



RACCONTIAMOCI UNA FIABA

Il filo conduttore del progetto è stata la narrazione nel senso dato a questo termine da Jerome Bruner: la verbalizzazione del pensiero, la rappresentazione dei diversi punti di vista, la narrazione attraverso la descrizione del processo necessario al raggiungimento di un risultato contribuiscono alla costruzione della conoscenza che scaturisce dall'interazione con l'altro attraverso processi di espressione, interpretazione e negoziazione.

La modalità organizzativa che meglio si è prestata a questo scopo è stata il COOPERATIVE LEARNING che, basato sulle risorse degli allievi e dei docenti, su ciò che sanno e sanno fare, è orientato alla messa in comune di conoscenze e progetti per superare l'insufficienza individuale nella gestione delle conoscenze, in modo da favorire lo scambio, il sostegno reciproco nell'affrontare i problemi, l'affermazione del diritto all'espressione.

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

PROTAGONISTI: Scuole Primarie di Castelguidone, Roccaspinalveti e Torrebruna: i bambini delle classi seconda e terza di Roccaspinalveti, i bambini delle classi terza e quarta di Torrebruna e i bambini delle due pluriclassi di Castelguidone; ins. Campati Patrizia (responsabile del progetto), le insegnanti dell'area linguistico-espressiva, di informatica, di religione e di inglese.

CONTENUTI: il percorso progettato ha tracciato un itinerario che ha interconnesso canali comunicativi diversi (verbale e non verbale) e disparati linguaggi: musicale, iconico, gestuale, espressivo-corporeo, sonoro, linguistico....

Italiano: le regole della comunicazione; lettura del testo mitologico; fruizione della struttura del testo mitologico; produzione di testi mitologici; trasformazione di sequenze narrative dialogiche in fumetto; la struttura dell'ipertesto.

Informatica: la videoscrittura sul programma MS Word; la scansione di immagini; l'uso di MS PowerPoint per realizzare slide; le animazioni e i collegamenti ipertestuali del programma MS PowerPoint; il registratore di suoni; inserimento di suoni e immagini nelle slide; il programma di Karaoke Van' Basco.

Religione: i miti come espressione del bisogno interiore dei popoli antichi; la creazione nella bibbia.

Scienze: le teorie scientifiche sulla nascita della terra; la comparsa delle prime forme di vita; la comparsa degli animali e dell'uomo sulla terra.

Storia: le prime civiltà e la mitologia.

Arte e immagine: le tecniche del fumetto; l'immagine in primo piano e lo sfondo.

Musica: le potenzialità espressive della voce nell'intonazione di un canto corale.

FASI

PRIMO INCONTRO SCUOLA PRIMARIA TORREBRUNA -LE CLASSI DEI TRE PLESSI LABORATORIO DI LETTURA - 30 GENNAIO 2008 9.30/12.30





Introduzione al mito Presentazione del mito maya *Tepeu e Gucumaz* attraverso una drammatizzazione curata dagli insegnanti, per introdurre l'argomento del laboratorio: la spiegazione mitologica data dagli uomini di ogni parte del mondo








UNITA' DI APPRENDIMENTO E LORO PROGETTAZIONE di Giuliana Petrini.doc

all'origine della Terra e dei primi uomini.

 **Miti a confronto** Distribuzione di un libricino/ raccolta di miti preparato dagli insegnanti. Lettura di miti di origine diversa e successiva discussione per confrontare tra loro le narrazioni. Compilazione collettiva di una tabella per individuare le analogie, riassumere gli elementi più importanti e capire che ci sono costituenti comuni in miti di popoli anche molto lontani: presenza di Esseri superiori che creano il mondo, progressiva creazione degli animali e delle piante, comparsa finale dell'uomo.

