

## RELAZIONE FINALE

### PROGETTO: “ LA STORIA OLTRE LA STORIA”

**INS. BORTOLATO GIUSEPPINA**

**CLASSE E7**

Il progetto “**LA STORIA OLTRE LA STORIA**” è stato realizzato per far comprendere al bambino, che quando, ci sono modifiche all’interno di una fiaba, anche il cambiamento del personaggio, del contesto, nel racconto viene modificato.

Ha coinvolto contemporaneamente 23 bambini di 5 anni di due sezioni eterogenee. L’attività si realizzava per tre ore la settimana, suddivise in due giorni, all’esperienza hanno collaborato due insegnanti delle rispettive sezioni.

Per iniziare il nostro percorso è stata scelta la storia dei “**TRE PORCELLINI**”, attorno ad essa poi si sono sviluppate le varie fasi, a volte proposte da noi, ma anche suggerite dai bambini.

Ci sono stati momenti in cui è stato possibile lavorare con tutto il gruppo, altri in cui è stato necessario staccare dal gruppo due bambini alla volta per lavorare in laboratorio d’informatica, quindi le attività andavano programmate in modo tale da favorire l’uso del computer.

Questa è una sintesi di come si è svolto il lavoro:

<b>Tempi</b>	<b>Fasi</b>	<b>Grande gruppo</b>	<b>Informatica</b>
3h	1	Racconto della storia e rappresentazione grafica libera. Successivamente è stata letta la storia e presentate le immagini fotocopiate dal libro, per lavorare meglio e renderle più fruibili. Sono state suddivise in sequenze dai bambini, e ad ogni immagine si è cercato il disegno corrispondente, quello che rappresentava di più tra tutti la scena. Dove mancava il disegno della sequenza i bambini spontaneamente hanno provveduto a disegnarla o a modificare con aggiunte il disegno già fatto.	

A casa 1h		I disegni poi sono stati scannerizzati e fatta una presentazione in PowerPoint, il tutto fatto dall'insegnante per accelerare i tempi, tranne l'ultimo disegno.	
1h	2	Attraverso l'uso delle immagini fotocopiate, i bambini raccontano a turno con parole loro la storia, che viene trascritta dall'insegnante su di un foglio.	Visione della presentazione di PowerPoint, con grande meraviglia dei bambini che vedevano i loro disegni nel computer, ma li vedevano anche in mano all'insegnante. Così dopo varie ipotesi qualcuno è riuscito a spiegare cosa era successo, quindi si è passati alla dimostrazione pratica con l'ultimo disegno. Hanno però notato che mancavano le parole e hanno proposto di scriverle.
½ h			
3h	3	A questo punto c'è l'esigenza di lavorare separatamente. Viene proposto ai bambini di costruire il gioco dell'oca con i loro disegni, proposta accolta con molto entusiasmo. Si dispongono i disegni per terra, i bambini propongono di aggiungere altri disegni, che vengono subito fatti, si individua dove collocarli e poi insieme si trovano le regole per il gioco. Due insegnanti restano con il grande gruppo.	I bambini vengono a due a due in laboratorio d'informatica si osserva la tastiera, con riconoscimento delle lettere e i numeri, la barra dello spazio e il tasto cancelletto, tasto maiuscolo cose basilari per la scrittura. Visto l'età, vengono aiutati copiando da un foglio le parole da scrivere. Si usa
6h			

			PowerPoint.
½ h	4		Visione da parte di tutti i bambini della storia completa di scritte e musica. Con grande apprezzamento da parte loro.
3h		Dopo la visione della storia in PP i bambini ci chiedono di drammatizzarla, pensiamo allora insieme a come possono essere costruiti i costumi dei personaggi e ci mettiamo al lavoro.	
1 ½ h A casa 2h	5	Drammatizziamo la storia "I TRE PORCELLINI", cercando di ripeterla più volte per coinvolgere più bambini possibili.	Durante la drammatizzazione è stata utilizzata la fotocamera digitale, con le foto è stato fatto un video con Movie Maker.
	6	Si propone ai bambini di inventare un'altra fiaba, usando i personaggi o l'ambiente della precedente. Tutti hanno optato per i tre porcellini, ma anche il lupo è stato un personaggio forte che non hanno voluto escludere. Il risultato è positivo la nuova storia è: "I TRE PORCELLINI ALLA FATTORIA"	
6h	7		Il secondo momento di utilizzo del computer riguarda il disegno dei personaggi della storia inventata dai bambini. Inizialmente si pensava di utilizzare Paint, ma la scarsa manualità con il mouse ci ha fatto optare a disegnare con le forme di PowerPoint. È stato interessante vedere che la difficoltà per alcuni c'è stata anche nell'individuazione della forma da scegliere, ecco perché il confronto con i compagni è stato molto importante. Paint è stato usato solo per fare gli sfondi della

