

## **Relazione Finale**

### **Indice**

1. *Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti.*
2. *Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione.*
3. *Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1).*
4. *Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico- didattiche.*
5. *Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni.*
6. *Modalità di relazione osservate tra alunno e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento.)*
7. *Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie, differenze ...)*
8. *Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze ...)*
9. *Valutazione delle tecnologie e del materiale usato*
  - Ricchezza/correttezza/interesse contenuti*
  - Funzionalità didattica*
  - Facilità d'accesso e fruizione*
10. *Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale*
11. *Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi*
12. *Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza*
13. *Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante i due anni di Diploma On Line.*

1. Il progetto *FARE ESPERIENZA DEL BENE CULTURALE. Proposta di intervento di pedagogia del Patrimonio e di didattica dei beni culturali* è nato per approfondire un tema importante come quello dell'educazione al Patrimonio culturale. L'educazione al Patrimonio è un sussidio didattico privilegiato e prioritario nel curriculum di storia.

L'obiettivo intendeva aiutare gli studenti a conoscere ed apprezzare il Patrimonio culturale che li circonda, fornendo loro gli strumenti concettuali e tecnici per studiarlo, decifrarlo e amarlo. Si è tentato poi di legare a tale opera di sensibilizzazione, la sperimentazione e l'utilizzo delle NT da parte degli studenti e degli insegnanti elaborando un percorso curricolare interdisciplinare e multidisciplinare.

Le insegnanti hanno coordinato le varie attività, hanno elaborato i percorsi e si sono occupate dell'esecuzione del video finale (all'inizio doveva trattarsi sempre di una presentazione ipermediale, ma dopo aver studiato il modulo "Video" del DOL, ho proposto subito di cambiare e riprovare ad elaborare un video).

I ragazzi hanno svolto ricerche in internet, eseguito disegni/sculture, elaborato documenti e presentazioni ipermediali in PP a conclusione del loro lavoro.

Come già commentato nel DOL la multimedialità permette di accattivare gli studenti alle discipline scolastiche, utilizzando le applicazioni multimediali che essi già conoscono e sanno usare fuori dal contesto-scuola.

L'aula e la tradizionale lezione frontale con gesso, lavagna e libro di testo sono state potenziate dalla multimedialità: PC, fotocamera digitale, Internet.

Gli insegnanti di italiano, storia e geografia e di educazione artistica sono stati coinvolti nel progetto.

La fase di progettazione ha coinvolto i docenti interessati dal mese di novembre; da gennaio il progetto ha preso il suo avvio, utilizzando prima le aule e successivamente i due laboratori di educazione artistica ed informatico della scuola.

La progettazione eseguita dagli insegnanti, ha permesso di definire il tema preciso da trattare, le aree disciplinari interessate, il livello della trattazione da seguire in relazione ai bisogni formativi degli studenti destinatari del progetto, stabilendo poi gli obiettivi in termini di conoscenze da conseguire e competenze da acquisire. Le docenti hanno elaborato delle mappe dettagliate dei nodi concettuali che si intendevano sviluppare, e che hanno costituito il canovaccio per elaborare la presentazione ipermediale (con struttura non lineare) con cui è stato introdotto e spiegato alle classi il progetto, i contenuti iniziali e gli obiettivi.

In sede di progettazione si sono poi discussi: i testi, le parole chiave, le strumentazioni multimediali, i modi e i tempi delle attività per riuscire così a sviluppare gli aspetti motivazionali e conseguire apprendimenti metacognitivi, i tempi e le modalità di verifica ed i connessi criteri di valutazione.

Ai ragazzi sono state mostrate le diverse fasi di lavoro e le attività che si sarebbero svolte per raggiungere l'obiettivo finale, in questo modo gli studenti si sono poi sentiti coinvolti del tutto in ogni momento del lavoro.

