

Alice's adventures in Technol@nd

Giulio Fenwick

Esperienza didattica primo anno

DESCRIZIONE DI CONTENUTI, TEMPI, LUOGHI, FASI MODALITA', STRUMENTI, PROTAGONISTI

L'esperienza didattica "Alice's adventures in Technol@nd" è stata studiata per rendere le nuove tecnologie parte integrante del processo di insegnamento – apprendimento.

Traendo spunto dalla progettazione didattica annuale, che vedeva come primo argomento per l'anno scolastico in corso il testo fantastico (con particolare attenzione alla fiaba), ho creato, in collaborazione con la collega Stevanin, un percorso didattico interdisciplinare che vedesse coinvolte tutte (o quasi) le discipline scolastiche. Il risultato è stato "Alice's adventures in Technol@nd"; un percorso didattico che ha coinvolto l'area linguistica, l'area antropologica, l'area scientifica.

Il percorso si è svolto nell'arco di due mesi (novembre e dicembre) con la scaletta qui sotto riportata.

ITALIANO (2 ore)

La fiaba e gli elementi che la caratterizzano.

Individuazione di: protagonista, prova da superare, antagonista, disubbidienza al divieto, danno dell'antagonista, danno dell'antagonista, aiutante, lieto fine.

Lettura di Cappuccetto Rosso e di una versione ridotta di Alice nel Paese delle Meraviglie.

GEOGRAFIA (2 ore)

Osservazione e lettura della carta fisica dell'Italia, con riconoscimento di colline – pianure – montagne.

Analisi dell'ambiente montano: risorse ed insediamenti.

Ricerca di immagini ed informazioni in Internet e su supporti multimediali dei docenti (lavoro di gruppo).

Rielaborazione di quanto reperito (lavoro di gruppo).

Esposizione di ogni gruppo del proprio lavoro ai compagni.

SCIENZE (2 ore)

Analisi dell'habitat montano.

Ricerca in Internet di informazioni ed immagini relative alla flora ed alla fauna e loro catalogazione.

Studio della catena alimentare.

Rielaborazione delle informazioni reperite ed esposizione.

ITALIANO (1 ora)

Lettura dell'insegnante della fiaba di Cappuccetto Rosso "modificata". La versione presentata agli alunni ha, al suo interno, elementi che contrastano con la versione originale.

Esempio: "Cappuccetto Rosso s'incammina per le vie del centro...".

Richiesta implicita agli alunni di correzione degli elementi che non corrispondono alla versione originale della fiaba.

STORIA (2 ore)

L'insegnante consegna ad ogni gruppo i foglietti con le sequenze, espresse in ordine casuale, in cui ha precedentemente suddiviso le due fiabe (nelle versioni originali). A lettura avvenuta, ogni gruppo ricomponi i due testi.

Si passa poi alla costruzione del diagramma di flusso di Cappuccetto Rosso.

Successivamente, i bambini sono stati invitati a costruire una nuova versione della fiaba, con personaggi reinventati, seguendo il diagramma di flusso da loro precedentemente elaborato.

ITALIANO (2 ore)

Usando stimoli posti dall'insegnante, gli alunni hanno arricchito la loro "versione alternativa" della fiaba.

ITALIANO (4 ore)

Il processo a Cappuccetto Rosso.

La classe è stata suddivisa in 3 gruppi di 3 bambini e 3 coppie. Metodologia dello scaffolding (docente).

Il loro compito è stato quello di trovare elementi d'accusa o difesa per i personaggi, analizzandone il comportamento. Il materiale rielaborato è stato successivamente rappresentato (drammatizzazione) come segue: mentre l'insegnante rivestiva il ruolo di giudice, gli alunni, a turno, si sono trasformati in avvocati o giurati.

INFORMATICA (10 ore)

Rielaborazione di tutti i contenuti sotto forma di presentazione Powerpoint.

Realizzazione di una semplice pagina di presentazione del progetto (con software WYSIWYG – Frontpage 2000) partendo da un modello dato.

Quest'attività ha coinvolto una classe quarta di scuola primaria, composta da 15 alunni, e i suoi due insegnanti di classe.

