

Studente:
Valeria De Santis

DOL – Modulo Progettazione

Classe:
D4

15/12/2008

Relazione finale

“Il Fantastico Mondo Di Cipi” è un progetto che ha come obiettivo lo sviluppo delle capacità espressive, di osservazione, di memorizzazione, di comunicazione e creative del bambino, di appartenenza ad un gruppo.

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

Contenuti: esperienze, attività, letture relative all'anno scolastico concluso.

Tempi: le attività si sono svolte in itinere durante l'intero anno scolastico.

Il laboratorio di informatica ha avuto all'incirca una cadenza settimanale, ogni incontro ha avuto la durata di un'ora circa.

Luoghi: gli spazi utilizzati sono stati i seguenti: aula, salone, giardino della scuola (per l'intero gruppo classe e per i bambini della sezione B), refettorio, aula informatica (durante le attività dell'utilizzo delle NT con il gruppo dei bambini di 5 anni).

Fasi: il percorso si è sviluppato in itinere durante l'intero anno scolastico come descritto nel diario di bordo, e si è così articolato:

1. Pensare a come poter trasformare la scuola in un Bosco e creare dei cartelloni da inserire nei vari ambienti scolastici.
2. Racconto del libro “Cipi” di Mario Lodi, e della storia il “Mago di Natale”.
3. Drammatizzazione e conversazione
4. Rappresentazione dei personaggi: - rappresentazioni grafiche, plastico – pittoriche
- attraverso l'uso dello scanner: scansione degli elaborati prodotti da loro
5. Realizzazione della storia il “Mago di Natale” attraverso il software “Il mio Audiolibro” (utilizzando le immagini create con il software didattico “L'Inventastorie” e delle tre storie (riviste e rielaborate dall'insegnante con la collaborazione dei bambini) con “Power Point” (approfondito nei Moduli a Scelta nel corso del primo anno di Diploma On Line)
6. Registrazione delle parti memorizzate dai bambini

Studente:
Valeria De Santis

DOL – Modulo Progettazione

Classe:
D4

15/12/2008

7. Uso di cd rom per un primo approccio al codice della letto – scrittura e del corretto utilizzo del mouse
8. Documentazione del percorso attraverso la realizzazione di un cd rom
9. Documentazione del percorso attraverso la raccolta degli elaborati grafici in un libro personale.

Modalità: il percorso progettuale si è svolto a livello di gruppo classe durante le attività:

- di routine (svolte regolarmente in prima mattinata),
- di osservazione degli ambienti naturali e delle immagini, rappresentazioni grafiche,
- di informatica con l'utilizzo delle rappresentazioni da loro realizzate tramite scansione e utilizzo dei software “L'inventastorie”, “Il mio Audiolibro”, “Power Point” e “registratore dei suoni” per la registrazione le storie.

Strumenti: computer, immagini, scanner, registratore dei suoni, software didattici, carta, cartoncino, pennarelli, matite, tempere, forbici, colla, ...

Protagonisti: alunni (di anni tre, quattro e cinque) della sezione A e B della scuola dell'Infanzia Statale di Merlino, insegnante Valeria De Santis, colleghe di plesso e insegnante di sostegno.

2. **Numero di classi coinvolte, di insegnanti:** due sezioni coinvolte, le insegnanti di plesso e di sostegno, come precedente indicato.
3. **Vantaggi:** il percorso formativo ha offerto ai bambini di anni cinque della Sezione A, una fase metacognitiva e la possibilità di esprimersi attraverso uno strumento di uso non abituale (il computer) stimolando la loro creatività e favorendo la fiducia nelle proprie capacità di espressione (sia grafica che linguistica).
L'organizzazione degli spazi e dei tempi: ha permesso una buona rotazione dei bambini alla macchina
4. **Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico-didattiche:**

Studente:
Valeria De Santis

DOL – Modulo Progettazione

Classe:
D4

15/12/2008

Dal punto di vista metodologico e didattico occorre considerare l'età dei bambini che non hanno ancora acquisito le "competenze di letto – scrittura", e non sono completamente consapevoli dell'esatta nomenclatura dei diversi strumenti e funzioni specifici delle NT.

I limiti sono stati rappresentati dagli strumenti non sempre funzionali alle esigenze. Il microfono (utilizzato per la registrazione dei racconti), non ha consentito di effettuare registrazioni di buona qualità con conseguente svalutazione del lavoro svolto dai bambini

Il lavoro di restauro dell'audio mi ha impegnato molto tempo cercando di ottenere risultati soddisfacenti.

La creazione e realizzazione della presentazione in Power Point ha richiesto un impegno notevole.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti:

Il team dei docenti ha collaborato positivamente per il raggiungimento degli obiettivi, condividendo esperienze e competenze diverse.