Ho elaborato l'idea di un progetto in merito all'educazione al Patrimonio culturale, perché la ritengo di grande importanza in un momento come quello attuale caratterizzato da un'accentuata interculturalità in tutti i campi, specialmente a scuola.

Le metodologie che avevo immaginato di utilizzare mi sono state come confermate da quanto letto nell'introduzione al modulo "Power Point: funzioni avanzate", in cui vengono riportate le parole del pensatore tedesco Rudolph Arnheim riguardo ai processi

insegnamento-apprendimento, penalizzati da un pregiudizio che discrimina la percezione in favore del pensiero “tutto il nostro sistema educativo seguita a fondarsi sullo studio delle parole e dei numeri [...] con la prima classe della scuola elementare, i sensi cominciano a perdere ogni prestigio educativo, [...] un divertimento, un rilassamento mentale [...]. La percezione è oggetto di disdegno perché non si ritiene coinvolga il pensiero” e, ancora, “l’attività artistica è una forma di ragionamento, nella quale percepire e pensare sono cose inseparabilmente interconnesse”. Per progettare il lavoro mi sono, e poi anche collegialmente con i colleghi, mi sono ispirata a queste idee.

L’obiettivo del lavoro è stato quello di far svolgere agli studenti una tematica dal titolo *Racconta la tua esperienza del Bene Culturale*, giungendo ad elaborare una presentazione ipermediale che parlasse dell’educazione al Patrimonio, sapendo opportunamente definire i concetti di beni culturali e di museo, rielaborando il tutto in una chiave personalissima.

La prima fase di lavoro, esclusa la precedente fase di progettazione che ha interessato soli i docenti, si è svolta nel laboratorio informatico, in cui attraverso una presentazione ipermediale in PP sono stati fatti conoscere agli studenti i contenuti e le finalità del progetto, e si è iniziato a parlare di Bene culturale, provando a definire un’opera d’arte, o qualificare un museo.

Tutto il materiale è stato successivamente riutilizzato dagli studenti, per le loro rielaborazioni in PP.

Questa fase di lavoro, come tutte le successive, è stata fotografata e ripresa dai ragazzi stessi e dalle insegnanti.

La seconda fase di lavoro ha coinvolto i ragazzi in prima persona nell’utilizzo delle NT, ci siamo subito confrontati con Internet, in particolare con l’e-mail, che gli studenti già conoscevano impiegando a volte come modo di comunicare *Messenger*. E’ stato contattato un docente di storia dell’arte moderna che ha dialogato con i ragazzi, li ha incoraggiati nel perseguire questo progetto, indirizzandoli nelle visite ai musei nazionali cittadini, fornendo loro le coordinate storiche necessarie alle visite stesse e consigliandogli di soffermarsi, con attenzioni di fronte alle opere d’arte del Medioevo umbro, le sculture di Arnolfo di Cambio, le pitture del Perugino e del Pintoricchio, conservate nella Galleria Nazionale dell’Umbria.

La fase successiva ha visto le classi impegnate nelle uscite d’istruzione ai due musei nazionali dell’Umbria presenti in città: il Museo Archeologico e la Galleria Nazionale dell’Umbria; una tale scelta, oltre che a voler rispettare la gerarchia che differenzia i musei, è stata dettata da una questione economica: le classi e gli insegnanti accompagnatori all’interno dei musei nazionali usufruiscono dell’ingresso gratuito.

La quarta fase ha visto i ragazzi impegnati nel laboratorio di educazione artistica, nel corso del quale hanno rielaborato, personalizzandole, alcune delle opere d’arte osservate in Galleria; i diversi momenti di attività sono stati filmati e, una volta terminati, i lavori sono state fotografati.

