

RELAZIONE CONCLUSIVA DEL PROGETTO

Il progetto è stato con le classi 3^A e 3^B della Scuola primaria “Noris”, in stretta collaborazione con l’insegnante Annaliza Bonazzi, ideatrice e coordinatrice del progetto. Ciascun classe ha partecipato a 7 incontri (da 2 unità orarie ciascuno), che si sono tenuti nel laboratorio di informatica della scuola.

Questo il calendario degli incontri:

3 ^A	3 ^B
17.10.07	13.10.07
24.10.07	20.10.07
31.10.07	27.10.07
07.11.07	17.11.07
14.11.07	24.11.07
21.11.07	01.12.07
28.11.07	15.12.07

Gli incontri sono stati articolati secondo le seguenti tematiche:

- 1- Io e la natura intorno a me
- 2- A caccia di informazioni: Alzano Lombardo sul web
- 3- La natura di Alzano Lombardo sul web
- 4- La flora, la fauna e il fiume Serio: risorse per il nostro paese
- 5- Parco del Serio e Parco dei Colli per la tutela dell’ambiente
- 6- Come scienziati nei Parchi Nazionali
- 7- Un parco WWF in provincia di Bergamo: l’Oasi di Valpredina.

In fase progettuale, l’intervento era stato denominato *Io, la mia scuola, il mio paese*; a seguito di esigenze didattiche, espresse dall’insegnante si scienze, si è deciso di dare al progetto un taglio decisamente orientato all’educazione ambientale e alle scienze, perciò il prodotto finale è stato denominato: *Il e il mio paese: un approccio di educazione ambientale, sviluppato attraverso i linguaggi multimediali*.

Alzano, infatti, dal punto di vista ambientale, presenta vari spunti interessanti, legati alla presenza del fiume, delle colline e delle montagne. I bambini, durante i diversi incontri, hanno approfondito la conoscenza dell’ambiente naturale che li circonda, utilizzando il computer come mediatore di conoscenze e, sono stati accompagnati in un percorso di conoscenza del proprio territorio attraverso riflessioni sull’esperienza diretta e attraverso ricerche effettuate in rete.

L'ambiente è stato inizialmente il pretesto per conoscere meglio il contesto ambientale in cui è collocato il paese di Alzano Lombardo e, in una fase successiva, è servito per prendere maggiore consapevolezza del territorio orobico e, per ciò che riguarda la realtà riferita ai parchi, per operare un primo confronto su scala nazionale.

La metodologia didattica seguita è stata la seguente: introduzione all'argomento della lezione con l'intero gruppo classe; suddivisione della classe in gruppi di 2 o 3 bambini e relativa assegnazione delle postazioni a computer; lavoro al computer secondo le indicazioni fornite dall'insegnante incaricata del progetto per iscritto e/o a voce. Le altre insegnanti hanno seguito costantemente i bambini, supportandoli ove necessario e fornendo le indicazioni utili per la prosecuzione del lavoro. Io, in particolare, in qualità di insegnante di sostegno o lavoratore con l'alunno diversamente abile che in tale contesto ha risposto bene agli stimoli proposti apportando il suo contributo nel lavoro ultimato.

A conclusione degli incontri con le due classi, dopo aver raccolto e strutturato con l'insegnante Bonazzi il materiale prodotto dai bambini nel corso delle lezioni, abbiamo realizzato un supporto digitale. I file realizzati dai bambini (file con estensione .doc, .xls, .bmp, .jpg) sono stati trasferiti in formato .html al fine di consentire la navigazione con tutti i pc di un browser collegato ad internet.

Qualche problema, che ha in parte condizionato l'organizzazione del lavoro, c'è stato con taluni computer dell'aula d'informatica: infatti, non sempre i computer funzionavano efficientemente, sia per quel che concerne il collegamento alla rete internet, sia per il funzionamento di taluni software. I computer, inoltre, erano presenti in numero inferiore rispetto ai bambini delle classi coinvolte.

Il prodotto realizzato potrebbe rappresentare un punto di partenza per approfondimenti relativi sia all'educazione ambientale sia, più in generale, alle scienze.

Considerazioni e riflessioni finali:

Di certo **La tecnologia ci ha permesso di "personalizzare" la didattica**: selezionare le parti di programma ritenute più adeguate, possibilità di accedere a libri fuori commercio o irreperibili, consultare testi e riviste di approfondimento, andare alla ricerca di immagini. Si tratta di un tema non indifferente in termini di conseguenze. Se è vero infatti che il PC a scuola è un argomento più che mai attuale, lo "studio del computer" è stato introdotto solo da poco tempo nelle scuole e non ancora in tutte.

L'informatica influenza sempre di più la nostra vita quotidiana. Gli strumenti dell'informatica sono impiegati in maniera diffusa nel lavoro, nello studio, nel tempo libero: per comunicare, per scrivere, per disegnare, per imparare, per giocare. Quella dell'informatico è una professione multiforme, in grado di coprire una vasta gamma di mansioni e affrontare con successo molte sfide: costruire soluzioni ai problemi della società utilizzando la tecnologia informatica disponibile; costruire nuovi strumenti, facendo avanzare lo stato dell'arte della tecnologia informatica; costruire nuova conoscenza, facendo avanzare la ricerca scientifica in informatica.

La peculiarità del progetto realizzato è stata quella di consentire attraverso un linguaggio comune, informatico, uno scambio e un arricchimento di conoscenze per i bambini che stavano dietro a quelle macchine. Internet in tale contesto ha permesso interazione, risultando un mezzo per apprendere reciprocamente e in modo collaborativo.