessario una modificazione (non senza difficoltà) dei vecchi stili d'insegnamento, per approdare a nuove modalità e tecniche. Le insicurezze e i momenti critici sono stati affrontati non lasciando mai solo il singolo docente ma elaborando insieme una strategia comune.

Si è lavorato individualmente e in team per sviluppare dinamiche motivanti, attraverso l'incoraggiamento di ciascun bambino. Le insegnanti erano ben consapevoli che è facile incoraggiare coloro il cui lavoro e le cui risposte ci fanno piacere, ma è molto più difficile esserlo con coloro che hanno atteggiamenti che ci irritano o le cui risposte mostrano una mancanza di comprensione. La lettura di esperienze di metodo cooperativo sono risultate di grande aiuto, soprattutto per individuare nei comportamenti messi in atto, quali risultavano incoraggianti e quali scoraggianti.

Infine si è potuto rilevare come entusiasmo, fantasia e creatività non siano mai venuti meno, neppure nei momenti più critici del lavoro comune.

[Vedi bibliografia](#)

Verifica e valutazione

E' stata effettuata una verifica in itinere e una verifica finale, attraverso:

- ✓ Osservazione dei bambini durante le attività di laboratorio ([vedi griglia di osservazione](#))
- ✓ Verifica della conformità del prodotto realizzato rispetto alle attese e agli obiettivi ([vedi griglia di valutazione del CD](#))
- ✓ Autovalutazione dei bambini ([vedi questionario 1](#))

Indicatori di valutazione del percorso effettuato in laboratorio:

Il progetto didattico ha reso gli alunni capaci di:

- ✓ Utilizzare i principali comandi di Windows
- ✓ Utilizzare Word facendo uso dei comandi principali
- ✓ Elaborare testi e immagini
- ✓ Utilizzare Paint per produrre disegni
- ✓ Utilizzare "Amico" per realizzare semplici ipertesti (livello semplificato)
- ✓ Registrare la propria voce per produrre i file sonori.

Si è consapevoli che la verifica può registrare in termini più oggettivi soprattutto i prodotti finali, le conoscenze acquisite e le abilità maturate. Al tempo stesso però si è evidenziato che, durante le attività previste dal progetto, ogni alunno è cresciuto nella capacità di attribuire significato a ciò che ha appreso e quindi nel grado di consapevolezza e di identità.

Dalle suddette verifiche e valutazioni è emerso un positivo andamento generale per quanto riguarda l'attuazione del progetto nel suo insieme, il gradimento degli

alunni e dei docenti, l'apprendimento di nuovi saperi e la ricaduta didattica ed educativa.

La valutazione non è stata condizionata da momenti pre-stabiliti durante l'arco dell'anno scolastico, ma l'osservazione dei comportamenti e delle espressioni dei bambini durante le routines quotidiane, durante tutte le esperienze vissute in laboratorio e nei circle time, hanno rafforzato il cammino progettuale, arricchendo e vivacizzandolo. Il criterio che sottointendeva la prassi quotidiana era, comunque, la ricerca del ben-essere per ogni bambino e bambina nel rispetto dell'altro.

Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

L'elencazione dei materiali, utile per tener presente realmente quali sono stati gli strumenti a cui si è dovuto far riferimento, serve per monitorare la funzionalità delle macchine e dei software. Come insegnante addetta al laboratorio ho utilizzato in più occasioni diverse ore per predisporre alcune macchine in previsione dell'ingresso degli alunni.

Alcuni software (Amico per la costruzione dell'ipertesto; Paint sho pro per il trattamento delle immagini e Audacity per la registrazione dei suoni) per la difficoltà di utilizzo (vista la giovane età dei bambini) sono stati direttamente usati dall'insegnante, anche fuori dall'orario del progetto.

Ecco una elencazione dei materiali utilizzati nell'esperienza :

Tecnologia – hardware: 14 computer con Window XP ; 1 server per la rete Intranet con WindowNT server; Masterizzatore, stampante, scanner, microfono, videoproiettore.

Tecnologia – software: Word per elaborare i testi, Paint per disegnare, Paint sho pro per il foto ritocco, Amico per la realizzazione dell'ipertesto, Audacity per la registrazione dei suoni.

Sia l'hardware che il software si sono mostrati utili e adatti all'azione programmata

Valutazione dell'esperienza nel complesso

L'esperienza nel suo complesso è stata gradevole e aggregante per gli alunni e le insegnanti coinvolte, a parte qualche momento di eccessiva turbolenza nell'utilizzo del laboratorio di computer. L'esperienza condotta nei modi descritti ha fatto maturare maggiore fiducia negli alunni per le attività di loro competenza e un buon apprezzamento del lavoro dell'insegnante di laboratorio a cui si è concessa maggior credibilità relativamente ai consigli che ella ha proposto anche su versanti non inerenti le tecnologie informatiche.

L'approccio ludico-esplorativo portato avanti con i bambini è stato positivo, perché si è somministrato lo strumento informatico finalizzato a produrre qualcosa di concreto (un disegno, una didascalia,...). In questo modo i bambini hanno rafforzato la loro identità, gratificandosi per aver prodotto loro stessi il lavoro, acquisendo fiducia nel mezzo e assumendo un ruolo attivo nel processo di apprendimento.