La quinta fase ha visto, invece, i ragazzi impegnati nel laboratorio informatico, divisi in gruppi, si è navigato in Internet insieme, cercando di visionare alcuni siti di musei italiani e stranieri, effettuando dove possibile delle visite virtuali; si è visitato il sito del Ministero dei Beni Culturali, grazie al quale i ragazzi hanno scoperto l’esistenza di un nucleo apposito dei Carabinieri proposti alla difesa dei Beni Culturali, e questo in loro ha sottolineato l’importanza di quello che si stava studiando. Attraverso ricerche con il motore di ricerca “Google” hanno ricercato possibili altre definizioni di “Patrimonio culturale”, “Bene

culturale”, “Museo” e “Opera d’arte”, che i ragazzi si sono appuntate per poterle poi rielaborare una volta che avrebbero lavorato alla presentazione in PP.

L’ultima fase di lavoro è stata quella propriamente di assemblaggio e quella che ha richiesto più energie, soprattutto informatiche. I ragazzi sono stati impegnati nell’elaborazione delle presentazioni ipermediali, e noi con loro, cercando di non far mancare mai il nostro aiuto. Noi docenti ci siamo impegnate ad elaborare un video che ci rinarrasse l’esperienza vissuta e potesse inorgoglire gli studenti riguardo al lavoro svolto.

**2.** Le classi coinvolte nel progetto sono state due terze della scuola secondaria di primo grado, ciascuna di 25 allievi e sei insegnanti: quattro di lettere, storia – geografia (tra le quali la sottoscritta) e due di educazione artistica.

In una classe erano presente un’ alunna con sostegno per problematiche di autismo, la quale ha destato in tutti una grande sorpresa per l’attenzione prestata, l’aver preso appunti nel corso delle spiegazioni e delle uscite; inoltre, alunni stranieri erano presenti in entrambe le classi ed hanno contribuito alla realizzazione del progetto, mostrando grande interesse nel corso delle uscite e nell’utilizzo del PC.

**3.** Un aspetto importante, che a mio avviso si è rivelato un vantaggio professionale, è stato di aver potuto impiegare in un concreto progetto didattico, quanto acquisito più che altro in teoria con il Dol.

Gli studenti, oltre ad aver conseguito gli obiettivi disciplinari, hanno conseguito anche gli obiettivi in termini di competenze e capacità, cioè di “saper fare” in merito a:

- aumento delle conoscenze
- affrontare un compito, un progetto con spirito aperto, di “avventura”
- leggere e analizzare criticamente pagine web e testi, comprendere l’utilizzo dell’e-mail
- reperire e organizzare informazioni
- fare inferenze
- costruire una mappa concettuale
- manifestare la propria creatività attraverso la realizzazione di foto ed elaborati artistici
- prendere decisioni singolarmente e in gruppo
- confrontarsi con gli altri
- integrarsi e socializzare

Forse trattandosi di una prima esperienza non riesco ad individuare dei svantaggi, il progetto mi ha dato grande soddisfazioni, così anche agli altri insegnanti e grandi gratificazioni agli studenti stessi.

**4.** Difficoltà tecniche non ne ho incontrate perché ho gestito e organizzato personalmente i modi e i tempi delle uscite e delle ore di lavoro nel laboratorio informatico.

**5.** L'abilità più importante acquisita da alcuni insegnanti è stata quella di aver iniziato a toccare con mano, nel vero senso dell'espressione, le NT e le attrezzature connesse, potendo vedere l'importanza e l'eccezionale valenza didattica di un progetto multimediale, che pur essendo complesso che e da organizzare con precisione, aumenta notevolmente le possibilità d'apprendimento da parte degli studenti.

I ragazzi hanno acquisito, oltre alle capacità che dicevo sopra, soprattutto quella di lavorare in modo cooperativo e collaborativi, trasformando la classe una vera e propria comunità di apprendimento, in cui tutti sono impegnati ad apprendere se pur con stimoli, strumenti e materiali diversi.

