

RELAZIONE FINALE PROGETTO "NOI ANTICHI EGIZI"

Ins. Rita Certomà - classe D3

La presente relazione ripete molti punti della scheda progetto, nella quale mi ero dilungata già moltissimo nella descrizione.

Chi si affaccia oggi alle soglie della vita si trova a doversi confrontare con un momento particolare, facile e difficile nello stesso tempo. Facile perché gli attuali mezzi di comunicazione rendono possibile a chiunque di sapere, imparare, informarsi in tempo reale e con gran facilità. Difficile per le oggettive condizioni ambientali, sociali, politiche.

E' sotto gli occhi di tutti la diversità dei bambini di oggi rispetto a quelli di ieri: consapevolezza precoce, grande capacità relazionale, spiccata curiosità verso ogni aspetto del mondo circostante, abilità tecnica... Si tratta di bambini che sembrano aver fatto un salto evolutivo rispetto alla generazione precedente: intuitivi, precoci, sensibili, non si adeguano agli abituali modelli di comportamento, sono iperattivi e carenti nell'attenzione, disturbati dai continui stimoli esterni che li rendono più svegli e disinvolti, ma meno riflessivi, come se non avessero il tempo di fermarsi a pensare.

Difatti sono i bambini dell'era del computer e della tecnologia, amano apprendere giocando e, se questo non avviene, si annoiano, si stancano rapidamente, per cui necessitano di nuovi e stimolanti metodi educativi. Essendo molto veloci nell'ideazione e nella comprensione, trovano noioso tutto ciò che non scorre a questo ritmo e devono cambiare molto spesso attività per mantenere un buon livello d'attenzione. Molto attenti se sono interessati, non si lasciano sfuggire niente di ciò che succede attorno a loro, il che a volte provoca irrequietezza e agitazione.. Per concentrarsi in maniera effettiva hanno bisogno di scopi e mete precise, devono essere motivati e coinvolti in prima persona.

Mantenere vivo l'interesse per l'apprendimento è uno dei compiti primari dell'insegnante; un bambino desideroso di apprendere è un bambino attento, vigile, curioso, ricco di domande e di possibili risposte. La motivazione può essere "insegnata", nel senso che è possibile insegnare ai bambini a determinare gli obiettivi del suo agire, così come possono essere adottate strategie coinvolgenti per affrontare un compito. L'interesse, quindi, viene stimolato nel bambino attraverso diverse strategie di insegnamento/apprendimento che spaziano tra metodologie, contenuti e didattica quotidiana.

Il progetto "Noi Antichi Egizi" praticamente corrisponde ad una narrazione multimediale, attraverso la quale i bambini si immedesimano in antichi Egizi e parlano di sé, raccontando tutto ciò che hanno approfondito su questa civiltà.

Il programma scelto per l'elaborazione è Power Point, che permette di immettere immagini, scritte, audio e video. Sono stati molto d'aiuto in questo senso i moduli

frequentati nel corso DOL: Power Point avanzato, modulo audio e video, modulo di grafica e layout, modulo su internet..., Il progetto, in parte da completare, ha visto il lavoro di due classi di scuola elementare, con il coinvolgimento di diversi ambiti disciplinari.

Sono state coinvolte le classi 4° e 5° della scuola elementare Antonio Locatelli di Cavernago, per un totale di 44 alunni, di cui 2 diversamente abili e 8 alunni stranieri; entrambi le classi hanno effettuato il percorso storico e la visita al Museo Egizio; la classe 5°, nello specifico, ha seguito il lavoro sulle strisce del tempo e sui monumenti e templi, la classe quarta il resto. Le insegnanti coinvolte sono state sostanzialmente due: io che insegno lingua, ricerca, immagine, musica ed inglese in classe quarta e l'insegnante di sostegno di classe 4° e 5° che insegna anche antropologia in classe 5°.

Non lavorando per obiettivi, ma con un piano di lavoro integrato, le finalità sono non solo indicate ma anche spiegate nel dettaglio. Rimando per questa parte alla scheda progetto.

