

***Politecnico di Milano***  
***Diploma On line per Esperti***  
***di didattica assistita dalle Nuove Tecnologie***

**RELAZIONE**  
**FINALE**

***Modulo di progettazione – I anno***  
***Valentina Chiapparini***

***Classe D5***

***Tutor di riferimento: Sara Radaelli***  
***Anno scolastico 2007/2008***

# INDICE

Progetto di tecnologia e informatica	3
An cavagn an gir per Tiran	5
Griglie di osservazione degli incontri	9
Conclusioni	12

# **PROGETTO DI TECNOLOGIA E INFORMATICA**

Vi sono due aspetti legati all'uso delle nuove tecnologie che sono importanti per la didattica: il primo riguarda l'alfabetizzazione informatica, ossia la possibilità di offrire agli alunni le conoscenze e le competenze che l'attuale società richiede; il secondo riguarda il ruolo che esse possono assumere nel favorire il raggiungimento di obiettivi disciplinari. Si tratta, in entrambi i casi, di aspetti delicati e importanti, dei quali la scuola, in quanto istituzione che deve garantire la formazione del futuro cittadino, è obbligata a farsi carico. L'alfabetizzazione informatica, comunque, non può gravare unicamente su una materia di studio, ma dovrà essere un obiettivo trasversale a cui concorrano tutti gli insegnamenti.

Inoltre l'uso delle nuove tecnologie mette gli studenti in grado di diventare protagonisti del processo d'apprendimento e i docenti in grado di assumere, a seconda delle esigenze, ruoli diversi.

L'uso delle nuove tecnologie per scopi didattici si inserisce nell'uso di strumenti mediatori dell'attività di insegnamento-apprendimento per meglio comprendere

gli oggetti di studio. Il loro impiego richiede, però, competenze sia di carattere tecnico-operativo sia di carattere pedagogico, che non sempre fanno parte della formazione degli insegnanti. La scuola dell'autonomia dovrà pertanto favorire negli insegnanti una crescita di professionalità nell'uso consapevole delle tecnologie. Molti insegnanti mostrano perplessità verso l'utilizzo di strumenti multimediali nella didattica: sono spesso preoccupati che tale uso possa comportare una graduale e inevitabile disattenzione alla relazione sociale e una spersonalizzazione dell'insegnamento. Varie sperimentazioni hanno, però, rilevato proprio l'opposto: usando le nuove tecnologie, gli alunni sono maggiormente inclini a condividere osservazioni, esplorazioni, strategie risolutive di un problema e viene favorita la produzione di congetture e la successiva discussione della loro validità. Naturalmente, affinché vengano ridotti gli indiscutibili rischi di un uso scorretto o inadeguato o improprio delle nuove tecnologie, è necessario l'intervento costante e mirato dell'insegnante. Lungi, pertanto, dal pensare che il ruolo dell'insegnante sia marginale: l'uso delle nuove tecnologie richiede al docente un impegno ancor più rilevante e un ruolo ancora più strategico.

Ciò richiede ai docenti un compito costante di studio e aggiornamento sulle tecnologie disponibili, volto all'esame critico delle sue caratteristiche funzionali e alla valutazione del possibile impiego nel contesto classe.

È importante, inoltre, osservare che le nuove tecnologie possono essere di grande aiuto nella progettazione di percorsi didattici personalizzati destinati ad alunni che presentano difficoltà di apprendimento. Negli anni passati l'uso della tecnologia era principalmente orientato a cercare di porre rimedio ad una mancanza/disabilità attraverso un approccio di tipo trasmissivo di abilità e competenze e una esercitazione assistita meccanica e ripetitiva. La didattica moderna, invece, suggerisce che anche in questi casi la tecnologia può essere utilizzata in modo più vantaggioso, prestando particolare attenzione all'assistenza che l'insegnante può fornire all'alunno in difficoltà.

# **AN CAVAGN AN GIR PER TIRAN**

## **anno scolastico 2007/2008**

Il progetto che ho realizzato all'interno delle classi quarte del Circolo Didattico di Tirano ha come titolo "IN SCENA CON IL P.C. ". Questo progetto è stato pensato ed effettuato in collaborazione con l'equipe pedagogica che lavora nelle due sezioni di classe quarta del plesso "Luigi Credaro" , l'esperta teatrale Cristina Turella e l'esperto di musica. Le scelte educative sottese al percorso sono le stesse che le insegnanti hanno indicato nel fascicolo di programmazione annuale e prevedono la formazione di cittadini, la costruzione dell'identità, l'educazione alla cultura del lavoro e l'acquisizione di un metodo di lavoro. Le insegnanti hanno visto di buon grado il mio intervento sull'area delle nuove tecnologie non sentendosi sufficientemente preparate in questo campo che la riforma ha voluto obbligatorio. Inoltre la mia conoscenza pregressa sia dell'equipe pedagogica sia dei bambini e sia del loro curriculum informatico ha semplificato notevolmente la progettazione e lo svolgimento del progetto stesso.