 **Ricetta per scrivere un mito** Predisposizione collettiva di una traccia narrativa: la ricetta per scrivere un mito.

Per scrivere un mito, come quelli dei popoli antichi, bisogna spiegare:

-  cosa c'era all'inizio
-  chi è e come si chiama il dio creatore
-  dove vive e qual è l'origine del creatore
-  cosa crea
-  qual è il mezzo della creazione

Invenzione collettiva della parte iniziale del mito Rulanna e Rokens creatori. Laboratorio musicale: canto *una nube di gas*.

PERCORSI SINGOLI

LABORATORI LINGUISTICI E INFORMATICI DELLE SCUOLE PRIMARIE DAL 31 GENNAIO AL 12 MARZO

Invenzione di tre parti centrali (una per ogni plesso) che andranno a costituire il libro game. Divisione del testo in sequenze scritte e illustrate.

Durante il laboratorio di scrittura creativa, avviene la digitalizzazione dei testi e delle immagini e l'implementazione dell'insieme in un file di PowerPoint. Parallelamente, durante le ore di storia, religione e scienze, si sviluppa l'argomento *L'origine dell'universo: nasce la terra, compare l'uomo* sotto l'aspetto storico-scientifico. Durante l'ora di musica si prepara il canto *eravamo pappemolli*. Nell'ora di laboratorio "lettura e teatro" si predispone la drammatizzazione e sonorizzazione della parte iniziale e delle parti centrali del mito inventato, da presentare al secondo incontro.

INCONTRO INTERMEDIO SCUOLA PRIMARIA ROCCASPINALVETI AULA LABORATORIO -13 MARZO 2008 9.30 /12.30

Socializzazione della storia mediante la drammatizzazione della parte iniziale (classe quarta di Torrebruna), e delle tre parti centrali (classi terze dei tre plessi). Invenzione collettiva del finale la cui stesura digitale è affidata alla classe seconda di Rocca-spinalveti. Laboratorio musicale *eravamo pappemolli*.



UNITA' DI APPRENDIMENTO E LORO PROGETTAZIONE di Giuliana Petrini.doc

PERCORSI SINGOLI

LABORATORI LINGUISTICI E INFORMATICI DELLE SCUOLE PRIMARIE DAL 14 MARZO AL 12 APRILE 2008

Digitalizzazione della parte finale del mito. Registrazione delle voci narranti da aggiungere alle slide già realizzate. La classe quinta di Castelguidone prepara un'appendice al libro game: la creazione secondo la bibbia.

DAL 14 APRILE AL 28 APRILE

Implementazione del libro game *Rulanna e Rokens creators* da parte dell'insegnante responsabile del progetto Campati Patrizia.

SEDE CENTRALE LABORATORIO INFORMATICO MARTEDI' 29 APRILE 2008

Il gruppo di lavoro formato dagli insegnanti delle classi coinvolte nel progetto visiona il libro game *Rulanna e Rokens creators* e prepara l'incontro conclusivo che prevede la socializzazione e la comunicazione all'esterno dell'esperienza .

SALA POLIUSO CASTELGUIDONE 9 MAGGIO 2008 ORE 16.30

Socializzazione e comunicazione all'esterno: proiezione del libro game alla presenza degli alunni, dei loro genitori e delle autorità. La proiezione delle varie parti del libro game è stata intervallata dal laboratorio musicale realizzato in Karaoke e ha coinvolto tutti i partecipanti.