Partendo dalle esperienze personali, l'alunno, attraverso la ricerca e la riflessione, incontra le discipline, che gli offrono gli strumenti necessari per rispondere ai bisogni e ai problemi quotidiani. Ma un apprendimento significativo si fonda sulla capacità di mettere in collegamento le conoscenze, costruendo legami fra ciò che si impara e ciò che già si possiede. Pertanto si è cercato di tendere all'unitarietà dell'insegnamento, perché la cultura è una come è una la conoscenza. Per questo le insegnanti hanno lavorato insieme per progettare percorsi comuni.

Fondamentale è stato il contributo degli alunni all'elaborazione del progetto didattico: dall'osservazione costante e dalle loro risposte alle proposte educative sono derivate una quantità di dati e di informazioni che l'insegnante ha cercato di cogliere per attivare contesti educativi condivisi. Realizzare situazioni di apprendimento significa sì prevedere degli obiettivi da raggiungere, ma occorre anche essere consapevoli che non possono essere preventivati completamente, perché è necessario lasciare spazio ad altri percorsi possibili e non progettati che potrebbero emergere in itinere.

Il metodo privilegiato è stato quello cooperativo che prevede la formazione di piccoli gruppi, al fine di rendere più efficace la comunicazione e l'apprendimento dei bambini, che lavorano meglio e sono maggiormente motivati.

Le modalità di svolgimento delle lezioni sono state così diversificate:

- ☞ conversazioni sia libere che guidate*
- ☞ lezione frontale dell'insegnante*
- ☞ visione di diversi documentari sugli Antichi Egizi con approfondimento di alcune parti*
- ☞ laboratori*

- ☞ attività di piccoli gruppi per elaborazione cartelloni, approfondimenti, ricerche, produzioni, utilizzo del computer... per favorire lo scambio reciproco delle rispettive competenze
- ☞ utilizzo di compresenze per percorsi individualizzati e/o rinforzo in piccoli gruppi
- ☞ lavoro a classi aperte per favorire la socializzazione e l'interazione fra età diverse
- ☞ gite e visite guidate a classi aperte per conoscere ed approfondire gli argomenti affrontati in classe

Il lavoro ha riguardato prevalentemente l'utilizzo di:

- Internet, per cercare informazioni ed immagini riguardo ad alcune tematiche approfondite negli ambiti linguistico ed antropologico
- Word per la scrittura di semplici testi
- tabelle, immagini e suoni per animazioni
- tecniche di registrazione video e audio
- giochi legati all'area tematica
- Power Point per la realizzazione del prodotto finale

Si ha anche intenzione di accedere al sito del nostro Istituto, www.iccalciate.it, per immettere parte del lavoro svolto

Dal punto di vista strettamente didattico, l'informatica in sé rappresenta l'elemento aggregante di attività matematiche, logiche, scientifiche, linguistiche, verbali e non verbali, motorie e di lingua straniera.

E' importante quindi sottolineare che l'attività nel laboratorio informatico ha investito tutte le aree disciplinari; infatti sviluppa l'area psicomotorio-cognitiva (coordinamento oculo/manuale, affinamento della motricità fine, rinforzo della lateralizzazione, sviluppo dei principali concetti topologici, acquisizione di una corretta organizzazione nello spazio grafico, capacità di ascolto, di attenzione e concentrazione, capacità di memorizzazione...), l'area socio-affettiva (comunicazione interattiva con compagni e adulti, atteggiamenti "collaborativi", rispetto di regole e comportamenti stabiliti all'interno del gruppo che lavora insieme al computer, diminuzione del livello di frustrazione davanti a difficoltà di apprendimento), l'area linguistico-espressiva (capacità di scrittura e lettura, interpretazione di messaggi scritti, visivi e sonori), l'area logico-matematica (insiemistica, classificazioni, calcoli, geometria...), l'area antropologica (concetti spaziali e temporali), l'area del recupero e del sostegno (consolidamento di abilità, competenze e conoscenze specifiche, recupero e sviluppo di capacità personali).

Per realizzare tali condizioni, l'ambiente più adatto è stato quello cooperativo, nel quale gli alunni hanno potuto collaborare tra di loro per costruire la

conoscenza, per conoscere modalità d'apprendimento diversificate, operare scelte didattiche, sostenersi reciprocamente di fronte alle difficoltà ed agire in autonomia.

