

Relazione finale – progetto “Click, che racconto!”

Corsista: Angela Maria Sanfilippo

Classe E8 - Tutor Mauro Cocchi

- 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**

Click, che racconto! è un progetto curricolare, da svolgere nell’ambito delle normali attività scolastiche. Ha come oggetto il testo narrativo, il racconto.

Si parte dalle attività didattiche finalizzate all’analisi del testo e via via alla produzione di brevi racconti. Il percorso è, in più fasi, supportato dall’uso delle nuove tecnologie multimediali. I bambini vengono quindi guidati alla ideazione e creazione di un breve racconto e alla suddivisione in sequenze narrative.

Una volta prodotte le storie vengono digitalizzate al computer tramite la videoscrittura (i testi), lo scanner e i software specifici (i disegni), il registratore di suoni (il racconto letto dai piccoli autori).

Tutti i file prodotti vengono quindi utilizzati per personalizzare un software di Ivana Sacchi (Le fiabe di CaLino) freeware e disponibile in rete.

Il software consente, oltre che di leggere e ascoltare i racconti, di svolgere tutta una serie di attività-gioco sulle storie stesse.

Il progetto è stato svolto nell’ambito delle ore curricolari e, dopo tutta la fase preliminare di analisi del testo e di avvio alla produzione, ha richiesto un impegno di circa 25 ore.

Il progetto è stato pensato proprio come un’occasione per poter sperimentare l’uso delle tecnologie nell’ambito delle normali e consuete attività didattiche e tale ragione sono state previste solo attività da svolgere a scuola, in classe o nel laboratorio di informatica.

Il progetto ha coinvolto tutti i 22 alunni di una classe seconda e l’insegnante di italiano, solo, in un’occasione anche l’insegnante di informatica della classe.

I bambini coinvolti nel progetto, essendo bambini di seconda classe, hanno iniziato proprio quest’anno lo studio dei testi e questo ha richiesto un lavoro molto graduale e sistematico per avviarli all’analisi dei testi e poi anche alla produzione di testi veri e propri. Il progetto, fra l’altro, è stato realizzato nella prima parte dell’anno scolastico e quindi i bambini hanno prima dovuto acquisire le conoscenze e le abilità necessarie per affrontare le attività del progetto stesso.



Nella prima fase di lavoro i bambini sono stati sollecitati alla formulazione di frasi e alla costruzione di semplici didascalie attraverso l'uso di domande stimolo e di disegni e immagini, si sono proposti testi narrativi (racconti) da leggere. Il primo approccio al racconto è stato quello appunto della lettura e della comprensione: attraverso domande specifiche si è cercato di condurre i bambini prima alla comprensione dei fatti narrati, poi gradualmente alla individuazione delle parti essenziali di un racconto (situazione iniziale, svolgimento e conclusione).

Nella seconda fase, sia per consolidare quanto appreso sia soprattutto per sollecitare e supportare la scrittura autonoma, sono stati proposti testi mancanti di una parte da completare, fino a dividere semplici racconti in sequenze narrative e a far raccontare con proprie parole la storia (Racconto io).

Nel frattempo si è cercato di promuovere l'acquisizione di abilità tecniche per la videoscrittura e l'uso del computer in generale. Nel laboratorio di informatica gli alunni hanno cominciato ad usare il software "Completparole" disponibile gratuitamente sul sito di Ivana Sacchi e Paint. "Completparole" è un programma che stimola i bambini a scrivere le prime parole con il computer, si tratta di un gioco che propone attività di autodettato: vengono proposte delle immagini e i bambini ne devono scrivere il nome.

Nella terza fase di lavoro ci si è più orientati alla realizzazione di quanto previsto dal progetto. In classe i bambini cominciavano a scrivere i primi brevi testi con l'aiuto di immagini, nel laboratorio cominciavano ad usare il software che poi sarebbe stato personalizzato con i loro racconti, "Le fiabe di CaLino".

Molto utile ed interessante è stato in questa fase l'uso del software "raccontami una storia" anch'esso disponibile gratuitamente sulla rete. Gli alunni si sono esercitati in maniera giocosa sia a smontare le storie in sequenze, sia ad inventarne di nuove.