La maggior parte delle abilità potenziate sono state a mio avviso comuni ai docenti ed agli studenti:

- Incrementare le conoscenze e la capacità di utilizzo delle NT (compreso il PC, scanner, fotocamera digitali) conoscendone la valenza e le potenzialità per impieghi futuri. Acquistare una maggiore disinvoltura riguardo all'uso del pacchetto Office e soprattutto di Word e di PowerPoint, per realizzare le diapositive con le loro animazione e dei semplici ipertesti.
- Creare un clima di classe relazionale tra gli studenti e tra gli studenti e i docenti, anche attraverso la tecnica del cooperative learning, permettendo ai docenti di sperimentare maggiormente tale metodologia didattica ( di cui ora tanto si discute, ma che in realtà è presente assai poco nelle nostre scuole).
- Potenziare la capacità di osservare la realtà circostante, il contesto locale. Allenare la capacità di svolgere una lettura iconografica dell'opera d'arte, comprendendone i significati e i messaggi latenti.

**6.** Le modalità di relazione tra alunno e docente sono state positive durante l'esecuzione del progetto, vi è stata una maggiore interazione e un più vivo dialogo. Attraverso l'impiego delle NT, la possibilità di uscire dalle quattro mura della classe e di lavorare in modo collaborativo ha creato una vera e propria comunità di apprendimento, insegnanti e allievi insieme, che mediante un lavoro di co-costruzione delle conoscenze, ha raggiunto l'obiettivo di produrre in tutti delle nuove conoscenze e competenze, non solo in termini di sapere, ma anche di saper fare, acquisendo ciascuno nuove strategie per imparare ad imparare.

Noi docenti nel corso del lavoro abbiamo svolto la funzione di tutor, di consulenti-guida nell'utilizzo delle fonti consultate, di mediatori tra i contenuti e la strumentazione tecnologica e, quindi, di facilitatori dell'apprendimento.

**7.** Per quanto riguarda le modalità di relazione tra alunno e alunno si è potuto riscontrare l'importanza e la validità del cooperative learning che ha permesso di creare un contesto educativo non di competizione, ma anzi altamente collaborativo e responsabile, che ha permesso ha tutti le stesse possibilità, di raggiungere gli stessi obiettivi. E' un sistema quello del cooperative learning, a mio avviso, che si coniuga perfettamente con l'impiego nella didattica delle NT. Tra i ragazzi non c'è stata competizione nel corso delle attività, ma

anzi si è instaurata un'interdipendenza positiva, ogni ragazzo di un gruppo percepisce che non può ottenere il successo se non conseguendolo con gli altri compagni, adotta così un atteggiamento prosociale, si prende cura dell'altro specie se lo vede in difficoltà. I ragazzi hanno dimostrato grande autonomia nel lavoro, prima di chiedere aiuto a noi docenti, cercavano di risolvere i problemi da soli, senza nella stesso tempo dover ricorrere ad un leader, un capo. Infatti non si è riscontrato alcun atteggiamento di delega, tutti si sono dimostrati corresponsabili al lavoro e concentrati su di esso. In questo clima di interrelazione positiva durante lo svolgimento delle attività oltre ad occuparsi del lavoro, hanno sviluppato anche forti competenze sociali sperimentando azioni come (non sempre richieste nel lavoro tradizionale in aula, proprio della sola lezione frontale):

- dare e chiedere aiuto
- esercitare un ruolo da leader
- gestire in modo costruttivo i conflitti che sorgevano nel gruppo
- prendere decisioni singolarmente e collegialmente
- dare e ricevere fiducia
- manifestare disaccordo senza arrivare ad offendere
- rispettare il turno di parola
- accettare le critiche
- condividere i materiali

**8 .** Le relazione tra docente e docente si sono basate su una forte collaborazione del progetto, dei suoi obiettivi e delle metodologie scelte.

Si è instaurato un sistema di cooperative learning anche tra noi insegnanti, ci si è aiutati e sostenuti l'un con l'altro, i più informatici con i meno informatici. Infatti nella fase di progettazione il lavoro maggiore è stato dato dal dover adattare i contenuti disciplinari non solo agli alunni, ai loro percorsi cognitivi, relazionali e comportamentali, ma anche alla stessa metodologia scelta, che avrebbe visto l'impiego delle NT.