La costruzione del percorso di informatica è inserito nel piano delle attività curriculari e in particolare nel fascicolo dei laboratori opzionali partendo dal

bisogno formativo e culturale rilevato all'interno di entrambe le classi. Esso riguarda l'acquisizione dei rudimenti dell'uso del P.C. e il bisogno di apprendere le capacità comunicative offerte dallo stesso come integrazione al processo di apprendimento: l'utilizzo del computer acuisce l'uso dei sensi e offre nuovi stimoli nell'acquisizione di conoscenze.

Dopo questa prima fase di rilevamento, sono stati posti alcuni obiettivi volti ad educare gli alunni alla multimedialità e alla comunicazione; a migliorare l'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento delle discipline e a migliorare la professionalità dei docenti.

A seconda delle attività programmate e da realizzarsi si è lavorato o nell'aula video, con l'intero gruppo classe, o in laboratorio informatico che, purtroppo, offre solo 10 postazioni. Per questo motivo e poiché le due classi sono molto numerose, si è concordato con le insegnanti di suddividere gli alunni in sei gruppi eterogenei di 7-8 bambini, i quali si sono alternati nel corso della mattinata per circa 45 minuti ognuno.

In totale sono stati svolti cinque interventi settimanali. Durante questi incontri i bambini hanno potuto mettere in atto le competenze già possedute e apprendere nuove abilità.

Il lavoro iniziale ha previsto il ripasso di termini specifici appresi negli scorsi anni per l'utilizzo di un linguaggio condiviso e il più specifico possibile. Quasi tutti i bambini delle due classi possiedono e utilizzano un computer anche a casa, però, per quanto siano abituati ad interagire con esso, molto spesso non conoscono i termini, gli aspetti logici ed operativi che sottendono al funzionamento di questa macchina. Per consentire ai bambini di cogliere alcuni aspetti della comunicazione informatica e di comprendere le tipologie delle nuove tecnologie, abbiamo riutilizzato varie periferiche che erano già state presentate gli scorsi anni (PC fisso e portatile, dischi di memoria, fotocamera digitale, scanner, ...) sempre semplificando e usando un approccio "giocosso" e coinvolgente.

Durante la prima fase del progetto i due gruppi classe, in aula video, hanno preso visione e esplorato un ipertesto per capirne il funzionamento e per comprenderne la struttura sottostante. Nella stessa mattinata con i bambini si è discusso su come preparare un ipermedia riguardante il copione teatrale per giungere alla stesura del materiale da inserire e, in modo particolare, della struttura del documento con i collegamenti necessari tra le varie parti: mappa concettuale.

Nei seguenti due incontri, in laboratorio informatico, i bambini hanno ricordato e consolidato le fasi per accendere e spegnere correttamente la macchina, per entrare in alcuni programmi già conosciuti, per ricercare cartelle e file salvati, per manipolare correttamente il mouse e per comunicare attraverso la tastiera. Sono stati utilizzati il software di videoscrittura Word, già conosciuto dai bambini, e per la maggior parte del tempo il software Power-Point (ancora da scoprire) per produrre le singole diapositive per il "nostro" ipermedia riguardante il progetto teatrale "AN CAVAGN AN GIR PER TIRAN". Gli alunni con le insegnanti del team hanno preparato il materiale da digitalizzare (descrizioni, trama, disegni, foto,...). Contemporaneamente l'esperto di musica ha preparato i bambini nel canto, ha registrato alcuni di essi, ha assemblato i file audio e ha fornito il file finale pronto per l'inserimento nell'ipermedia. Ogni bambino ha scannerizzato e inserito il proprio disegno, ha digitato il proprio testo descrittivo e ha messo l'animazione alla diapositiva del personaggio che interpreterà nello spettacolo. A casa ho revisionato le diapositive e assemblato le stesse in un unico file; ho preparato un video con le foto scattate dalle insegnanti durante le prove del teatro e, infine, ho registrato la voce di una maestra mentre recitava la poesia iniziale.

Negli ultimi due appuntamenti sono effettuate dagli alunni, divisi in gruppetti di 2 o 3 alunni, le ultime fasi di assemblaggio, di inserimento di file audio e video e di collegamento tra le diapositive per la realizzazione del prodotto finale.

Si è scelto con le insegnanti di inserire anche il filmato su Tirano, effettuato da me lo scorso anno per il modulo video:

- perché riguardante il progetto annuale dello scorso anno intitolato "TURISTI PER CASO NELLA NOSTRA TIRANO";
- perché attinente al lavoro svolto, in questo periodo, per l'attività teatrale sul recupero di personaggi e tracce del passato lasciate nel proprio paese;
- in quanto contenente alcune foto degli alunni e una poesia dialettale da loro studiata.

