

RELAZIONE FINALE

Questo progetto è consistito nella realizzazione di un racconto multimediale inventato da bambini di una classe terza che ha come protagonista un bambino della loro età alle prese con un tema riguardante una buona azione compiuta. Un sogno, subentrato all'indecisione su cosa scrivere, lo porta in uno strano paese dove gli abitanti, tutti frutti e verdure, sono in competizione feroce tra loro perché ognuno si crede migliore e più importante degli altri. Il bambino viene scelto a giudice dei contendenti che, attraverso una sfilata in passerella, vantano i loro pregi: lui però di tutti riconosce meriti e qualità e alla fine proclama tutti vincitori. Ritorna così la pace nello strano Paese e il bambino, svegliatosi, decide di scrivere l'avventura appena vissuta riconoscendola adatta ad essere raccontata come buona azione compiuta.

L'idea originaria era quella di arricchire la capacità espressiva degli alunni rendendoli capaci di trasformare i loro racconti fantastici in creazioni multimediali, coinvolgerli nei loro apprendimenti e sviluppare atteggiamenti e modalità relazionali positivi tra loro e con gli adulti.

Il lavoro è stato realizzato in circa 2 mesi, tra ottobre e dicembre 2008, per un totale di circa 25h dalla sottoscritta, insegnante prevalente in una classe terza di scuola Primaria, e i suoi 20 alunni. Nessun collega della scuola primaria e materna si è sentito di cimentarsi in un lavoro parallelo e l'unico professore della secondaria di primo grado interessato, era oberato di impegni di studio personali che non gli hanno lasciato tempo sufficiente. Certo, il confronto con altri colleghi della stessa Scuola sarebbe stato vantaggioso.

Le varie tappe della sperimentazione si sono svolte:

- in classe (2h settimanali, il sabato) con gli alunni spesso divisi in piccoli gruppi per esercitare la fantasia, elaborare testi creativi, sviluppare il dialogo e la cooperazione per ottenere prodotti efficaci, creare manufatti con materiali di uso comune, produrre immagini, esercitarsi nella lettura espressiva, effettuare prove di registrazione vocale;
- in laboratorio (2h settimanali, il mercoledì) lavorando a coppie, per potenziare le competenze informatiche: l'acquisizione delle musiche, voci e immagini da collocare secondo un ordine prestabilito, la scrittura e rielaborazione delle varie sequenze del racconto, provare semplici presentazioni con Power Point, sperimentare l'uso Movie Maker con la sincronizzazione di foto e tracce audio.

Gli alunni si sono dimostrati molto coinvolti nelle varie attività perché il soggetto era stato scelto da loro, l'uso delle nuove tecnologie li affascina molto; la loro motivazione si è mantenuta alta fino alla conclusione nonostante diversi eventi oggettivi che hanno disturbato il loro impegno a livello emotivo (la tragica morte di due compagne di scuola) e pratico (Pc fuori uso, guasti elettrici per il maltempo, ecc).

In laboratorio i ragazzi hanno potuto usare (se funzionanti) 10 postazioni PC in rete tra loro, con Window XP, collegamento internet sul server (ADSL installata alla fine di novembre), una stampante Laser in bianco e nero (le cui cartucce ho dovuto acquistare per mancanza di bilancio), uno scanner, la mia macchina fotografica digitale. Sono inoltre a disposizione un videoproiettore, un televisore 32 pollici con Videoregistratore e lettore DVD.

Tutte le tappe progettate sono state svolte, ma il risultato è piuttosto grezzo: è mancata sicuramente un po' di pratica in più da parte mia e degli alunni. Le conoscenze acquisite nel primo anno di corso mi sono state preziose, gli interventi dei compagni nel forum e i consigli della tutor anche, però è anche vero che la pratica personale è fondamentale e insostituibile; mi sentirei di aggiungere anche

la grande vivacità e lo scarso autocontrollo degli alunni che rallenta spesso il lavoro comune e per il controllo dei quali sono messe in campo strategie diverse.

Al punto in cui siamo, gli alunni hanno conseguito (in modo e in grado diverso) le seguenti abilità:

- usano correttamente Word per la stesura dei loro testi e la loro modifica,
- inseriscono immagini nel testo e le corredano con didascalie
- utilizzano la macchina fotografica digitale
- acquisiscono le foto e le salvano sul pc
- conoscono e utilizzano Power Point per semplici e brevi presentazioni
- conoscono Movie Maker e si cimentano nella sincronizzazione di immagini e file audio
- riescono a lavorare in gruppo per un prodotto comune
- hanno leggermente migliorato le relazioni interpersonali
- è aumentata l'autostima e la capacità di lavorare autonomamente
- sanno lavorare con maggior attenzione e impegno
- hanno il gusto di condividere le loro conquiste tecnologiche e sono molto motivati ad acquisirne di nuove

In laboratorio, più che in classe si attuano modalità di sostegno e scambio reciproci, si smorzano i contrasti d'opinione con lo sperimentare direttamente, si instaura una sana competizione che si traduce in prove tecniche alternate; diminuisce anche per molti il ricorso all'insegnante perché i bambini sono più invogliati alla risoluzione del problema con l'uso della macchina.

I colleghi non si mostrano eccessivamente interessati a nuove sperimentazioni, si sono limitati a sottolineare, con garbo, i difetti palesi del lavoro realizzato dalla mia classe.

I genitori al contrario, hanno dimostrato apprezzamento e soddisfazione per il lavoro dei figli che è stato loro mostrato in occasione dello scambio degli auguri natalizi, e qualcuno ha anticipato l'acquisto del PC domestico. Per quanto mi riguarda, ho condotto l'esperienza con puntiglio e cercando di far meglio possibile, purtroppo difficoltà ne ho incontrate e ho dovuto applicarmi molto tempo anche oltre l'orario di servizio per risolvere le difficoltà incontrate dai bambini e magari cercare di prevenirne altre. Come ho già detto, sono consapevole che il prodotto finale non è ottimale, ma l'entusiasmo che i bambini hanno dimostrato nella sua realizzazione è già da considerare un traguardo gratificante. In fondo, è solo il primo lavoro "un po' importante" di tanti che sicuramente saranno realizzati con l'uso delle Nuove Tecnologie.