

Relazione finale
Modulo di Progettazione II Anno
Doc. Legrottaglie Rosa

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

Contenuti: il progetto affronta temi di particolare attualità e notevole valenza formativa "L'acqua nell'alimentazione" e nasce per avvicinare i giovani alla cultura scientifica utilizzando un metodo di lavoro più coinvolgente basato sulle Nuove Tecnologie.

La scelta del tema deriva dalla convinzione che una sua conoscenza approfondita può contribuire alla diffusione:

- dell'importanza di una adeguata idratazione nella vita di tutti i giorni e nello sport;
- dello sviluppo di una coscienza critica e consapevole nella scelta della "bevanda ideale", l'acqua, quale costituente del fabbisogno giornaliero;
- della riflessione sulla tendenza attuale, soprattutto nel mondo occidentale, di un eccessivo consumo di bevande dolcificate e/o alcoliche che minano lo stato di salute.

Luoghi: il progetto è stato sviluppato in classe per quanto riguarda l'impostazione generale (divisione in gruppi di lavoro), l'individuazione dei concetti chiave, spiegazione dei contenuti e progettazione di attività. I vari punti focali del percorso e slide sono stati approfonditi e prodotti dagli alunni presso le proprie abitazioni con ricerche sul web, libri di testo, riviste e condivise e discusse in classe. Il laboratorio di informatica è stato utilizzato per riorganizzare e assemblare il prodotto finale.

Strumenti: computer portatili e non, CD-ROM e DVD, stampante, microfono per la registrazione dei file audio, libri di testo, riviste, materiale di cancelleria.

Come sw: internet, Power-Point, Audacity, Word, Posta elettronica.

Tempi: Novembre e Dicembre 2008 per circa 50 ore tra lavoro in classe, in laboratorio, a casa.

Fasi:

- Presentazione del Progetto alle classi con definizione degli obiettivi, individuazione dei gruppi e assegnazione dei ruoli e/o compiti
- Ricerca notizie e immagini, elaborazione slides e registrazione files audio
- Assemblaggio e realizzazione concreta dell'ipertesto mediante l'impiego di Power Point.

Modalità: Il progetto ha visto l'utilizzo di una didattica laboratoriale con diverse modalità e strategie tra loro integrate:

- Lezioni teoriche frontali e partecipate per attivare la motivazione e l'individuazione dei punti focali
- Attività di gruppo e individuali orientate alla ricerca
- Discussione
- Raccolta, elaborazione di dati e realizzazione di una presentazione multimediale sono state le tappe finali del percorso



-usb pen ed email per il trasporto, lo scambio di file fra alunni e per sottoporre domande di vario genere all'insegnante.

Protagonisti: classe II B (20 alunni) e l'insegnante di Scienze.

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

Il lavoro è stato svolto da Legrottaglie Rosa (docente di scienze). La classe coinvolta è la II B (20 alunni).

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

Importante è stata la scelta di realizzare un lavoro multimediale che dava l'opportunità di applicare "a caldo" le NT e quindi sperimentare prontamente le competenze acquisite;

importante è stata la presa di coscienza, da parte di parecchi alunni, dei propri limiti e punti di forza; tale consapevolezza non è stata vissuta negativamente, ma li spronati a fare di più e meglio.

L'uso delle nuove tecnologie ha visto gli alunni molto coinvolti e partecipi facendoli sentire i veri protagonisti del progetto.

Svantaggioso è stato non poter usare il laboratorio quando necessario e il dover terminare il lavoro nei tempi fissati, con scadenze ben precise e questo ha posto dei limiti all'ulteriore desiderio di approfondimento.

4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

Gli ostacoli incontrati sono stati:

- usabilità dell'aula informatica spesso occupata o con mal funzionamenti inattesi (connessioni, casse acustiche, microfoni ...) e quindi rinvii ad altri momenti non facilmente reperibili;

- tempi ristretti per la chiusura trimestrale entro le vacanze di Natale.

Una difficoltà è stata il dover utilizzare l'orario antimeridiano "incasellato" perché tanti sono gli alunni pendolari poco disponibili al rientro nelle ore pomeridiane.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Tutti abbiamo migliorato il rapporto con il computer, comprendendo che l'uso delle nuove tecnologie può essere un valido strumento per migliorare il proprio lavoro e/o veicolare le proprie idee.

