

MODULO DI PROGETTAZIONE I ANNO DOL
NICOLETTA DALLI CARDILLO CLASSE E1
RELAZIONE FINALE

1. descrizione dei contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti

Premessa: lavoro da circa 12 anni come docente specializzata al sostegno, ho avuto la possibilità di approfondire molteplici aspetti didattico-disciplinari nell'istruzione e nell'integrazione di alunni disabili.

Tale esperienza si è rivelata senza dubbio uno strumento formativo che mi ha aiutata e motivata nel processo di apprendimento della futura professione di docente di sostegno.

L'attività di insegnamento-apprendimento si presenta oggi estremamente difficoltosa. Ogni insegnante capisce che il suo compito non può essere semplicemente quello di fornire le nozioni della sua particolare disciplina, superando il concetto che per poter insegnare sia sufficiente "sapere" e non invece "saper insegnare", perché tutto il sapere possibile non può dare questo tipo di professionalità; quella si acquisisce sul "campo", consiste nel dare il meglio di se pensando alla responsabilità di essere insegnante, un formatore delle menti umane. L'insegnamento richiede una continua modificazione degli strumenti di lavoro ed un continuo aggiornamento. L'insegnante deve inoltre possedere conoscenze specifiche delle difficoltà di apprendimento; deve possedere qualità umane prima e quelle tecniche poi.

Il progetto didattico è nato dall'idea di fare acquisire agli alunni diversamente abili le nuove tecnologie per meglio apprendere la lingua italiana. Il percorso didattico è stato realizzato nel periodo settembre – dicembre 2008, progettato e coordinato dall'insegnante Nicoletta Dalli Cardillo, docente di scuola secondaria della classe 2 A dell'I.T.C.G. "G.Galileo" di Canicattì, iscritta al corso DOL classe E1 Tutor Antonella Marini. Docenti coinvolti: la docente di italiano della stessa classe. A scuola abbiamo utilizzato il laboratorio multimediale. E' una scuola moderna, dotata di laboratori linguistici, aula per le attività didattiche multimediale di trattamento testi, laboratorio esperienziale per lo studio e l'apprendimento degli studenti diversamente abili, accoglie 930 allievi, di cui 21 con disabilità. L'accesso di questi ultimi è garantito dall'abbattimento delle barriere architettoniche.

Gli obiettivi del progetto sono stati:

- Favorire l'ascolto attraverso nuove metodologie di studio e di apprendimento;
- Favorire un approccio positivo verso la lingua italiana;
- Favorire un approccio corretto sull'uso delle nuove tecnologie intesa come risorsa e mezzo di apprendimento e arricchimento culturale;
- Favorire una nuova metodologia comunicativa.

Sfera personale – relazionale

- socializzare all'interno del gruppo classe e del piccolo gruppo;
- saper prendere iniziative;
- sviluppare la capacità di lavoro autonomo;
- capacità di seguire da solo semplici consegne;
- sviluppare la creatività.

Sfera delle competenze metodologiche – operative

- saper usare gli strumenti e il software specifico realizzare una presentazione storica;
- saper usare gli strumenti del software per la gestione grafica di immagini, di testi, di registrazione audio ;
- saper ricercare dei siti internet per ampliare il lessico;
- saper raccontare, analizzare, registrare e documentare.

Aspetti trasversali

- sviluppare interesse e spirito di osservazione;
- saper utilizzare strumenti tecnologici;
- saper utilizzare il lessico appropriato;
- sapere ricercare informazioni e rielaborarle;
- saper creare collegamenti con altre discipline.

Il progetto è stato accolto da 20 alunni con entusiasmo, perchè consideravano un gioco lavorare in aula multimediale. Successivamente, hanno capito che si trattava di studio
Hanno partecipato al progetto l'insegnante specializzato, 1 assistente tecnico e 20 alunni.
Il progetto si è realizzato in 10 moduli di 2 ore ciascuno:

- Presentazione del progetto e del percorso. Illustrazione delle caratteristiche principali dei racconti e fiabe. In classe.
- Installazione e funzionamento del sistema informatico, raccolta di fiabe facendo uso del web , cd multimediali. In aula multimediale.
- Analisi delle fiabe individuando l'ambiente, l'azione e la successione temporale, e trascriverli in word. In aula multimediale.
- Analisi dell'impegno, degli interessi e delle attitudini evidenziati (valutazione orientativa). In aula multimediale.
- presentazione in movie maker con immagini di fumetti e clip audio e video.In aula multimediale.
- Suddividere i compiti e creazione di gruppo di lavoro. In aula multimediale.
- elaborazione sui lavori svolti dai ragazzi. In aula multimediale.
- Elaborazione e arricchimento di immagini video. In aula multimediale.
- Assemblaggio e monitoraggio di prodotti a cura dell'insegnante. In aula multimediale.
- Valutazione del percorso : osservazione sui progressi degli alunni; pubblicazione dei prodotti didattici condivisi dagli stessi. In aula multimediale.

