

RELAZIONE FINALE PROGETTO 'I RAGAZZI IN CATTEDRA'

PREMESSA

Per capire e dunque valutare bene l'entità di questo progetto è necessario fare una premessa sull'audience che abbiamo nella scuola in oggetto. Partendo dal presupposto che questa è una nuova esperienza sia per le docenti interessate sia per i ragazzi, i quali, nonostante abbiano una scuola con una discreta strumentazione informatica, intendono l'andare in aula di informatica come un premio o comunque un non fare lezione ma fare 'altro'. Il che a volte significa navigare indisturbati su internet a cercare i loro idoli o personaggi preferiti, non certo sperimentare altri modi per imparare o condurre delle ricerche articolate e organizzate.

Abbiamo attuato il progetto con una classe di terza media, che quest'anno sarà ovviamente interessata all'espletamento dell'esame di licenza; in considerazione della necessità di preparare i ragazzi ad una esposizione orale multidisciplinare, io e la collega di scienze ci siamo poste il problema e abbiamo ideato un progetto che permettesse loro di avere un supporto visivo su cui organizzare la propria esposizione.

I ragazzi della 3B formano una classe molto eterogenea sia dal punto di vista della provenienza socio-culturale, sia dalla provenienza di diversi paesini del centro Sardegna, sia dal lato delle capacità e/o conoscenze informatiche. Su quest'ultimo punto voglio precisare che ci sono ragazzi, in questa classe, che possiedono un computer a casa (meno della metà), un terzo della classe ha la possibilità di navigare in internet a casa, un altro terzo naviga in biblioteca o in edifici pubblici del paese, l'altro terzo non possiede un computer e non sa navigare in internet. Alla luce di questo noi abbiamo ideato degli schemi da seguire in modo che tutti avessero la possibilità di portare a termine il lavoro. Si è cercato di creare gruppi di lavoro anch'essi eterogenei, anche se su questo punto ci sono state non poche difficoltà in quanto non è stato facile convincerli a cambiare il solito compagno/a di banco per un altro/a compagno/a.

La scuola, per la prima volta nella mia esperienza di insegnante, ha in dotazione due aule di informatica, di cui una dotata di collegamento ADSL. Per proiettare i tutorial abbiamo utilizzato il video proiettore.

Il tempo chiaramente non è stato sempre sufficiente al fine di ultimare tutti gli elaborati per cui si è spesso sforato ad altre ore per poter portare a termine i lavori. Nella progettazione iniziale nella quantificazione dei tempi si era considerato il lavoro domestico che però in fase attuativa è stato praticamente assente perché i ragazzi provenendo da paesi diversi, alcuni avevano internet alcuni no , non potevano lavorare assieme se non a scuola. In generale le ore di inglese messe a disposizione per il progetto sono state una alla settimana (sulle



tre ore di inglese settimanali), anche se in dirittura d'arrivo ne sono state utilizzate a volte tre su tre.

La modalità di lavoro è stato il lavoro di gruppo e il tutoring tra compagni più 'nativi' ai compagni meno 'nativi'.

I vantaggi di questo lavoro sono molteplici; i ragazzi hanno sperimentato cosa significa dipendere dal lavoro di un altro per portare a termine un progetto comune, hanno dovuto prendere decisioni per selezionare il materiale raccolto, hanno dovuto accettare delle critiche dai propri compagni ecc.

Gli svantaggi vanno di pari passo ai vantaggi e cioè sempre i ragazzi si sono dovuti adeguare al ritmo dei compagni, magari perdendo tempo in determinate fasi del lavoro (es. ricerca materiali), a causa di qualcuno inadempiente tutto il gruppo ha ricevuto dei rimproveri. Per quanto riguarda l'aspetto del lavorare in aula di informatica lo svantaggio è che l'insegnante non ha il controllo di tutte le attività contemporaneamente per cui i gruppi formati dai più 'scalmanati o veri nativi' magari fingevano di lavorare e invece controllavano video su *youtube* o quant'altro. Il fatto che i ragazzi vedano l'aula di informatica, non come uno strumento da sfruttare per imparare qualcosa in più, ma un prolungamento della playstation o comunque di un momento ludico non aiuta certo a far loro capire l'enorme potenzialità che avrebbe il computer e internet per aiutarli a studiare o imparare.