Le abilità acquisite: riuscire a prevenire le occasioni di difficoltà o passaggi complicati per utilizzare un linguaggio e una modalità vicine al processo cognitivo dei bambini coinvolti.

In particolare sono state sviluppate competenze relative all'uso di software per:

- il restauro audio
- alleggerimento delle immagini con l'utilizzo del software "Photo Scape"
- il animazione delle immagini in concomitanza con l'audio

Abilità acquisite dagli alunni:

I bambini hanno sviluppato abilità riguardo a:

- uso di alcuni programmi (in particolare paint)
- capacità di eseguire semplici azioni in sequenza
- uso del mouse

I bambini hanno inoltre sviluppato competenze specifiche riguardo a:

- invenzione di storie

Studente:
Valeria De Santis

DOL – Modulo Progettazione

Classe:
D4

15/12/2008

- arricchimento del lessico
- primo approccio al codice scritto

Altre abilità acquisite dagli alunni: collaborazione, condivisione, rispetto del proprio turno nel utilizzo del PC, individuazione dell'associazione tra immagini e suoni, porre l'attenzione sulla struttura generale del progetto, essere consapevoli di poter utilizzare a diverse fonti per la realizzazione di un messaggio, lavorare in gruppo per una efficace mediazione.

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

Considerata l'età dei bambini l'insegnante non può sapere all'inizio come sarà il prodotto finale, infatti è un percorso che si compie insieme durante il quale l'apprendimento è sicuramente uno scambio bambino-insegnante più evidente e gratificante per l'alunno.

I bambini hanno dimostrato grande interesse, creatività e partecipazione verso le attività proposte sia al gruppo classe sia ai bambini di cinque anni all'utilizzo del mezzo informatico.

I bambini di cinque anni hanno dimostrato capacità di attenzione, di ascolto e di comprensione alle attività proposte con strumenti multimediali, il docente durante le attività si è posto come osservatore rendendoli protagonisti o meglio autori del percorso formativo.

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

Avendo la possibilità di cambiare i gruppi, i bambini, anche i meno propositivi, hanno interagito in modo efficace, anche se l'intervento di mediazione dell'adulto è indispensabile.

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

La relazione tra i docenti non si è differenziata rispetto ad altri percorsi formativi proposti, ognuno a messo a disposizione competenze ed esperienze anche molto diverse, nel rispetto delle proprie attitudini personali.

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

I materiali utilizzati sono molteplici:

- tecnologici: power point, registratore di suoni, paint, macchina fotografica digitale, Il mio Audiolibro
- facile consumo: fogli in diverse dimensioni, cartoncini, pennarelli, acquerelli, colla, forbici, tempere, colla, ecc.

Studente:
Valeria De Santis

DOL – Modulo Progettazione

Classe:
D4

15/12/2008

Il materiale di facile consumo a nostra disposizione è stato vario e di facile fruibilità, l'uso del medesimo è stato funzionale alle nostre scelte didattiche.

Le difficoltà incontrate dal punto di vista tecnico sono da imputare alla carenza strutturale del laboratorio che richiedeva costantemente più passaggi per poter utilizzare i vari materiali visionati e scelti.

Dal punto di vista metodologico e didattico occorre considerare l'età dei bambini e le loro minime abilità nell'uso del PC: l'ora di lezione curricolare non consente il raggiungimento di abilità sufficienti per questa attività, ma senza dubbio risulta essere un primo approccio all'utilizzo consapevole del mezzo informatico.

I bambini hanno dimostrato interesse e coinvolgimento attivo nel percorso proposto.

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

La valutazione dell'esperienza si è rivelata senza dubbio positiva.

L'insegnante ha potuto, all'interno del progetto, seguire le proprie attitudini personali trasformando le medesime in stimoli per i bambini.

L'utilizzo delle nuove tecnologie ha permesso di stimolare e guidare l'apprendimento attivo facendo leva sul mondo delle immagini e dei suoni che costituiscono il primo approccio senso - motorio dei bambini al mondo delle esperienze e delle abilità.

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

I bambini hanno espresso la loro valutazione positiva partecipando sempre con interesse alle attività proposte sia in classe sia nel laboratorio informatico.

Le attività svolte con l'ausilio del computer riscontrano, nei più piccoli, notevoli consensi.

Anche i bambini con difficoltà di attenzione, di concentrazione, di relazione e di linguaggio riescono attraverso il PC a raggiungere gli obiettivi programmati.

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

L'attività si è conclusa con soddisfazione da parte dei bambini, da parte delle insegnanti e dai genitori.

Le NT sono considerati per il team insegnanti strumenti interessanti e validi, come mezzi con cui raggiungere gli obiettivi programmati.