Abbiamo migliorato le abilità nel realizzare presentazioni complete di testo, immagini, effetti, transizioni, suoni.

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



La relazione tra docente e alunni si è modificata: tutti protagonisti e "portatori" di materiali da condividere.

È risultata evidente la diversità di relazione tra alunno e docente nelle due diverse forme di didattica: didattica tradizionale e didattica laboratoriale: nella prima, trasmettendo una certa quantità di conoscenze entro vincoli temporali, tendiamo a produrre una comprensione superficiale. Nella seconda invece, favoriamo una partecipazione motivata del soggetto al proprio processo di apprendimento, allenando alla ricerca e alla consultazione delle fonti, creando un rapporto attivo con il sapere e collaborativo con i compagni, e tutto ciò tende a promuovere una significativa comprensione.

Gli alunni hanno iniziato a lavorare con maggior sicurezza, avanzando ipotesi e contribuendo attivamente all'impostazione generale del lavoro.

Così facendo, l'apprendimento avviene in un clima di discussione, formulazione di ipotesi e scoperta collaborativa delle soluzioni migliori; gli alunni sono liberi, nel rispetto delle regole condivise e sottoscritte dal gruppo, di esprimersi, intervenire, interagire con i compagni e l'insegnante, che spesso assume il ruolo di moderatore della discussione.

L'insegnante stabilisce una relazione non direttiva, ma di supporto e supervisione al lavoro dei vari gruppi, permettendo agli alunni di sperimentare una nuova modalità di lavoro in laboratorio e di comprendere l'importanza che l'apprendimento dei concetti e delle abilità informatiche di base riveste nella loro crescita personale di studenti.

I ragazzi sono stati incoraggiati a prendere decisioni ed a lavorare in modo autonomo utilizzando le competenze acquisite; nella realizzazione del progetto alcuni alunni si sono dimostrati anche propositivi, dando il proprio contributo con suggerimenti utili e sensati.

La relazione tra alunno e docente è stata sicuramente corretta e costruttiva.

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

Anche le modalità di relazione tra alunno e alunno sono risultate modificate perché, lavorando in gruppo, hanno imparato a collaborare per un obiettivo comune mentre con la didattica tradizionale si incoraggiano l'individualismo e la competitività.

È migliorata la comprensione degli argomenti più difficili, la socializzazione e molti alunni hanno inconsapevolmente appreso dai coetanei.

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

Il doversi confrontare continuamente per "aggiustamenti" in itinere e condividere esperienze porta ad un arricchimento umano e professionale molto significativo.

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato



Ricchezza/correttezza/interesse contenuti

Il lavoro è risultato particolarmente ricco, non solo per i contenuti espressi stimolanti dal punto di vista scientifico ma soprattutto per la modalità con cui il percorso è stato portato avanti.

Funzionalità didattica

Fondamentale è stato l'uso delle nuove tecnologie, che ha consentito agli alunni di "rendere visibile" il lavoro svolto insieme, rendendolo fruibile ad altri. Sperimentare le potenzialità dell'apprendimento collaborativo fornisce un elevato valore aggiunto rispetto all'apprendimento tradizionale poiché facilita l'interazione tra studenti, docente o tutor.

.La rielaborazione dei contenuti per la pubblicazione in forma di presentazione multimediale si è rivelata motivante per tutti i ragazzi che hanno partecipato; gli alunni stessi hanno riconosciuto di aver acquisito maggiori conoscenze e abilità tecniche nell'utilizzo di Word, Explorer, motori di ricerca, Power Point.

Facilità d'accesso e fruizione

L'accesso ai materiali ed alle tecnologie utilizzate è stato semplice ed immediato. Alcuni alunni, incuriositi dalle potenzialità di Power Point, hanno creato da soli a casa semplici presentazioni lineari e non, utilizzando anche funzioni non adoperate in classe, il che ha consentito loro di dare consigli utili a migliorare il lavoro.

Il prodotto finale ha reso i contenuti gradevoli ed estremamente fruibili, i quali sono rimasti a disposizione degli alunni del nostro istituto e distribuiti agli alunni della classe per una più efficace diffusione all'esterno.

Le tecnologie utilizzate hanno dato la possibilità di diversificare l'attività che è risultata vivace e coinvolgente. Internet con la ricchezza di immagini, contenuti, e la facilità di fruizione, ha permesso l'acquisizione di una grande quantità di informazioni a volte persino difficile da gestire.