Le difficoltà sono state tante, una su tutte anche la nostra insicurezza di insegnanti a portare avanti per la prima volta un lavoro che sembrava molto più grande di noi. Io stessa non avevo mai creato una presentazione PPT non lineare per cui le energie spese con la collega per prepararci ad affrontare le domande e richieste dei ragazzi non sono state indifferenti. I ragazzi conoscevano Power Point soprattutto per ciò che concerne le animazioni, i colori, l'impaginazione ecc.

Le abilità acquisite sono state diverse, intanto i ragazzi sono riusciti a portare avanti delle ricerche su motore di ricerca ben articolate, consapevoli che se prendi notizie da *WIKIPEDIA* potrebbero non essere poi tanto attendibili in quanto su wikipedia potrebbero scrivere pure loro, hanno imparato che se copi e incolli da un articolo su internet senza citare la fonte potresti essere accusato di plagio, hanno imparato a creare delle presentazioni in power point individuando le parole chiave degli argomenti e sintetizzandoli al massimo. In lingua inglese poi hanno avuto doppia difficoltà, perché non conoscendo gli argomenti se li sono dovuti studiare in italiano, capirli e poi maneggiare i testi in Lingua originale. Hanno anche imparato a crearsi un account e.mail per spedire alle insegnanti i lavori finiti. Le insegnanti hanno imparato molte cose dagli alunni che avevano dimestichezza con il computer e sono diventate delle esperte di PPT non lineare. I ragazzi infatti hanno creato dei PPT semplici occupandosi dei testi, sintetizzando e creando le slide ma il PPT non lineare è stato assemblato dalle insegnanti.

Le modalità di relazione tra alunno e docente sono diverse perché diversa è l'aula e diversa è l'attività che normalmente si svolge in classe. Qui il rapporto è più a tu



per tu, si entra più in confidenza, la relazione, anche dal punto di vista degli spazi fisici reciproci, viene ribaltata, perché per spiegare una cosa sullo schermo si è più vicini che tra i banchi in classe. Sembra di parlare, attraverso l'informatica, un linguaggio che avvicina le due generazioni, meno formale. Anche la relazione tra alunno e alunno cambia, come già esposto sopra si dipende uno dall'altro, per cui l'emotività entra in gioco, si discute, ci si anima per il risultato comune, si mettono in gioco le competenze del singolo al servizio del gruppo: chi è più bravo a cercare, chi a riassumere, chi con il computer, chi è più originale nelle idee ecc. Le tecnologie e il materiale usato è abbastanza valido, i computer risultano un po' lenti ma ottimi per il lavoro che abbiamo svolto. La scuola è piccola per cui non c'era la ressa per l'aula, dunque abbastanza fruibile.

L'interesse per gli argomenti è stato variabile, essendo argomenti nuovi in entrambe le discipline c'è stato inizialmente una sorta di rifiuto della novità, poi soprattutto nella mia materia (inglese) i ragazzi si sono appassionati agli argomenti trattati e ogni gruppo faceva a gara per trovare le informazioni richieste per il proprio personaggio. Certo la lingua straniera non ha aiutato, perché ho preteso che le informazioni venissero prese dai siti inglesi, i ragazzi hanno avuto moltissime difficoltà a capire alcuni testi e hanno dovuto fare un lavoro molto impegnativo nel momento della sintesi e scelta dei materiali.

Dal punto di vista dell'arricchimento professionale, senza dubbio è stata un'esperienza faticosa, che ha rubato e speso moltissime energie, ci sono stati momenti di scoramento quando all'inizio i ragazzi non rispondevano agli stimoli o si inceppavano nella prima difficoltà.

A prodotti finiti le soddisfazioni sono tante, soprattutto nel realizzare che c'erano ragazzi (ebbene sì nell'era digitale) che ancora a malapena sapevano usare il computer, ora sono diventati più sicuri, hanno una casella di posta elettronica, sono in grado di fare una ricerca sul web e sanno creare una presentazione con un programma specifico.

Il lavoro finale allo stato attuale per molti versi non è ancora soddisfacente. Per la mia parte (materia Inglese) solo scorrendo il PPT si nota che alcuni argomenti sono stati sviluppati in modo molto incompleto alcuni in modo molto prolisso, ho volutamente lasciato così come i ragazzi me li hanno consegnati perché intervenendo avrei barato e non sarebbe più stato il loro lavoro. Chiaro è che ci dobbiamo ancora lavorare, completare le parti ridotte e scoprire qualche altra funzione del programma.