MODALITA' Il progetto ha voluto rispondere all'esigenza di suscitare l'interesse dei bambini per la lettura attraverso la scoperta di quei generi letterari che maggiormente si prestano a mettere in moto la loro naturale fantasia (Fiaba, racconto fantastico, mito e leggenda) e a far comprendere l'importanza della scrittura, per narrare, per comunicare, per pensare. Inoltre siamo stati mossi dalla consapevolezza che l'uso della multimedialità, mentre aiuta a mettere in discussione e a superare la didattica basata sulla trasmissione/ricezione di contenuti per lo più frammentari e superficiali (lezione frontale, spiegazione-ripetizione...), favorisce la creazione di un ambiente di apprendimento motivante ed efficace, rende più efficace l'acquisizione delle conoscenze, in quanto consente agli alunni di sviluppare tutti gli aspetti della mente e permette a ciascuno di imparare secondo il modo che gli è più adatto. Il progetto ha consentito alle diverse discipline di interagire, ma soprattutto ha introdotto un diverso approccio alle discipline stesse, facendo scaturire l'interesse verso tematiche di tipo storico, scientifico, linguistico in modo naturale, sfruttando l'interesse e la curiosità che i miti possono suscitare. Nel laboratorio di scrittura creativa, affiancate alla lezione propeudeutica, hanno trovato spazio strategie didattiche più flessibili che favoriscono la capacità d'azione (l'alunno è protagonista del proprio apprendimento, interagisce con oggetti e soggetti, produce qualcosa di nuovo con la propria attività); **la metacognizione** (l'alunno è portato a riflettere sui processi cognitivi, sulle strategie d'apprendimento che attiva); **la collaborazione** in presenza e a distanza (l'alunno deve tener conto delle risorse messe a disposizione dagli altri perché da queste dipende la qualità del prodotto che realizza); **la cultura** (l'alunno apprende, condivide e negozia uno stile di vita e di pensiero producendo lavoro insieme agli altri). Inoltre, la convinzione che gli studenti scrivono volentieri ed anche in maniera "autentica" quando sono



UNITA' DI APPRENDIMENTO E LORO PROGETTAZIONE di Giuliana Petrini.doc

consapevoli di scrivere per uno scopo e non esclusivamente per l'insegnante, ci ha spinto a prevedere la pubblicazione di un libricino e di un CDR con il prodotto multimediale (libro game).

STRUMENTI Computer multimediale, software, scanner, stampanti, fotocamera e cinepresa digitale, proiettore, carta, colori, libri, CDR, floppy.

VANTAGGI E SVANTAGGI Il progetto ha permesso l'interrelazione socio-culturale fra alunni di tre scuole primarie situate in centri abitati di piccole dimensioni in un territorio montano dove sussistono condizioni di marginalità sociale.

Attraverso la comunicazione e lo scambio di materiali, si è realizzato un percorso di scrittura che ha attivato la partecipazione, rafforzato le competenze linguistiche di scrittura, promosso l'interesse e la partecipazione di tutti gli alunni. L'attività didattica cooperativa ha permesso agli alunni di sviluppare nuove competenze relazionali tipiche della comunicazione a distanza che, a differenza di quelle in presenza giocate soprattutto su atteggiamenti gestuali, implicano una maggiore riflessione sui codici del linguaggio; l'interpretazione dei messaggi altrui, attraverso l'analisi e la contestualizzazione del codice utilizzato, è stata in realtà finalizzata al raggiungimento di obiettivi didattici trasversali; la stessa attività didattica ha consentito agli alunni di diventare maggiormente consapevoli delle competenze cognitive possedute che sono state distribuite e scambiate al fine di acquisirne di nuove e qualitativamente più elevate.

Le tecnologie del cosiddetto Web 2.0 hanno messo a disposizione dei docenti e degli alunni diversi strumenti che sono stati variamente combinati fra di loro, creando a loro volta dei veri e propri ambienti di lavoro. La posta elettronica (e-mail) permettendo una comunicazione asincrona sia uno a uno che uno a molti, è stata utilizzata per comunicazioni di natura organizzativa e per lo scambio di materiali. Il Blog, pur avendo una modalità comunicativa uno a molti, nelle fasi di realizzazione del progetto, ha raccolto e connesso i commenti e le immagini e ha permesso la pubblicizzazione del progetto stesso.

DIFFICOLTA' Come gruppo di lavoro abbiamo dovuto fare i conti con uno "spettro" che si aggira nelle zone interne dell'Abruzzo: il digital divide. Abbiamo cercato di tenere le nostre scuole e quindi i nostri alunni, al passo con la tecnologia al fine di garantire un'adeguata alfabetizzazione digitale. Ma senza voler cadere in una certa ostinazione digitale, riteniamo penalizzante il fatto di essere ancora condannati ai modem analogici e ai 56 kilobyte al secondo, a laboratori multimediali che si sono man mano arricchiti di computer ma con caratteristiche molto diverse e con sistemi operativi differenti.

MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO E DOCENTE Il rapporto fra alunno e docente è per sua natura asimmetrico per età e ruolo, ed è fondamentale che rimanga tale altrimenti non è possibile nessuna azione didattica positiva (nelle classi si genererebbe il caos). Pur tuttavia, quando si pensa ad un insegnamento aperto, non trasmissivo che si basi sull'idea che la conoscenza debba essere costruita, anche la relazione con gli alunni deve far parte di questa costruzione. Ciò significa mettere in gioco se stessi nella relazione con gli alunni



UNITA' DI APPRENDIMENTO E LORO PROGETTAZIONE di Giuliana Petrini.doc

sentendo gli stati emotivi, entrando in un rapporto che tenga conto anche del piano non verbale della comunicazione. La realtà affettiva messa in gioco dall' insegnante, non ha effetti negativi sugli alunni, ma li coinvolge nel lavoro avviando efficacemente il processo di costruzione della conoscenza. Infine si può rilevare che la didattica laboratoriale messa in atto durante il progetto ha permesso di far emergere la centralità dell'alunno in quanto protagonista attivo del suo apprendimento; l'educatore, da parte sua, ha aiutato l'alunno a trasformare la conoscenza in concetti secondo la tradizione metodologica piagetiana e vygoskiana.

- considerare i bisogni e gli interessi degli allievi;
- rendere gli allievi partecipi degli obiettivi che si richiedeva loro di raggiungere ;
- considerare i livelli di partenza ed i ritmi di apprendimento dei singoli allievi e potenziare le loro capacità;
- trasformare l'errore in proposta formativa e di recupero;
- riconoscere gli sforzi degli allievi, stimolando in loro la fiducia nella possibilità di raggiungere gli obiettivi proposti;
- accettare gli allievi per quello che sono senza volerli trasformare nell'ideale dell'alunno preconfezionato.

MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO ED ALUNNO

La progettualità pone la scuola non più come spazio di esercitazione dello studente, ma piuttosto come luogo che realizza e propone la ricerca, posto dove si coniuga il sapere con il saper fare. I bambini si sono sentiti protagonisti all'interno di aule didattiche decentrate e interconnesse perchè hanno assunto forza propositiva grazie ai metodi collaborativi. Il lavoro di gruppo, le attività corali, i giochi di ruolo, il coinvolgimento nelle scelte e la condivisione delle decisioni sono state opportunità per sperimentare la convivenza, il rispetto e l'apprezzamento dell'apporto degli altri a un lavoro comune. La scelta del metodo narrativo, quindi la narrazione personale e di gruppo, ha catturato la sfera emozionale e l'attenzione e ha consentito agli alunni di oggettivare e distanziarsi dalle situazioni accogliendo i punti di vista che aiutano a decentrarsi, a mettere in discussione comportamenti e atteggiamenti. La scrittura collettiva, in particolare, ha promosso l'arte della mediazione e dell'accomodamento, ha stimolato l'apprezzamento delle idee dell'altro, considerato co-protagonista di un prodotto finale risultato tangibile della capacità di lavorare proficuamente e armonicamente insieme. E' stato possibile la problematizzazione degli "incidenti critici" che ha permesso l'analisi , il confronto e la riflessione da parte dei diversi soggetti coinvolti nel conflitto. Altro punto di forza dei metodi collaborativi è la messa in comune e lo scambio di attività, servizi e saperi. I bambini hanno messo a disposizione dei compagni quello che sanno, quello che sanno fare, quello che hanno potuto prestare e condividere. " Si costituisce una banca che, invece dei soldi, accumula e conserva conoscenze, abilità, competenze, atti di gentilezza, che vengono messi a disposizione di chi ne fa richiesta. Il capitale della banca è un capitale speciale fatto di informazioni, consigli, idee, conforto, presenza, ascolto, incoraggiamenti, spiegazioni.... E i guadagni dei clienti si chiamano amicizia, accoglienza, aiuto, gratuità, altruismo e producono lo stare bene a scuola."