Durante il percorso si sono incontrate alcune difficoltà sia dal punto di vista tecnologico sia dal punto di vista dell'organizzazione dei tempi. I computer della scuola sono "vecchiotti", utilizzano diversi Sistemi Operativi e hanno varie versioni dei programmi per questo è stato difficile dare spiegazioni comuni per tutti i bambini e a volte essi hanno dovuto avere la pazienza di aspettare il proprio turno per risolvere il problema sorto sul proprio PC. Inoltre molte volte le macchine "fanno le monelle" saltando senza motivo e facendo perdere parte del lavoro già preparato: per ovviare a queste disfunzioni i bambini hanno

imparato a salvare spesso il proprio lavoro e, al limite, a riprendere da dove erano arrivati. Dal punto di vista della tempistica il progetto è partito in ritardo rispetto alle previsioni iniziali in quanto il laboratorio teatrale con l'esperta, a cui esso era collegato, è cominciato tardi.

Per questo motivo e visto che lo spettacolo si terrà prossimamente, l'attività non è propriamente conclusa. Con le insegnanti sono già state concordate alcune fasi ancora da sviluppare: la registrazione dello spettacolo teatrale del 24 gennaio e l'inserimento nell'ipermedia di una parte di esso; la visione del prodotto finito con i bambini durante l'orario scolastico in aula video; una serata con i genitori in cui presentare il progetto e l'ipermedia e, per concludere, la distribuzione del cd con l'ipermedia creato a tutte le famiglie.

## **GRIGLIE DI OSSERVAZIONE**

Le insegnanti hanno notato che tutti i bambini davanti al computer attivavano varie strategie che, spesso, in classe non mettevano in atto. Gli alunni con maggiori difficoltà di apprendimento mostravano una buona capacità di attenzione e concentrazione, mentre in classe spesso si estraniavano. Inoltre, l'aspetto ludico adottato per invogliare i bambini alla videoscrittura creativa, la possibilità di tornare indietro e di riprovare, la gradualità con cui le esercitazioni venivano proposte progressivamente, le "novità" introdotte ogni volta e il continuo incoraggiamento da parte delle insegnanti ha fatto sì che ogni bambino personalizzasse il suo percorso.

Ho utilizzato due griglie preparate negli anni scorsi per monitorare, durante gli incontri, il comportamento e le capacità di eseguire le consegne date. Questo strumento si è rilevato utile per una visione generale del processo d'apprendimento anche se non entra nel dettaglio del singolo; l'osservazione e la compilazione delle griglie per ogni alunno sarebbero servite maggiormente per delineare l'andamento del percorso di ogni bambino ma avrebbero richiesto troppo tempo dato il numero elevato di alunni delle classi.

**GRIGLIA DI OSSERVAZIONE N°1**

COMPORTAMENTO DEI BAMBINI	1°		2°		3°		4°		5°	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Sono sereni										
Sono ansiosi										
Si divertono										
Si annoiano										
Sono interessati										
Sono attenti										
Collaborano tra loro										
Assumono una posizione corretta										
Stanno fermi										
Si stancano										
Disturbano										
Intervengono nelle attività										
Rispettano le regole										

**GRIGLIA DI OSSERVAZIONE N°2**

CAPACITA' DEI BAMBINI	1°		2°		3°		4°		5°	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Hanno una buona prensione del mouse										
Hanno una buona coordinazione oculo-manuale										
Hanno dimestichezza con la tastiera										
Sono precipitosi nell'esecuzione										
Comprendono le consegne										
Sono sicuri nell'esecuzione										
Richiedono l'aiuto dell'insegnante										
Si impegnano per riuscire										
Perseverano nell'attività										

## CONCLUSIONI

Quasi giunti al termine del progetto di tecnologia e informatica mi ritengo soddisfatta del contributo che il lavoro svolto ha apportato alla mia crescita personale; infatti lo stretto contatto con la realtà scolastica mi ha fatto, ancora una volta, meglio comprendere la sua complessità. Le relazioni all'interno del team sono state molto positive: non mi sono mai sentita di troppo, ma mi hanno sempre considerata come una collega, con pregi e difetti, con qualità e capacità da evidenziare e in grado di fornire contributi più o meno validi.

Per questo al termine di tale percorso voglio ringraziare le insegnanti del team Elena, Silvana e Angela con le quali ho collaborato a stretto contatto e il Dirigente Scolastico Luisa Porta per avermi permesso di lavorare ancora una volta con loro e infine, ma non per importanza, i bambini delle due sezioni a cui mi sono molto affezionata e che mi hanno dato tanto non solo dal punto di vista affettivo ma anche per il mio ruolo di insegnante!

A tutti loro GRAZIE di VERO CUORE !!!