Di grande importanza è stato il lavorare per progetto, con un obiettivo chiaro a tutti da conseguire, la scelta di situare e contestualizzare una tematica ampia come quella dell'educazione al Patrimonio adattando i contenuti al contesto locale, e, infine, fondamentale per la riuscita del lavoro è stata l'esternalizzazione del progetto stesso, cioè la creazione di un prodotto concreto, dai disegni/sculture eseguite dai ragazzi alle presentazioni PP e al video (Bruner, "funzione di ogni attività culturale collettiva è quella di produrre opere).

Se in futuro gli insegnanti sapranno, oltre che padroneggiare la propria disciplina di insegnamento, anche l'utilizzo didattico delle NT, questo permetterà di riscrivere, in un'epoca che ormai lo pretende, i metodi, le strategie di insegnamento-apprendimento.

**9.** Le tecnologie e il materiale impiegato per questo progetto sono stati fondamentali per la sua riuscita. L'istituto scolastico è dotato di un laboratorio informatico, composto da un server e venti computer collegati in rete tra loro; è assicurata la connessione a banda larga

a tutti. In ogni PC è stato installato come sistema operativo Microsoft Windows 98 con il pacchetto Office 2000.

Il laboratorio è accessibile previa prenotazione, e l'accesso è permesso solo con la presenza di un docente; la fotocamera digitale era di propria della scuola stessa e, su motivata richiesta, resa fruibile ai ragazzi ed a noi docenti.

Internet: offre una ricchezza straordinaria di materiale, di informazioni, ma come si diceva nei mesi passati rischia di diventare un grande mare nel quale è difficile navigare, se non si possiedono gli strumenti adeguati. Noi insegnanti abbiamo guidato i ragazzi nella ricerca delle parole chiave per effettuare delle ricerche e per cercare siti di musei (importante il modulo "Strumenti di ricerca nel Web" seguito nel DOL), utilizzando come motore di ricerca "Google", già conosciuto e quindi più familiare ai ragazzi.

L'accesso ad Internet è stato veloce e agevole perché a scuola vi era la connessione ADSL, non presente in tutte le scuole!

Fotocamera digitale: ha permesso un primo approccio alla fotografia e, insieme, alla strumentazione tecnologica. I ragazzi hanno così potuto documentare le loro uscite e le diverse tappe del loro lavoro. I ragazzi hanno usato facilmente questo apparecchio, proprio perché molto semplice e agile, requisiti indispensabili per un impiego da parte dei ragazzi (anche se a volte qualcuno degli studenti ha dimostrato conoscenze informatiche e tecnologiche di gran lunga maggiori delle mie colleghe).

Power Point: il programma e le sue possibilità sono accattivanti, aumentano la creatività degli studenti. Le presentazioni ipermediali con struttura non lineare sono un prodotto importante per l'insegnante, specie nel momento della valutazione, perché sono le mappe concettuali elaborate dai diversi gruppi, sulla base dei contenuti e delle informazioni raccolte. Organizzare ed elaborare le diapositive, come i documenti Word, non è sempre facile all'inizio, ma date le sommarie indicazioni iniziali, noi insegnanti abbiamo cercato di far lavorare in libertà i ragazzi ... sempre pronte a dare loro aiuto.

L'impiego di MS Movie Maker2 per la realizzazione del video finale ha coinvolto più che altro noi docenti, per me soprattutto è stato un nuovo banco di prova dopo l'esercitazione eseguita per il DOL; MM2 è stato molto funzionale all'intenzione che noi insegnanti avevamo di fare una sorta di diario dell'attività, è piaciuto tantissimo ai ragazzi, ma più che altro a colpito molto gli insegnanti che hanno lavorato come me, proprio per la sua facilità d'esecuzione e le svariate possibilità d'impiego.