La valutazione finale è senz'altro positiva, tutto ha funzionato bene (grande disponibilità ad aggiustamenti durante il percorso!) ed i ragazzi hanno apprezzato il lavoro svolto. L'uso delle nuove tecnologie si è dimostrato utilissimo, stimolando la costruzione di rapporti di cooperazione ed amicizia tra alunni.

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Il progetto ha impegnato per un certo tempo i diretti responsabili, ma ha restituito gratificazioni e soddisfazioni. Il secondo anno frequentato presso il DOL, mi ha permesso di acquisire nuove abilità, ha consolidato ed affinato le mie conoscenze.

L'arricchimento professionale conseguito è stato notevole e ciò mi ha resa più sicura; gli apprezzamenti del lavoro svolto sono la conferma che l'uso delle NT riveste un importante ruolo metodologico e didattico in tutte le discipline.

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi



Gli alunni hanno partecipato con vivo interesse e coinvolgimento. L'esperienza è stata occasione sia di crescita cognitiva che di crescita relazionale; tutti i partecipanti hanno mostrato entusiasmo e piacere in ciò che facevano.

I momenti più apprezzati sono stati la realizzazione delle slide e la presentazione; solo pochi ragazzi hanno indicato come momento preferito la presentazione del progetto all'esterno.

Tutti i ragazzi hanno giudicato utile e positiva l'esperienza; il progetto è stato percepito come significativo nella loro esperienza di studenti e ne hanno auspicato un proseguimento.

In particolare, i ragazzi hanno riconosciuto a questa esperienza una valenza sia didattica, in quanto capace di apportare conoscenze, abilità e competenze nuove, sia formativa in senso più generale, in quanto arricchente per la crescita personale di ciascuno.

Hanno apprezzato molto la possibilità di usare metodologie e strumenti alternativi, si sono sentiti protagonisti e credibili.

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

Si ritiene conclusa solo la prima parte del percorso. Nel periodo Febbraio-Aprile si prevede di continuare il lavoro con inserimento nella presentazione di file video realizzati presso un'azienda di imbottigliamento di acqua minerale e visita presso uffici dell'acquedotto. Si prevedono inoltre sondaggi tra la gente relativi al gradimento di acque minerali o potabile distribuita in rete: il tutto documentato con slide. La presentazione conclusiva sarà un ipermedia non lineare con homepage, barra con indice, mappa concettuale ecc..

Sarebbe auspicabile anche un lavoro a classi aperte, in modo che le capacità e le conoscenze di alunni di età diverse si possano integrare e completare.

13. Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante i due anni di Diploma On Line.

Dare spazio all'uso di nuove tecnologie nella scuola in giusta misura credo possa essere un momento di aggregazione e socializzazione.

E come sostiene Papert, matematico sudafricano considerato uno dei pionieri dell'intelligenza artificiale, lo scopo dell'istruzione non è quello di "alimentare" le persone con del sapere codificato ma è quello di assumersi il compito di far scoprire al soggetto stesso le specifiche conoscenze di cui ha bisogno quindi il vero sapere che si promuove è quello che aiuterà ad acquisire altro sapere all'interno di una comunità d'apprendimento ricca di stimoli.

L'insegnante diventa un "facilitatore" dei processi d'apprendimento e si può quindi dedicare in modo più proficuo alla personalizzazione delle strategie didattiche.

In quest'ambiente, il docente si trasforma in animatore della comunità, promotore di attività in cui i ragazzi progettano e imparano.



Il computer però non può sostituire l'insegnante. Spetta e resta al docente, anche nelle forme più avanzate di educazione tecnologica, il compito di mettere il ragazzo nelle condizioni di svilupparsi come individuo.

Per produrre lavori multimediali doc è fondamentale la conoscenza dei vari moduli del DOL sia puramente teorici (Comunicazione elettronica, Formazione e nuovi media, Nuove tecnologie per la didattica, Strumenti di ricerca nel web per la scelta di motori di ricerca e parole chiave, Principi di grafica e layout) che specificatamente tecnici (modulo tecnico video e audio con MM2 e Audacity, Power Point avanzato per la realizzazione di ipertesti completi di immagini, testi, audio e video). E che dire del Modulo "Principi di grafica e layout" per l'impostazione di tutto il lavoro con interfaccia efficace!