Il lavoro sarà svolto inizialmente in classe: verranno introdotti alcuni elementi d'informatica attraverso l'utilizzo della lavagna. Successivamente i ragazzi verranno accompagnati nell'aula multimediale e divisi in piccoli gruppi per lavorare secondo la strategia del cooperative learning. Successivamente il docente di italiano sceglierà delle fiabe, racconti, poesie, chiedendo agli alunni di ricercarne il testo tramite internet., e gli stessi supportati, anche, dalla presenza del docente di sostegno, potranno sperimentare come l'utilizzo del computer, attraverso la ricerca su internet, sia di fondamentale importanza per il loro futuro lavorativo.

Io e la collega di italiano abbiamo cercato di far loro sentire come viene letta una fiaba, coinvolgendo a poco a poco i ragazzi ed ottenendo un buon risultato. Ciascun alunno ha elaborato un racconto inserendo immagine,musica con il programma movie maker.

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

Il progetto ha coinvolto la docente di italiano, 1 assistente tecnico e 20 alunni del biennio.

3. Vantaggi e svantaggi

L'esperienza è stata molto positiva, mi ha consentito di mettere in pratica le mie conoscenze sull'uso del computer e di fornire un grande arricchimento anche ai ragazzi.

Elenco alcuni vantaggi:

- rispetto dei ruoli ;
- importanza del lavoro di gruppo;

-creazione di un clima di collaborazione, di partecipazione e di interesse.

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

L'unica difficoltà è stata incontrata dalla non funzionalità di alcuni computer della scuola e i ragazzi hanno lavorato in gruppi. Non sono emerse difficoltà metodologiche didattiche poiché l'alternarsi dei lavori di gruppo, lezioni frontali, lavoro in aula multimediale ha permesso di migliorare il loro rapporto di integrazione.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Per gli alunni e per i docenti si sono acquisite le seguenti abilità:

- capacità di lavorare in sinergia con gli altri;
- capacità di crescita sia umana che professionale;
- capacità di sperimentare linguaggi espressivi diversi: musica, immagini video.

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

E' assodato che le tecnologie informatiche per alunni in situazioni di handicap è di valido aiuto negli apprendimenti e nella comunicazione portando il soggetto ad una maggiore autonomia personale e facilitando l'integrazione. Il ruolo degli insegnanti è stato centrato sulla guida del computer, creando un clima sereno, costruttivo, collaborativo e di fiducia. Il rapporto con il docente curricolare e il docente di sostegno è ottimo, basato sul rispetto reciproco e sulla collaborazione.

7. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

La finalità del progetto è strettamente legata a far emergere le potenzialità di L.I.M., i suoi punti di forza, partendo da quelli che sono i suoi interessi individuali. Il ragazzo è infatti molto portato nell'uso del computer, riesce ad operare abbastanza bene, grazie ad un buon riconoscimento iconico. L'obiettivo è stato quello di potenziare gli assi cognitivo, dell'autonomia e relazionale. La finalità generale, è quella di portare il gruppo classe a condividere con L. l'utilizzo delle tecniche multimediali. Insieme al docente di italiano si è pensato di elaborare questo progetto perché gli alunni col tempo, riusciranno ad acquisire competenze che siano un valido supporto nella vita lavorativa grazie ad es. all'uso di internet che già L. conosce. Internet infatti è un'opportunità di integrazione sociale e una fonte inesauribile di servizi e di risorse. Attraverso la posta elettronica o attraverso una chat, le persone con difficoltà di tipo fisico, psichico o comunicativo possono instaurare più facilmente un rapporto diretto con la realtà esterna alla loro famiglia.

8. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Gli alunni hanno mostrato interesse e partecipazione attiva allo svolgimento del progetto. La classe si mostra molto accogliente per un alunno disabile, e la disabilità del compagno viene vissuta in modo positivo: viene valorizzata con atteggiamenti di condivisione, di affetto, di aiuti spontanei, di manifestazioni di solidarietà, di aiuti per migliorare il livello di autonomia e con manifestazioni di amicizia, soprattutto da parte di qualche compagno. Con tutti l'alunno disabile ha un buon rapporto, perché è un ragazzo molto socievole a cui piace interagire sia con i coetanei che con gli adulti.

9. Indicazione circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

All'interno dell'Istituto è presente il Centro territoriale risorse per l'handicap, che è uno strumento concreto a sostegno dell'integrazione nelle scuole autonome, finalizzato a sistematizzare e riorganizzare le esperienze acquisite da tutte le Istituzioni di un territorio che operano a favore della disabilità.

L'esperienza con modalità diverse, sarà riproposta per l'anno accademico 2008/2009 per la

realizzazione sulla conoscenza dei monumenti storici della città e le sue tradizioni popolari.