Praticamente sono stati utilizzati tutti gli spazi a disposizione:

- *laboratorio di immagine per attività grafico-pittorica-manuale*
- *palestra per attività psicomotorie e di animazione*
- *aula computer, 10 macchine + computer maestro, 2 bambini per computer*
- *giardino della scuola*
- *aula per attività frontali e/o individuali*
- *aula video per proiezioni materiali*
- *Museo Egizio per visita guidata*

Sono state utilizzate tutte le seguenti ore da ottobre a dicembre per sviluppare il progetto:

- *le ore di storia (2h alla settimana nella prima parte dell'anno) per fornire materiali e schemi storici*
- *2 ore di geografia alla settimana (per due settimane) per inquadrare ed approfondire l'ambiente degli Egizi: il fiume e il deserto*
- *1 ora di convivenza civile alla settimana per approfondire le classi sociali*
- *2 ore di lingua alla settimana per conoscere alcuni aspetti della mitologia egizia in un primo tempo ed approfondire poi il racconto di paura con letture e produzioni legate all'antico Egitto*
- *laboratorio di musica-motoria 1h alla settimana(per due settimane) per approfondire la tematica musicale*
- *laboratorio di immagine 2h alla settimana per svolgere attività di ricostruzione di manufatti e ambienti*
- *laboratorio di informatica difficile da quantificare; mediamente due ore alla settimana per classe ma che spesso venivano aumentate da altre ore di lingua e storia e immagine*

Il lavoro svolto in classe è stato soprattutto il lavoro di ricerca e approfondimento, attraverso letture, documenti, visione di documentari; a casa si sono approfonditi solo alcuni argomenti. Alcune parti scritte sono state date da informatizzare a casa, mentre la costruzione graduale in Power Point è stata effettuata nell'aula informatica. Le registrazioni audio sono state effettuate in classe. La revisione generale e l'assemblamento delle singole parti è stato effettuato a casa dalle insegnanti.

Gli strumenti utilizzati sono stati diversi: materiali di facile consumo (pennarelli, matite colorate, fogli da disegno, fotocopie, gessi, cartelloni, cartoncino...), Testi scolastici e non, Sussidi multimediali, DVD, Stampante, Scanner, Videocamera digitale, Fotocamera digitale, Computer, Internet...

I vantaggi presentati da una progettualità di questo tipo sono stati credo già abbondantemente descritti; gli svantaggi possono essere trovati nell'organizzazione delle attività che, essendo legate a filo stretto a due classi, creano a volte problemi logistici e di attrezzature. Le attività sono comunque state strettamente curricolari e hanno avuto una ricaduta nei diversi ambiti disciplinari. Le attività di lettura hanno motivato i bambini all'ascolto e alla comprensione, oltre che alla partecipazione alle discussioni; si è svolto un lavoro approfondito sugli elementi della mitologia egizia; la visione di documentari ed approfondimenti ha permesso di far calare i bambini nella realtà dell'antico Egitto; l'utilizzo del laboratorio di informatica in maniera costante e per una produzione finale ha reso i bambini più competenti e responsabili nell'utilizzo dei mezzi multimediali.

Le situazioni di apprendimento che si sono venute a creare non sono state molto differenti dalle normali situazioni di apprendimento. Il "laboratorio", utilizzato come prassi quotidiana, viene inteso come luogo "del fare e dell'agire", dove il bambino si confronta continuamente con l'esperienza pratica, imparando a conoscere attraverso la propria attività e il continuo confronto con quella dei compagni. Non è quindi visto come situazione meno impegnativa di insegnamento, ma come una modalità d'intervento didattico che coinvolge il bambino nella sua totalità. Il laboratorio è un luogo dove si possono fare esperienze, si imparano a usare procedure, materiali, metodi che consentono la costruzione di conoscenze e si fanno esperienze reali o simulate che consentono processi di apprendimento. Si impara perciò non attraverso una trasmissione di tipo verbale, ma mettendo in pratica concetti, categorie, strumenti,... Si impara soprattutto in un contesto socializzante: i bambini apprendono interagendo tra loro, condividendo attività e significati, sviluppando pratiche di discorso collettivo e modalità di ragionamento e argomentazione. Si tratta di una didattica interattiva e la costruzione di un clima positivo ne è il presupposto. Non è necessario a volte uno spazio specifico: il laboratorio è innanzitutto uno spazio mentale, una disponibilità a cercare, sperimentare, fare in gruppo, secondo iniziative, procedure e metodi diversi da quelli usualmente impiegati.

