

Relazione finale

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

Il progetto si propone di potenziare le abilità necessarie per l'analisi e per la produzione di testi per il web e lo schermo, oltre ad approfondire i meccanismi che regolano la scrittura giornalistica e la scrittura sull'immagine, rilevando e verificando le connessioni intercorrenti fra scelta di un argomento, genere testuale impiegato e mezzi stilistici-linguistici da adottare.

L'utilizzo delle nuove tecnologie da parte degli studenti, avvicina la scuola, intesa come agenzia educatrice e formatrice, al giovane che oggi s'avvale, purtroppo troppo spesso passivamente, della tecnologia. L'uso consapevole degli strumenti informatici facilita e migliora la modalità che gli studenti hanno di affrontare il tema della comunicazione nel proprio vissuto e permette loro di stare al passo con i tempi fornendo l'occasione per 'creare' personalmente prodotti finalizzati all'uso di tutti e non relegati al mero soddisfacimento estemporaneo di un bisogno o curiosità di comunicazione. La professionalità del singolo e del gruppo dei pari trova giovamento indubbio nella 'costruzione' di percorsi/oggetti digitali concretizzandosi in materiali fruibili da un pubblico più vasto e costruisce la base della professione e professionalità dei futuri potenziali tecnici delle nuove comunicazioni.

Inoltre, l'analisi dei mass media offre anche l'occasione di cogliere come questi mezzi possano essere efficaci strumenti per la didattica, offrendo ai docenti l'occasione per sperimentare e testare nuove modalità di insegnamento e di confrontarsi coi colleghi su questi temi.

L'iniziativa si articola sui 3 media, carta stampata, WEB e TV, con i quali quotidianamente tutti noi abbiamo a che fare e accostarsi ai codici linguistici propri di ciascun mezzo. Questo percorso poggia il proprio valore proprio sulla forte interdisciplinarietà fra materie di carattere umanistico a quelle più fortemente tecnologiche, creando altresì una nuova commistione di competenze e collaborazioni in altro modo difficili da realizzare.

Il progetto, svolto nelle 3 classi quarte della specializzazione di Informatica, è stato proposto anche alle altre classi parallele della scuola (del Liceo Tecnologico, in prima battuta, e poi alle altre specializzazioni della scuola), che purtroppo hanno rinunciato a questa iniziativa.

Gli studenti hanno avuto modo di acquisire competenze tecniche-tecnologiche, oltre a potenziare le competenze linguistiche da applicare ai nuovi media, sviluppando la padronanza dell' "italiano per una nuova comunicazione". La richiesta di una produzione propria ed originale, utilizzando il media oggetto di studio, ha profondamente coinvolto gli studenti che hanno generosamente partecipato anche in tempi extrascolastici, permettendo così di realizzare tutte le esercitazioni preventivate su carta.

Gli insegnanti coinvolti direttamente, perché la loro disciplina è oggetto dell'iniziativa, o indirettamente, perché cedono ore di lezione, sono a loro volta protagonisti dell'esperienza, attraverso la quale si offre la possibilità di condividere nuove forme di fare didattica e conoscere in profondità i nuovi media. Significativo il fatto che alcuni colleghi, avendo assistito in modo casuale ad una lezione, abbiamo poi frequentato anche le altre, se l'orario di servizio lo consentiva.



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

Il progetto si è svolto in parallelo fra le 3 classi quarte della specializzazione di Informatica, per un totale di circa 60 studenti.

I docenti, coinvolti in modo diretto, insegnano le seguenti discipline:

- Italiano : Guerini Giuliana, Clarke Ombretta e Teresa Bianchetti
- Inglese : Scaravaggi Simona e Gambaretti GianMario
- Informatica : Reggiani Enrica, Fasoli Enrico e Massimo Vailati
- Laboratorio di Informatica : Carolina Riboli, Donatella Tacca e Nadia Manclossi

Il progetto è stato realizzato durante lo scorso anno scolastico (2007-'08) e, avendo ricevuto il gradimento dei ragazzi e degli insegnanti, viene riproposto questo anno scolastico.

Vantaggi

Il vantaggio principale di cui il progetto ha pienamente goduto è stata la positiva, proficua e costruttiva collaborazione fra docenti, studenti ed esperto esterno.

Proprio questa figura, molto giovane e "alla mano", ha rincuorato i ragazzi e li ha condotti in un percorso di approfondimento non banale né scontato.

I ragazzi hanno inoltre beneficiato dell'inesperienza (a volte rasente l'imbranataggine) dei docenti su alcuni temi o mezzi, rendendoli un po' più simpatici: tutti, docenti e studenti, hanno imparato qualcosa e per fare ciò è stato necessario sbagliare e correggersi, sottoporsi al giudizio degli altri ed accettare i loro giudizi, belli o brutti che fossero.

Svantaggi

L'ostacolo maggiore è stata la gestione complessiva del tempo, ostacolo abbastanza normale quando un'esperienza è alla sua prima edizione.

Le attività pratiche in laboratorio e le riprese video hanno fagocitato tempo ed energie ma non per questo i ragazzi si sono sentiti demoralizzati, anzi hanno speso in modo generoso ore spesso fuori dall'orario scolastico, con la determinazione di chi vuole fare un bel lavoro.

All'interno di questo quadro idilliaco, è da segnalare come alcuni docenti dei consigli di classe coinvolti abbiano subito l'esperienza, lamentandosi ad ogni possibile occasione e, a volte, a sproposito. Peccato per loro!

Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

La gestione del lavoro in gruppi è stata necessaria ma anche fonte di qualche problema. I ragazzi si sono organizzati in gruppi in modo libero costruendo molto eterogenei che, in fase operativa, hanno evidenziato tutti i propri limiti; così i gruppi meno creativi hanno stentato nell'ideazione, recuperando vigore nell'uso delle tecnologie.