Le parti ridotte derivano da diversi fattori: a volte il gruppo era formato da coloro i quali anziché lavorare facevano altro, alcuni erano formati da coloro i quali stavano scoprendo in quel momento il fantastico mondo dell'informatica quindi anziché studiare i contenuti, prendevano confidenza con lo strumento, altri non hanno capito bene le consegne e al momento di tirare le somme hanno scoperto di essersi persi (per vari motivi) molte spiegazioni, ed infine ci sono quei casi che



pur lavorando seriamente, pur con competenze informatiche hanno avuto difficoltà a reperire informazioni o a decifrare la lingua e piegarla al loro obiettivo.

Chiaro che nella presente relazione faccio più riferimento ai problemi affrontati durante le ore di inglese, con la collega di scienze abbiamo avuto alcune presenze all'inizio e alla fine del progetto.

Dovevano inizialmente studiare i vari organi del corpo umano ma poi per mancanza di tempo e altri problemi sono riusciti realizzare solo la parte del sistema nervoso. Hanno trattato gli argomenti in classe dal punto di vista del funzionamento del corpo umano, hanno poi approfondito con la ricerca nel web le conseguenze che si riscontrano a livello del sistema nervoso a seguito dell'uso di sostanze stupefacenti, alcool e anche apparecchiature elettroniche quali ad es. l'i-pod, mp3 ecc.

La collega si è lamentata per la mancanza di serietà dei ragazzi, per la superficialità con cui hanno svolto il lavoro, anche se il prodotto finale da profana mi sembra ottimo. Abbiamo avuto qualche difficoltà nei collegamenti del suo PPT che spero si risolvano al momento della pubblicazione nel server.

Di seguito riporto il primo tutorial che abbiamo mostrato ai ragazzi per spiegare come procedere alla ricerca dei materiali e poi per dare un'idea del prodotto finale

PROGETTO DI LINGUA INGLESE SU POWER POINT----STEP DI LAVORO

- 1 *TITOLO: PERSONAGGIO O FATTO IMPORTANTE PER LA CULTURA ANGLOSASSONE*
- 2 *RICERCA MATERIALI SU MOTORE DI RICERCA: GOOGLE, WIKIPEDIA, YAHOO*