Particolare rilevanza viene data anche all'organizzazione della classe, in modo non tradizionale, per favorire rapporti più non-autoritari. Parte dei metodi da utilizzare vengono decisi con la classe; parte soltanto, però! Le lezioni sono centrate sull'allievo, sui suoi percorsi d'apprendimento; si tenta di comunicare il gusto d'imparare, diversificando i metodi, si fornisce un aiuto metodologico; si insegna e si incoraggia ad imparare. Si lavora quindi per costruire nei propri allievi la fiducia in se stessi, l'autostima e la consapevolezza delle proprie possibilità, creando delle opportunità di riuscita. Occorre far prendere coscienza ad ogni allievo di poter riuscire: proprio il fatto di sapere di poter riuscire stimola la voglia di provare e di ottenere risultati. L'atteggiamento, quindi, nei confronti dell'errore è quello di far nascere comportamenti di autoanalisi e di rispetto degli stili d'apprendimento e costituisce uno dei momenti di verifica personale e autocorrezione all'interno di un continuo processo di maturazione.

Nello specifico del progetto, le opportunità formative e didattiche offerte dall'apprendimento informatico hanno favorito attraverso l'uso dei media processi di tipo conoscitivo, di socializzazione, di sviluppo e potenziamento di capacità operative logiche e il processo di superamento della frammentarietà dei saperi ed educare alla lettura della complessità; hanno abbattuto le barriere geografiche e storiche attraverso la comunicazione telematica; hanno accresciuto la significatività dei contenuti e delle attività di apprendimento; hanno favorito la flessibilità cognitiva spingendo ad esaminare gli stessi argomenti da vari punti di vista; hanno favorito forme di cooperazione ed interazione attraverso lo scambio di competenze diverse per tipo e livello

Le attività proposte attraverso il progetto hanno permesso alle insegnanti di vedere i bambini in momenti informali di attività di gruppo e di osservarne le dinamiche scaturite. Le competenze personali vengono messe in gioco in maniera notevole; i bambini che più si destreggiano con i mezzi multimediali non sono necessariamente i bambini che si destreggiano in altre attività più strettamente curricolari e quindi vengono valorizzate le diversità e socializzate le proprie abilità personali. Si ricorre più spontaneamente all'aiuto dell'insegnante, non lo si sente come un'invasione della propria sfera, ma viene vissuto come reale supporto all'attività del momento. Anche la cooperazione tra alunni è più spontanea e non viene fatta "pesare", tutti vogliono fare e fare al meglio.

Sicuramente il tema ha coinvolto pienamente docenti ed alunni... diciamo che si prestava particolarmente ad affascinare e a progettare insieme. La fortuna ci ha baciato anche nella visita al Museo Egizio a Torino, dove per ben sei ore i bambini sono stati affascinati da una guida, Davide, che ha saputo veramente coinvolgerli ed interessarli. Ed immergerli in quella splendida realtà.

Nello specifico del progetto, le opportunità formative e didattiche offerte dall'apprendimento informatico hanno favorito attraverso l'uso dei media processi di tipo conoscitivo, di socializzazione, di sviluppo e potenziamento di capacità operative logiche e il processo di superamento della frammentarietà dei saperi ed educare alla lettura della complessità; hanno abbattuto le barriere geografiche e storiche attraverso la comunicazione telematica; hanno accresciuto la significatività dei contenuti e delle attività di apprendimento; hanno favorito la flessibilità cognitiva spingendo ad esaminare gli stessi argomenti da vari punti di vista; hanno favorito forme di cooperazione ed interazione attraverso lo scambio di competenze diverse per tipo e livello

Ins. Rita Certomà