**10.** La valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale è stata del tutto positiva. Questo progetto mi ha permesso di mettere in pratica quanto appreso nei moduli del DOL e mi ha permesso di constatare come l'uso delle NT nella didattica renda più efficaci le metodologie di insegnamento-apprendimento, permettendo a noi docenti di accrescere costantemente la nostra professionalità.

L'impiego delle NT offre maggiore possibilità di crescita sia ai docenti che agli studenti, crea un nuovo modo di fare lezione, di progettare gli interventi didattici.

Le NT permettono di pensare la scuola in termini nuovi, così i rapporti studenti-docenti; il rapporto collaborativo che si era venuto a creare è il clima ideale per qualunque apprendimento costruttivo. Le NT permettono di creare nella classe un ambiente di apprendimento dinamico e non chiuso, creativo e ricettivo; la nostra figura come accennavo prima di mediatori e di facilitatori resta, anzi, diviene ancora di più

fondamentale e richiesta, ecco perché dobbiamo tenerci sempre aggiornati e aperti a nuovi stimoli.

**11.** La valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi è stata anch'essa positiva. I ragazzi hanno lavorato con entusiasmo e si sono sentiti gratificati nel loro lavoro dalla visione del video finale. Probabilmente i ragazzi si sono interessati in modo particolare a questa attività, perché già impegnati nello studio per il patentino ECDL e comunque a casa, con gli amici, sono sempre a contatto con le NT, tranne che a scuola. Questo progetto invece gli ha fatto provare qualcosa di nuovo, di più vicino a loro, in cui ciascuno di loro ha potuto dimostrare o sperimentare un'abilità che il tradizionale contesto, ambito scolastico non richiede e non permette.

**12.** Per quanto riguarda le possibili indicazioni in merito ad un'eventuale prosecuzione dell'esperienza, le idee e i progetti non mancano. Manca forse oltre che il tempo, più che altro la disponibilità dei colleghi. Già quest'anno, con l'annunciato ritorno al curriculum, ho sentito molti docenti additare l'inutilità delle ore "spese" al computer! A parte la vena polemica, avevo pensato di poter estendere quanto fatto a tutti i musei della città, oppure a tutti quelli della regione e che costituiscono il Sistema Museale Regionale, poter prendere accordi con l'APT e trovare uno spazio nel loro sito in cui collocare i lavori eseguiti dagli studenti così da creare un canale dedicato al turismo scolastico ... Avevo pensato anche a creare una rete di scuole, tutte impegnate su questo tema dell'educazione al patrimonio, in modo da scambiarsi materiali o condividere esperienze, così come ho potuto approfondire sul sito dell'associazione clio92, davvero molto interessante!

Mi sento di aggiungere un'ultima riflessione: per me quanto finora studiato mediante il DOL si è rivelato di grande importanza, vengo da studi classici e mai avrei pensato di poter arrivare a lavorare al PC o con altre apparecchiature tecnologiche come mi sta accadendo oggi. Cosa assai più piacevole è che da quando sono iscritta al DOL le mie idee di un impiego delle NT in campo didattico si sono moltiplicate e per questo che con grande desiderio mi sono iscritta al secondo anno.

Il mestiere dell'insegnante è un po' come una missione, ci troviamo davanti ragazzi che stanno crescendo, che hanno il diritto di apprendere quanto più possibile attraverso di noi, che siamo responsabili della loro formazione, per questo è importante che continuiamo a migliorare le nostre conoscenze nel campo delle NT, per fornire loro contenuti, strumenti e metodologie migliori e sempre più aggiornate.

Chiara Radicchi  
Classe D3  
Tutor: Martino Parolari

Non autorizzo lo staff del Diploma On Line a utilizzare il materiale da me prodotto in merito alla pubblicazione.  
Grazie.