COSA CERCARE: INFORMAZIONI SULLA VITA/FATTO

MOMENTO STORICO DEL PAESE IN OGGETTO

OPERE O FATTI SALIENTI

CURIOSITA' SUL PERSONAGGIO O FATTO IN OGGETTO

FOTO E IMMAGINI PERTINENTI

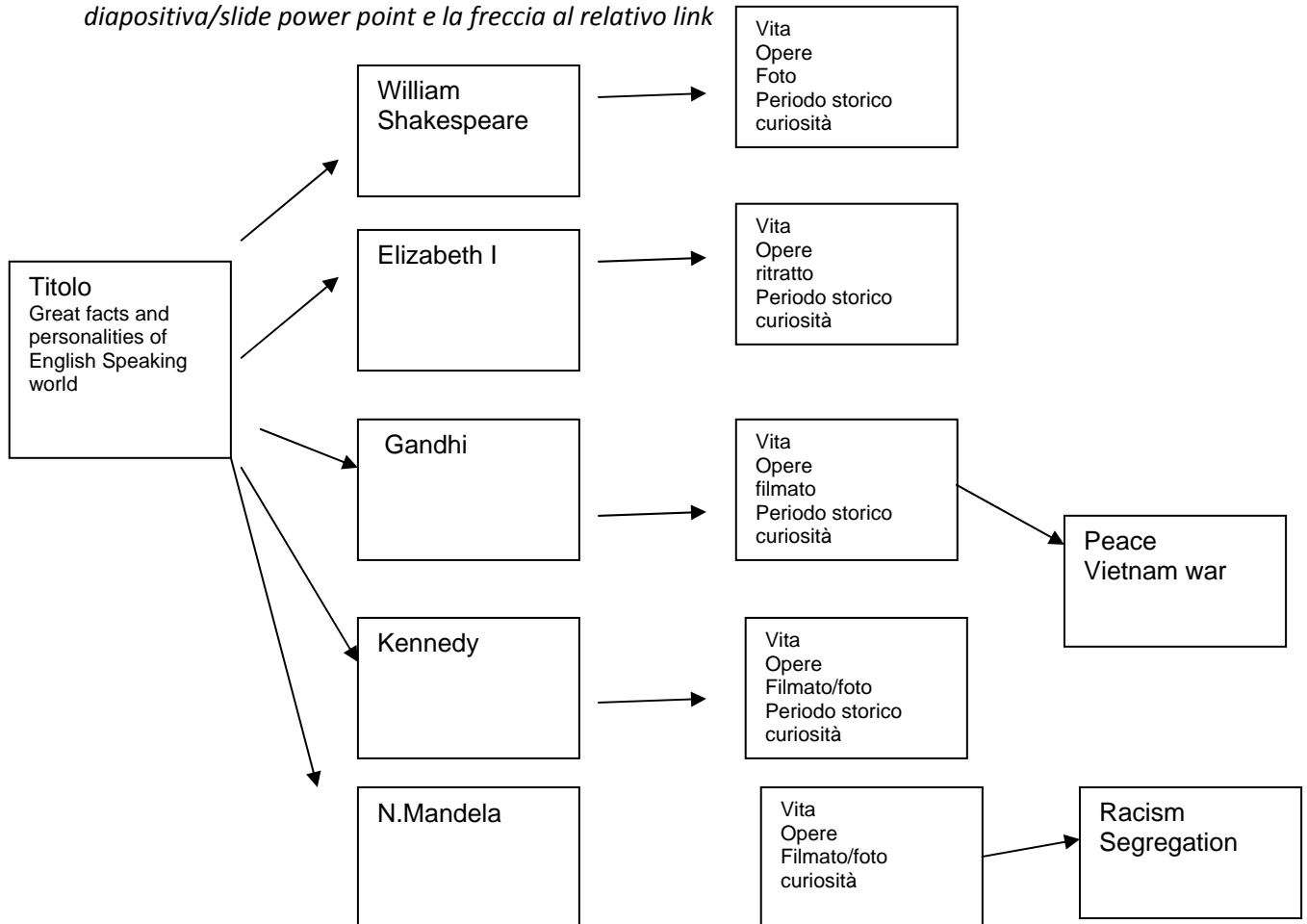
Eventuali filmati originali

ES. SU www.google.it DIGITARE 'VITA DI SHAKESPEARE' appariranno tutti i siti che parlano di questo argomento, sta a voi decidere quale è più attendibile e fare un copia/incolla su un foglio bianco di word con le info più importanti. RICORDATE CHE PER NON essere accusati di plagio OCCORRE SEMPRE SEGNALARE LA FONTE E QUINDI IL SITO DA CUI SI PRENDONO LE INFO

- 3 *Revisione del materiale trovato, sintesi*
- 4 *SELEZIONE IMMAGINI E FOTO*
- 5 *Costruzione slide per power point*



- 6 *Costruzione presentazione power point*
7 *Creazione prodotto finito (esempio di schema qui sotto dove ogni voce corrisponde ad una diapositiva/slide power point e la freccia al relativo link*



Dopo le fasi di ricerca materiale ho proiettato la seguente pagina

CREAZIONE DI SLIDE POWER POINT

- 1 PRIMA SLIDE : TITOLO E AUTORI (CON FOTO)
- 2 SLIDE : VITA DEL PERSONAGGIO, SINTETIZZANDO I FATTI SALIENTI IN ENGLISH
- 3 SLIDE: VITA E CAUSA MORTE
- 4 SITUAZIONE SOCIO-POLITICA DEL PAESE IN OGGETTO IN ENGLISH
- 5 GALLERIA DELLE FOTO PIÙ SIGNIFICATIVE
- 6 EVENTUALE FILMATO ORIGINALE
- 7 CONSIDERAZIONI PERSONALI

SITOGRAFIA

www.nobelprize.org
www.wikipedia.org
www.fondazioneitaliani.it
www.shakespeare.it
www.brittania.com
www.africawithin.com
www.brothermalcolm.net
www.essortment.com
www.mandelahistory.org
www.enchantedlearning.com
www.lucidcafe.com
www.elizabethi.org
www.geocities.com
www.americanpresidents.org
www.directessays.com
www.myhero.com
www.stopchildlabor.org
www.poemhunter.com
www.shakespeare-online.com
www.shakespeare.org