VANTAGGI E SVANTAGGI

La possibilità che è stata data agli alunni di cimentarsi in ricerche, studi, approfondimenti utilizzando il computer, ha fornito loro nuovi stimoli per e nuove competenze per svolgere attività che altrimenti, a loro avviso, sarebbero risultate monotone. Con questo non intendo assolutamente avallare l'ipotesi che la consultazione di una buona enciclopedia cartacea (o qualsiasi altro supporto scritto) sia superata, anzi. La mia intenzione è quella disottolineare come, oggi, i bambini siano affascinati dalla tecnologia in generale e quale è il compito della scuola, ossia quello di fornire conoscenze e competenze utili per utilizzare in sicurezza il mezzo informatico.

L'utilizzo del PC (ed anche il Web surfing) senza direttive può essere infruttuoso e nocivo; un percorso didattico che preveda un blended learning è in grado di fornire agli alunni le informazioni necessarie per sfruttare al meglio PC ed Internet.

Lavorando a coppie al PC i bambini hanno imparato, oltre ai fondamenti per la realizzazione di una presentazione Powerpoint e di una semplice pagina HTML (utilizzando lo schema "preconfezionato" dall'insegnante), anche a lavorare assieme, rispettando le idee dei compagni, sfruttando le conoscenze di ciascuno.

DIFFICOLTA' TECNICHE INCONTRATE

Purtroppo il lavoro che oggi pubblico non è completo, in quanto si sono verificati diversi problemi con i computer della scuola.

Le apparecchiature informatiche presenti risalgono a circa 8 anni fa (il Giurassico dell'informatica) e, dato che le utilizzano circa 150 bambini ogni settimana – inclusi gli alunni di prima, spesso si verificano inconvenienti di varia natura: dalla totale cancellazione di file e cartelle alla completa eliminazione di un programma.

Rimangono quindi dei “buchetti” nelle slides: saranno completate quanto prima (presumibilmente entro la metà di gennaio).

Una precisazione è d’obbligo: elementi come sfondo, sommario e pagina iniziale sono stati curati dai docenti, utilizzando i loro PC in orario extra-scolastico.

ABILITA’ ACQUISITE DAGLI INSEGNANTI E DAGLI ALUNNI

L’attività ha permesso agli alunni di apprendere, in modo divertente e non “cattedratico”, il funzionamento del programma Powerpoint.

Anche la collega, che non aveva mai realizzato ipertesti, ha tratto notevole vantaggio dall’esperienza, acquisendo anch’essa le competenze di base per la progettazione e la realizzazione di una presentazione.

MODALITA’ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO E DOCENTE

Gli alunni hanno visto, nella figura degli insegnanti, i “tecnici” del computer. La loro attenzione era completamente rivolta alle informazioni che dovevano reperire per la presentazione orale che, successivamente, dovevano presentare alla classe. I docenti sono stati “chiamati in causa” solo quando si verificavano problemi di connessione o di instabilità di sistema.

MODALITA’ DI RELAZIONE ALUNNO ED ALUNNO

Era uno degli obiettivi generali del progetto ed è stato quello che ha dato i maggiori risultati. Gli alunni hanno partecipato attivamente alle attività, mettendosi in gioco ed accettando le idee ed i suggerimenti dei compagni.

MODALITA’ DI RELAZIONE TRA DOCENTE E DOCENTE

La collaborazione tra docenti è stata semplicemente perfetta.

La fortuna di lavorare assieme ad una collega che coglie ogni opportunità per rendere un’attività interessante, mettendosi in gioco per quanto riguarda l’aspetto legato alle nuove tecnologie, mi ha permesso di realizzare quanto previsto inizialmente.

VALUTAZIONI

Sia alunni che docenti hanno trovato l’esperienza utile e gratificante. I bambini hanno apprezzato la possibilità data loro di esprimersi in modo diverso, abbandonando per qualche ora le tradizionali attività sul quaderno.

Noi docenti abbiamo trovato interessante le modalità di cooperazione che abbiamo potuto osservare nei nostri alunni durante il lavoro proposto.

INDICAZIONI CIRCA UNA EVENTUALE PROSECUZIONE DELL'ESPERIENZA

Quest'attività sarà ulteriormente ampliata nell'arco del secondo quadrimestre, al fine di realizzare una presentazione più “corposa”, che poi verrà salvata su CD e consegnata agli alunni al termine dell'anno scolastico.