UNITA' DI APPRENDIMENTO E LORO PROGETTAZIONE di Giuliana Petrini.doc

MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA DOCENTE E DOCENTE Tutti gli educatori dovrebbero agire in sintonia tra di loro dal momento che l'educazione non è mai opera isolata, ma il risultato degli sforzi comuni di coloro che, sotto profili diversi, hanno compiti educativi. Durante lo svolgersi del progetto, i docenti hanno acquisito e padroneggiato maggiori competenze comunicative e relazionali che hanno consentito loro di mettersi in relazione efficace e di confrontarsi all'interno di un team allargato di educatori; hanno, altresì affinato anche la capacità di adattabilità e di flessibilità idonee a favorire il loro inserimento in contesti educativi diversi dalla classe facendo ricorso alle capacità di adattamento per un inserimento fluido ma significativo all'interno delle attività programmate. Per entrare in una relazione efficace con gli altri, è stato essenziale curare le competenze empatiche che sono essenziali per costruire un gruppo di lavoro motivato e affiatato.

VALUTAZIONE DELLE TECNOLOGIE E DEL MATERIALE USATO

Le difficoltà incontrate riguardano soprattutto la composizione dei laboratori di informatica costituiti da computer con caratteristiche diverse e con sistemi operativi diversificati. In particolare la scuola di Castelguidone, che ha una dotazione di PC esigua, si è adattata facendo lavorare i bambini per piccoli gruppi. Gli alunni si sono molto divertiti nell'esperire le potenzialità multimediali del software MS PowerPoint ed hanno apprezzato il laboratorio musicale realizzato con il programma di Karaoke Van' Basco.

VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA IN TERMINI DI ARRICCHIMENTO PROFESSIONALE

L'esperienza è stata significativa dal punto di vista professionale perché mi ha fatto comprendere come creare una autentica relazione educativa in classe, in senso sia orizzontale (docente/docente) sia in senso verticale (docente/alunno); ho potuto constatare che per stimolare un apprendimento davvero significativo negli alunni è necessario creare una piattaforma apprenditiva che deve riacquistare una valenza più laboratoriale, più aderente alla realtà e all'esperienza. Se rendiamo la scuola avulsa dall'esperienza tutti i linguaggi veicolati dalle discipline perdono il loro significato e il loro fascino. Inoltre ho rafforzato la convinzione che la costruzione dei concetti, delle rappresentazioni mentali e dei simboli non può che passare dall'esperienza: se permettiamo agli alunni di vivere l'esperienza e diamo loro gli strumenti per rappresentarla, essi ameranno di più anche le discipline e le apprenderanno con minore fatica; avremo allievi più motivati e con maggiore successo cioè alunni che raggiungeranno positivi risultati scolastici e, allo stesso tempo, una maggiore maturazione e integrazione della loro personalità in via di formazione.

VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA DA PARTE DEI RAGAZZI

Oltre alla verifica dei livelli e della qualità dell'apprendimento, i docenti hanno valutato la partecipazione degli alunni al progetto stesso attraverso l'osservazione assidua e mirata dei comportamenti manifestati. Il progetto è stato monitorato attraverso due questionari: uno per i docenti e uno per gli studenti. I risultati hanno attestato che il grado di interesse suscitato dal progetto, il livello di motivazione e il coinvolgimento emotivo, cognitivo e sociale, il grado di cooperazione sono stati medio-alti.



UNITA' DI APPRENDIMENTO E LORO PROGETTAZIONE di Giuliana Petriani.doc

INDICAZIONI CIRCA UNA EVENTUALE PROSECUZIONE DELL'ESPERIENZA Il progetto verrà riproposto anche per il prossimo anno scolastico e prevederà la realizzazione di un e-book.