

## RELAZIONE FINALE

### Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti

**CONTENUTI:** costituzione di una redazione di plesso con l'obiettivo di realizzare un giornalino scolastico attraverso un percorso orientato ad un primo approccio al mondo della comunicazione (mezzi, linguaggi, obiettivi, ecc.), con particolare riferimento alla carta stampata.

**TEMPI:** ogni gruppo/redazione sarà impegnato per tre mesi

**FASI:**

- fase di studio: i bambini analizzano e comprendono le differenti finalità comunicative del mezzo scritto in relazione agli obiettivi (informativo, pubblicitario, intrattenimento, ecc.). Definiscono gli obiettivi del loro progetto editoriale. Analizzano la struttura base di un prodotto editoriale riconoscendo: aspetti grafici, differenti tipi di testo, indice, prima pagina, editoriale, inserti, formato, ecc.
- fase progettuale: in relazione agli obiettivi stabiliti, i bambini progettano la struttura e i contenuti del giornale che realizzeranno. Definiscono i compiti che ciascun membro della redazione dovrà ricoprire per reperire e produrre il materiale necessario. Progettano inoltre l'aspetto grafico generale: disegni, bordi, cornici, prima pagina, disposizione testi.
- fase produttiva: la redazione è impegnata nella produzione di testi, foto, disegni e nel reperire il materiale utile alla realizzazione del giornale.
- fase editoriale: i bambini realizzano il giornale sulla base della bozza prodotta in fase progettuale.

**MODALITA':** discussioni guidate volte a far scoprire ai bambini le caratteristiche della comunicazione su carta stampata. Lavoro di gruppo nella fase progettuale.

**STRUMENTI:**

- riviste, opuscoli, quotidiani, ed altri esempi di comunicazione su carta stampata;
- scanner
- macchina fotografica digitale
- software: Word, Publisher. Photoshop

**PROTAGONISTI:** alunni della redazione e insegnante; secondariamente sono coinvolti tutti gli alunni della scuola e le loro insegnanti (nel fornire materiale alla redazione)

**Numero di classi coinvolte di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione:** tre gruppi di 10 alunni di classe IV. Ogni gruppo ha lavorato per un trimestre alla realizzazione di un numero del giornalino. Un insegnante ha seguito tutti e tre i gruppi.

### Vantaggi e svantaggi

	VANTAGGI	SVANTAGGI
Tempi	Progettare laboratori della durata di circa 3 mesi, dà la possibilità di poter lavorare, nel corso dell'anno scolastico, con più gruppi di alunni.	Sviluppare e concludere il progetto nell'arco di 10 incontri implica l'impossibilità di poter prestare a tutti gli aspetti la cura necessaria. Si è quindi imposta una scelta di priorità.



<b>Luoghi</b>	Importante l'organizzazione dello spazio aula con un grande tavolo al centro, per il lavoro di equipe, e le postazioni informatiche lungo il perimetro della stanza per le fasi produttive del progetto.	La possibilità di poter disporre dell'aula informatica solo due ore a settimana.
<b>Fasi</b>	La precisa articolazione della scaletta di lavoro ha consentito a insegnanti e alunni di procedere speditamente e secondo una certa linearità.	Le molte variabili che intervengono nella fase produttiva spesso impediscono una precisa previsione della durata della fase stessa.
<b>Modalità</b>	L'approccio pratico al sapere, l'utilizzo di svariati strumenti, il coinvolgimento diretto degli alunni sono modalità che hanno suscitato l'interesse degli alunni e supportato la loro motivazione, favorendo di conseguenza i tempi di apprendimento e il raggiungimento degli obiettivi prefissati.	Spesso lezioni meno formali, contesti di apprendimento meno strutturati rispetto a quelli consueti, modalità didattiche più dinamiche, hanno favorito momenti di distrazione e di vivacità nei bambini con meno capacità di autocontrollo.
<b>Strumenti</b>	Lavorare con diversi strumenti tecnologici ha sviluppato le competenze tecniche degli alunni e ha reso evidente l'aspetto strumentale al progetto dell'uso delle singole attrezzature informatiche.	
<b>protagonisti</b>	La motivazione e l'interesse dei bambini sono sempre stati molto alti dato che il giornale è stato realizzato dando ampio spazio alle idee e iniziative dei ragazzi. Anche gli alunni in situazione di difficoltà di apprendimento hanno avuto la possibilità di sperimentare il successo scolastico e far valere i propri punti di forza.	

**Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche:** nessuna particolare difficoltà.

**Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni:** capacità progettuali, organizzative. Capacità di comprendere il proprio ruolo all'interno di un gruppo e di come lo svolgimento corretto e puntuale del compito affidato sia di beneficio per il progetto di tutti. Capacità di relazione e di cooperazione. Abilità informatiche: utilizzo di software specifici e soprattutto l'interazione tra file di diversa natura (ciò è parso evidente utilizzando Publisher che è un programma che organizza file prodotti con altri software). Conoscenza del funzionamento di diversi strumenti tecnologici. Abilità di progettazione: strutturare un percorso per raggiungere l'obiettivo stabilito

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

Il docente "scende dalla cattedra" e si unisce al tavolo di lavoro. Diventa collaboratore dello staff di redazione. Si pone ovviamente come guida ma per veicolare le idee dei ragazzi, per aiutarli a indirizzare la creatività nel contesto in cui si sta operando; il sapere non viene trasmesso dal docente agli alunni ma si costruisce attraverso l'attività collaborativa. Sono i ragazzi che propongono i contenuti, l'insegnante li aiuta ad organizzarli. Gli alunni non si sono quindi sentiti nella condizione di essere valutati, di dover apprendere concetti ma sempre



coinvolti in un progetto di gruppo senza l'idea della valutazione finale ma con l'obiettivo di realizzare qualcosa di bello e interessante. Questo approccio al sapere sensibilmente diverso da quello "tradizionale" ha consentito il consolidarsi di un rapporto di fiducia tra alunno e insegnante e la creazione di un fruttuoso ambiente di apprendimento.

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

Il lavoro di gruppo (o coppia) da svolgere non è stato incentrato su contenuti di carattere disciplinare, anzi, i contenuti erano tutti da creare. I bambini si sono confrontati sul piano delle idee, le proprie. Quali argomenti trattare e perché? Hanno dovuto motivare le proprie idee ai compagni, imparare ad esporle e a presentarle, imparare ad accogliere e valutare quelle altrui con atteggiamento propositivo. Si tratta di una relazione alunno/alunno dallo spiccato carattere collaborativi che si discosta sensibilmente dalle modalità di lavoro di gruppo "classiche". Molti degli apprendimenti conseguiti dagli alunni sono stati spontaneamente, e con entusiasmo, trasmessi ai compagni specie per ciò che riguarda le abilità informatiche.

Grande attenzione è sempre stata rivolta al lavoro dell'altro, poiché in stretta relazione con il proprio. I bambini hanno compreso che la buona riuscita dell'attività dei compagni avrebbe influenzato positivamente anche il proprio lavoro e quindi tutto il progetto.

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

Anche l'insegnante fa parte della redazione del giornale pertanto ha dovuto porsi, nei confronti dei colleghi, spesso come il "giornalista" alla ricerca di materiale da inserire nel nuovo numero del proprio giornale. In questo senso la relazione tra colleghi è stata improntata alla ricerca e organizzazione del materiale da pubblicare.

#### **Valutazione delle tecnologie e del materiale usato**

- Ricchezza/correttezza/interesse contenuti
- Funzionalità didattica
- Facilità d'accesso e fruizione
- 

Ricchezza/correttezza/interesse contenuti: Tutto il materiale e la strumentazione disponibili sono stati adeguati al progetto da svolgere. Di facile accesso, regolato e garantito da un calendario settimanale stilato dai docenti del plesso. Una volta alla settimana il gruppo, guidato dall'insegnante, accedeva all'aula informatica, attrezzata e arredata secondo le esigenze di lavoro (grande tavolo centrale e postazioni pc lungo le pareti).

#### Funzionalità didattica:

Fotocamera → è stata utilizzata per arricchire il giornale con immagini relative agli argomenti trattati. Lo strumento si è ben prestato come supporto per affrontare l'argomento sul linguaggio delle immagini.