6h		Il grande gruppo nel frattempo si è dedicato alla preparazione dello sfondo e della costruzione dei personaggi della storia con l'uso della pittura.	<p>storia. I bambini hanno sempre lavorato in due, in modo da confrontarsi, sia per la scelta delle forme adeguate al personaggio, la posizione, il colore. Hanno imparato ad usare il mouse, ingrandire o rimpicciolire una forma, a colorarla.</p> <p>Con i disegni ultimati è stata realizzata la presentazione in PowerPoint con le animazioni da parte dell'insegnante.</p> <p>Con gli stessi disegni, è stato realizzato il memory con Illustrator da stampare e regalare ai bambini.</p>
4h	8	Gli altri bambini erano impegnati ad incollare, ritagliare i personaggi e a completarli con varie caratteristiche.	<p>Dopo aver fatto vedere la presentazione ai bambini, hanno colto che non c'erano le scritte, è stato proposto di inserire la voce, qualcuno ha detto che non si poteva, altri hanno suggerito che bastava prendere un microfono. Con l'aiuto del programma Audacity sono state registrate le frasi da inserire nella presentazione. Anche in questa occasione i bambini hanno lavorato a gruppetti di due o tre.</p> <p>Uso della fotocamera per video con Movie Maker.</p>
1 ½ h	9	I bambini rappresentano tutti insieme la storia con i personaggi	In contemporanea viene fatta la registrazione con l'iPod e le foto per preparare un video

2h			con Movie Maker.  Con il materiale è stato realizzato un video con Movie Maker, da parte dell'insegnante.
2h  A casa 6h	10	A conclusione del progetto si è pensato di invitare i genitori per vedere la rappresentazione della storia: "I TRE PORCELLINI ALLA FATTORIA" e la presentazione del lavoro svolto.	Realizzazione di una presentazione in PowerPoint con tutto il percorso svolto da presentare ai genitori e poi la preparazione individuale di un CD, da consegnare alla fine dell'anno con altre attività che verranno svolte.

### Vantaggi:

- L'utilizzo del computer ci ha permesso di verificare, come alcuni bambini si sono proposti in maniera positiva rispetto ad altri contesti.
- Inoltre ha permesso anche, a bambini così piccoli, di capire come, le cose che svolgono di routine a scuola, possono essere trasformate.
- Lavorare in coppia ha aiutato chi aveva difficoltà, c'è stato scambio d'idee, consigli, una cooperazione tra bambini, chiedendo l'aiuto dell'insegnante solo in caso di bisogno.
- I bambini si sono avvicinati all'uso di Paint, e PowerPoint per il disegno e la scrittura, registrare le voci con Audacity.
- Il lavoro svolto ha contribuito a legarli di più, a condividere gioie ed emozioni.
- Registrazione delle voci. Per non creare troppo imbarazzo è stato usato il microfono con le cuffie. Per alcuni è stato molto più rassicurante, e l'esito si può ritenere positivo.

### Svantaggi:

- I bambini avevano poca dimestichezza con il mouse e questo ha fatto modificare il programma, dando forse dei risultati diversi e inaspettati.
- Poca opportunità ai bambini di sperimentare in maniera approfondita l'uso del computer, per mancanza di tempo, per la disponibilità di una sola insegnante a volte due (la seconda era solo per apprendere).

### Abilità acquisite dai docenti:

- ❖ Collaborazione e scambio
- ❖ Conoscenza dell'utilizzo del computer per la didattica
- ❖ Alcune funzioni di PowerPoint come disegnare, colorare, aggiungere una diapositiva, ingrandire o rimpicciolire un'immagine ecc.
- ❖ Registrare voci con Audacity

### Abilità acquisite dagli alunni:

- ❖ Riflettere sulle scelte da sviluppare.
- ❖ Capacità espressive linguistiche.
- ❖ Collaborare con gli altri in maniera costruttiva.
- ❖ Accettare, rispettare, il proprio turno.
- ❖ Utilizzare il computer.

### Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

Il materiale preparato dai bambini è stato fatto a scuola, ma tutta la preparazione e l'assemblaggio delle varie parti è stato fatto a casa. Anche se alcune ore, sono state fatte con i bambini fuori dal progetto, per poterlo concludere.

La scuola dispone di:

**Tecnologia – hardware** 2 computer con Windows XP, 3 computer Windows 98 per il momento inutilizzabili, perché non collegati, scanner, stampante, microfono.

**Tecnologia – software** Paint, per disegnare PowerPoint per creare le presentazioni, Audacity per registrare le voci.

A casa ho lavorato oltre ai software succitati con Illustrator per creare il gioco dell'oca e il memory, Photo Studio per il foto ritocco, iTunes per le musiche e le voci registra con l'iPod.

### Valutazione dell'esperienza

L'esperienza nel complesso si può ritenere positiva, sia per la collaborazione attiva dei bambini, che dei docenti.

Non tutti gli obiettivi possono considerarsi raggiunti. Le difficoltà iniziali con il mouse da parte di parecchi bambini sono state superate. Il lavoro svolto in laboratorio tra i bambini si è dimostrato molto coinvolgente, superato il primo

impatto con il computer, poi erano loro a chiedere di fare l'attività. Si sono divertiti molto a disegnare i personaggi, ma ancor di più a registrare le voci e riascoltarle. Il tutto sempre in un clima di serenità e di accettazione del proprio turno. Sono stati molto bravi, sarebbe stato bello fare le animazioni con loro, ma il tempo non ne ha dato la possibilità.

Le insegnanti che si sono alternate insieme a me hanno apprezzato il modo che essi avevano di rapportarsi con il computer.

Inizialmente la proposta del progetto non era stata accolta dalle colleghe, perché spaventate dai tempi dell'inizio d'anno, con gli inserimenti dei bambini di tre anni. Ora alla fine del progetto posso dire che l'esperienza non ha sconvolto più di tanto i ritmi giornalieri, anzi c'è stato d'aiuto anche per seguire i nuovi iscritti in piccolo gruppo in sezione, perché i bambini di cinque anni uscivano.

Le colleghe si sono subito ricredute e hanno vissuto l'esperienza in modo molto positivo, scoprendo come è possibile conciliare il lavoro di tutti i giorni affiancando altri mezzi per renderlo più interessante agli occhi del bambino. Si sono meravigliate nel constatare come alcuni bambini che nelle attività di logica avevano un po' di difficoltà, con il computer questo non è emerso. In passato ho svolto progetti d'informatica, da sola con i bambini della scuola, ma questo progetto mi ha dato modo di verificare che l'efficacia didattica delle TIC ha un maggior riscontro quando c'è la collaborazione fra docenti.

Il progetto a mio avviso poteva essere ampliato di più a livello informatico, ma la scarsa conoscenza informatica da parte delle colleghe, ha impedito di lavorare con più di un computer. Loro si alternavano e venivano in laboratorio con me per acquisire informazioni. È stato comunque positivo per loro vedere cosa si può fare e i risultati finali forse hanno entusiasmato più loro che i bambini.

Molto positivo è stato l'incontro, a conclusione del progetto, con i genitori dove è stato presentato tutto il percorso svolto.

La maggior parte del lavoro svolto al computer è stato fatto da me e questo un po' mi dispiace, perché mi sarebbe piaciuto collaborare con le colleghe in fase di progettazione e attuazione e non solo a lavoro quasi ultimato. Non solo per un confronto, ma anche perché apprendessero qualche cosa di più.

L'esperienza continuerà a Gennaio con un altro progetto che riguarderà l'arte, aiutate dal linguaggio delle nuove tecnologie avvicineremo il bambino ad un rapporto creativo con l'informatica, per disegnare, colorare inventare e costruire immagini e scritte. Questo progetto verrà realizzato con lo stesso gruppo e una delle due insegnanti che ha collaborato con me.

Sempre a Gennaio con l'altra insegnante (che mi sembra la più interessata all'informatica), quando nella mia sezione ci sarà religione e quindi sono libera, abbiamo programmato per i suoi otto bambini di 5 anni, un progetto d'informatica.

Anche nella mia classe a Gennaio inizierò la prima esperienza d'informatica con i bambini di 4 anni.

Non si può certo dire che il progetto non mi abbia dato stimoli per proseguire.