Grande attenzione è stata richiesta per la prenotazione e l'accesso alle risorse tecnologiche di cui la scuola dispone, alle quali possono accedere tutte le classi della scuola. È stato quindi necessario un piano di spostamenti di laboratorio e di prenotazioni di aule e di strumentazione multimediale per rendere possibile ciascuna attività.



Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Docenti :il confronto con colleghi e l'esperto hanno sviluppato nuove modalità di fare didattica profondamente interdisciplinare; attraverso il libero intervento di ogni attore quando l'intervento fosse mirato a rimarcare concetti già introdotti nella propria disciplina, si è costruito ogni lezione/azione come un concerto di nozioni e aspetti davvero originale. Da non dimenticare la possibilità, per qualcuno, di poter sperimentare in modo personale le nuove tecnologie, e soprattutto il mezzo televisivo, che la didattica ordinaria spesso non permette, proprio in termini di tempo e risorse.

Studenti: L'aspetto ludico, voluto come elemento informale della proposta di approfondimento, ha veicolato in modo produttivo l'insegnamento-apprendimento dei nuovi codici linguistici, favorendo nel singolo studente e nella classe un clima complessivamente positivo. Le tecnologie sono state acquisite ed apprezzate maggiormente, perché studiate in modo articolato e multi disciplinare, attraverso una serie di attività mirate di complessità crescente.

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

La compresenza costante dell'esperto e del docente/tutor implica la necessità e sviluppa la capacità, nell'allievo, di interagire con metodologie didattiche diverse ma integrate. Questa metodologia spinge lo studente ad una maggiore flessibilità di pensiero, ad organizzare, quindi, fra loro una "rete" di fonti di conoscenza molte diverse. Il gruppo classe ha sfruttato a pieno questa offerta di didattica sperimentale, sviluppando la capacità di relazionarsi con figure adulte diverse. La possibilità di sperimentare, quindi realizzare prodotti concreti che rispettassero criteri ben definiti, ha sollecitato lo studente ad interrogarsi sulle proprie capacità e vedere che anche qualche insegnante "ci provava" è stata occasione per un positivo confronto, a volte scherzoso a volte serio, su cosa il percorso stesso stava offrendo a tutti gli attori coinvolti.

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

Il gruppo classe ha sfruttato a pieno questa offerta di didattica sperimentale, sviluppando non solo le competenze disciplina e tecniche, oggetto dell'approfondimento, ma anche una serie di relazioni interpersonali che diversamente sarebbe stato impossibile far emergere.

Non sono mancati momenti di tensione, specie in occasione della scadenza finale, ma è normale che all'interno dei singoli gruppi ci siano abilità, capacità ed impegno diversi e il lavorare in gruppo serve proprio a smussare questi contrasti ed ad apprezzare o almeno a relazionarsi all'altro in modo sereno.

Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

- Ricchezza/correttezza/interesse contenuti

L'esperto esterno ha fornito una puntuale serie di materiali su cui basare l'approfondimento oltre ad una serie di link in Internet a materiale fruibile come strumento di analisi personale. La qualità di queste fonti è molto buona ed è stata apprezzata anche dagli studenti.



- Funzionalità didattica

L'uso delle nuove tecnologie ad un livello così approfondito è stata occasione per riflettere e maturare un nuovo modello di didattica. Ad esempio, molti colleghi, specie delle materie umanistiche, non utilizzano mai Internet come introduzione o completamento delle proprie lezioni.

- Facilità d'accesso e fruizione

Come già accennato, l'accesso alle risorse multimediali della scuola è stata fonte di qualche guaio: un laboratorio mancante all'ultimo minuto, il microfono senza batteria, la videocamera che non si trova...

Molti di questi incidenti è stata, a mio personale avviso, frutto della fretta con cui si è avviato in progetto, spesso con le 3 classi in parallelo, e non valutando la complessità di un istituto come il nostro, dove i laboratori sono spesso utilizzati come aule per mancanza di spazi.

Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

La possibilità di confrontarsi fra colleghi, partendo dallo stesso tema, ma analizzato in modo integrato, grazie alle diverse competenze in gioco, è una possibilità concreta di crescita non solo professionale ma anche personale, così da poter pensare ad una immediata ricaduta nei curricoli scolastici di competenza di ogni docente. Inoltre il materiale didattico fornito è diventato strumento didattico, destinato a colleghi che non hanno partecipato al percorso svolto ma che hanno manifestato interesse. Non è da nascondere la difficoltà e la fatica, non sempre è facile portare avanti un progetto simile e ciò è stato possibile solo alla determinazione di pochi, che hanno di fatto, in alcuni momenti, trascinato l'intero consiglio di classe.

Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

La ricaduta sugli studenti è stata ottima, tanto che gli stessi hanno chiesto un successivo approfondimento. Purtroppo, questa richiesta resterà disattesa, poiché, avendo realizzato il percorso in quarta, in quinta non c'è spazio per un'iniziativa di simile portata. Nonostante ciò, alcuni studenti utilizzeranno quanto appreso per la realizzazione della presentazione relativa alla tesina di fine anno.

Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

L'esperienza è già in ri-edizione, sempre con le classi quarte, e, a livello di dipartimento, si è approvato questa iniziativa come proposta didattica di propria competenza, quindi da ripetersi anche i prossimi anni.

Inoltre, nel POF della scuola, sarà inserita questa "curvatura" come attività qualificante per la specializzazione di Informatica.

Crema, 31 dicembre 2008

Nadia Manclossi