PC → utilizzato con diversi programmi a seconda dello scopo da raggiungere:

- programmi di grafica: "Paint" e "Photoshop": utilizzati soprattutto per modificare le immagini acquisite così da poter essere inserite nel giornale (per esempio: trasformare un file .jpg in .gif, variare la dimensione e la saturazione, ecc). Questo strumento è stato fondamentale per introdurre semplici concetti di grafica ed iniziare ad apprendere una terminologia specifica (saturazione, contrasto, sfocatura, ecc). L'utilizzo di questi software ha aiutato i bambini ad imparare a valutare forme e cromatismi secondo l'impatto visivo che generano. Hanno inoltre permesso di acquisire nuove abilità tecniche e comprendere la base della grafica 2D.



- Programma di videoscrittura: per l'elaborazione dei testi. Ha consentito ai bambini una revisione di quanto scritto e la possibilità di un'auto-correzione anche grazie all'utilizzo del correttore inserito nel programma. Questa attività ha contribuito al consolidamento di abilità tecniche e linguistiche.

Scanner → utilizzato per digitalizzare le immagini prodotte dai bambini. Questo strumento si presta particolarmente per rendere visibile agli alunni il passaggio dal reale al virtuale. E' di semplice utilizzo e i bambini possono lavorare con esso in piena autonomia. Essendo stato usato per acquisire diverse immagini, il procedimento di digitalizzazione e salvataggio dei files nelle cartelle è stato ripetuto più volte; in questo modo gli alunni hanno avuto modo di consolidare i diversi passaggi e la logica della struttura "a sottoinsiemi" di cartelle e sottocartelle.

Facilità d'accesso e fruizione: attrezzature e luoghi di facile accesso e fruizione previo accordo tra i docenti del plesso

### Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Al termine dell'esperienza posso dire di aver acquisito capacità di gestione di diverse attività contemporaneamente; i vari gruppi infatti hanno lavorato a diverse parti del giornale in simultanea. Utile e arricchente anche la fase progettuale di un'attività così "ramificata" dove è stato necessario creare una scaletta di lavoro scrupolosa, attenta alla tempistica e alla scansione della attività. Da sottolineare anche il diverso rapporto con gli alunni che viene instaurandosi nel lavorare **insieme** ad un progetto che, alla fine, ci ha visti tutti appassionarci allo stesso modo. Il contatto con i ragazzi è diventato più stretto e quindi anche la capacità di comprendere il loro mondo e di esplorare, da un punto di vista privilegiato, i loro pensieri, il loro rapportarsi con le idee altrui, lo sviluppo della creatività.

### Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Nella fase conclusiva del percorso, l'insegnante ha dedicato un incontro alla valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi i quali, attraverso domande stimolo, hanno espresso considerazioni in merito a diversi aspetti. Queste le risposte più significative:

- "mi sono sentito un giornalista...da grande voglio farlo di lavoro"
- "quando tutta la scuola legge quello che abbiamo scritto ci fa sentire importanti"
- "non pensavo che sarebbe stato così lungo anche solo scegliere il simbolo da mettere sui numeri di pagina. Inventarli è stato divertente"
- "ho imparato che l'unione fa la forza. Dovevo fare delle cose ma sapevo che anche i miei compagni dovevano farne e allora non mi preoccupavo"
- "per completare la mia pagina del giornale abbiamo dovuto usare tante cose: la fotocamera, lo scanner, modificare le immagini, scrivere l'articolo e mettere un bordo...tutto questo per una sola pagina...è un bel lavoraccio!"

### Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

In genere il giornalino di plesso viene curato da una sola classe per anno scolastico (per esempio le quarte o le quinte). Perché non iniziare un progetto che parta fin dalla prima classe? Ovviamente adattando metodi e contenuti all'età degli alunni. Ciò consentirebbe, al termine dei cinque anni, uno studio davvero approfondito dei mezzi di comunicazione e, soprattutto, potrebbe costituire un interessante "contenitore" per elaborare e rielaborare gli apprendimenti disciplinari.



Potrebbe essere interessante, negli ultimi anni della scuola primaria, pensare ad una versione digitale del giornale esplorando nuove forme di comunicazione, per esempio attraverso un blog o un semplice sito internet.