La quarta fase è stata quella dedicata all'invenzione individuale di un racconto e alla sua suddivisione in sequenze narrative successivamente anche opportunamente illustrate.

Nell'ultima fase del lavoro le storie sono state digitalizzate: con la videoscrittura sono stati copiati i testi, con l'uso dello scanner sono stati digitalizzati i disegni e con il registratore di suoni sono state registrate le voci dei piccoli autori impegnati nella lettura delle storie stesse.

Tutti i file così prodotti sono stati utilizzati per la personalizzazione del software Le fiabe di Ca' Lino realizzato da Ivana Sacchi. Questo programma consente oltre che di leggere e ascoltare le storie anche di svolgere tutta una serie di attività ludico-educative sulle storie stesse.

Sequenze e didascalie verranno stampate e assemblate per costruire dei "minilibri" realizzati su strisce di cartoncino colorato e opportunamente ripiegato.



3. Vantaggi e svantaggi

4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

L'esperienza è stata nel complesso molto positiva, ha incontrato l'entusiasmo degli alunni e quindi ha alimentato la loro motivazione. Per l'insegnante è stata significativa soprattutto per il fatto di avere svolto delle attività che sono risultate molto stimolanti sia per gli alunni che per l'insegnante stessa. Quindi tra i vantaggi si può senz'altro inserire l'entusiasmo che le attività di questo progetto hanno suscitato negli alunni e quindi il loro coinvolgimento e la loro motivazione a svolgere le stesse attività, che nella normale attività scolastica risultano talvolta molto impegnative o addirittura noiose, con grande interesse e impegno. Un altro aspetto molto positivo è stato dato dal fatto che gli alunni hanno avuto modo di lavorare insieme in stretta collaborazione tra di loro uniti da un comune obiettivo e impegnati per la buona riuscita di un lavoro comune. Anche il fatto di dover condividere le risorse a disposizione, se anche qualche volta ha rappresentato una difficoltà, penso che dal punto di vista della crescita in senso generale e intesa come accettazione delle regole e dell'altro, come affrontare le difficoltà e superarle, come scambio e confronto tra pari, sia stato positivo.

Non si possono indicare nell'esperienza svolta degli svantaggi, si può solo sottolineare che gli aspetti problematici dell'esperienza sono stati solo quelli legati alla disponibilità delle tecnologie utili al nostro lavoro: per periodi abbastanza lunghi ci è capitato di avere a disposizione un numero molto ridotto di postazioni, o, in altre occasioni ci è capitato di non poter accedere al laboratorio perché impegnato da altri.

Un'altra difficoltà sono stati i tempi, forse in una classe seconda questo tipo di lavoro è da realizzarsi più nella seconda metà dell'anno scolastico.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

L'esperienza è stata molto stimolante sia per l'insegnante che per gli alunni coinvolti. Per l'insegnante stata uno stimolo nuovo per considerare l'opportunità di usare le nuove tecnologie nella normale prassi didattica, in quanto queste offrono la possibilità di sviluppare, approfondire o consolidare o anche solamente svolgere le normali attività didattiche con più interesse e coinvolgimento da parte degli alunni.

Per gli alunni è stata un'esperienza molto motivante e giocosa. Il computer infatti affascina tutti i bambini e li mette (tutti, al di là delle competenze specifiche) in situazione di apprendimento senza che questo richieda particolare impegno e fatica da parte loro. Il computer diventa mezzo per veicolare conoscenze e abilità in maniera giocosa e divertente.



L'uso del software open source si conferma poi una risorsa inesauribile per la scuola. Si possono trovare ormai tantissimi programmi ad uso didattico completamente gratuiti che ogni insegnante può utilizzare con i propri alunni per qualsiasi materia.

6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)

L'aspetto relazionale in questi contesti di apprendimento è un altro elemento significativo in questo tipo di esperienze. Nello specifico di questo progetto si è potuto osservare che il dover lavorare praticamente ad un'attività gradevole fianco a fianco con l'insegnante ha favorito la stima e l'autostima. L'insegnante ha assunto nel contesto delle attività di laboratorio il ruolo di tutor, con compiti di "assistenza" agli alunni che invece erano i veri attori dell'apprendimento. Questo offre un buono spunto di riflessione: in questa maniera gli alunni sono più gratificati da quello che fanno e dai risultati che ottengono. In contesti di apprendimento "tradizionali", anche se per quanto riguarda la mia specifica esperienza è solo un fatto molto episodico, è più frequente il verificarsi di stress di fronte alle difficoltà, ansie da prestazione e anche sentimenti conflittuali.

7. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie, differenze ...)

Tra gli obiettivi del progetto c'erano proprio quelli di sviluppare rapporti e relazioni interpersonali adeguati e di collaborazione per il raggiungimento di un fine comune e motivare i bambini all'apprendimento e all'operatività. L'utilizzo delle risorse multimediali ha consentito agli alunni di utilizzare canali comunicativi diversi e l'esperienza potrà abituarli a dare uno scopo preciso al loro lavoro, li ha sicuramente stimolati a comprendere il bisogno di comunicare con messaggi comprensibili ai destinatari e adatti al contesto ed allo scopo della comunicazione stessa.

Infatti il dovere lavorare tutti insieme ad un unico lavoro, li ha "costretti" a collaborare e questo clima di collaborazione ha favorito le relazioni tra di loro. Si sono infatti verificate spesso per esempio situazioni di tutoring tra pari, in cui il compagno più esperto ha spontaneamente aiutato e incoraggiato quello meno esperto e non meno frequenti sono stati gli episodi in cui i bambini che solitamente sono un po' meno brillanti nelle attività disciplinari normali, nel laboratorio e davanti al computer hanno saputo e potuto dare il meglio e talvolta potendo contribuire significativamente al lavoro collettivo.



8. Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze ...)

Il progetto non ha previsto il coinvolgimento di altri insegnanti, non perché mi sia stata negata la collaborazione ma perché ho interpretato il progetto proprio come un'azione curricolare e quindi strettamente legata al mio contesto disciplinare. Infatti quando è capitato (in una occasione l'altra insegnante della classe ha collaborato nel laboratorio di informatica, in una delle volte in cui gli alunni digitalizzavano i testi) la collega è stata molto disponibile ed entusiasta del lavoro che si stava svolgendo.

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

Ricchezza/correttezza/interesse contenuti

Gli alunni hanno mostrato molto interesse e apprezzamento nei confronti delle tecnologie usate. Particolarmente entusiasmante è stato per loro l'uso dei software come "Completa parole" e "Raccontami una storia", hanno gradito anche le attività-gioco che propone "Le fiabe di Ca' Lino".

È stato particolarmente apprezzato anche il fatto di registrare la loro voce e di poterla riascoltare all'interno del gioco.

Con i bambini di questa fascia di età tutte le attività vengono svolte sotto forma ludica e caricandole molto di "fantasia" e gioco. Per tale ragione si sono molto divertiti anche solo ad usare lo scanner, la tastiera, il microfono e le cuffie ... (il rumore che produce nella fase di scansione è stato accostato alla voce del drago che mangia disegni e immagini; i tasti della tastiera hanno tutti nomi curiosi del tipo "grassone" il tasto invio, "stecco" la barra spaziatrice o "tasti mangioni" il cancello e il back space...)

Funzionalità didattica

Completa parole è un software di Ivana Sacchi che propone attività di avviamento alla letto-scrittura con il metodo fonemica, ma le esercitazioni sono facilmente personalizzabili dall'insegnante e si avvalgono di effetti multimediali (suono, voce e immagini). In realtà è stato usato per abituare gli alunni all'uso della tastiera.

Raccontami una storia è un programma per l'analisi e la costruzione di storie che permette di scrivere una storia anche seguendo dei percorsi guidati

Le fiabe di Ca' Lino è un software di Ivana Sacchi che permette di produrre attività interattive utilizzando racconti di quattro sequenze inventati dai bambini

Facilità d'accesso e fruizione

Sono stati usati solo software destinati all'uso didattico e tutti gratuiti e reperibili sul web. Il target a cui si rivolgono comporta che le interfacce sono molto semplici e intuitive per i piccoli utenti e quindi risultano di facile accesso e fruizione.



10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Dal punto di vista professionale l'esperienza è stata molto positiva soprattutto per quel che riguarda le riflessioni che l'attività svolta mi ha portato a fare.

L'entusiasmo dei bambini, la loro serenità nell'affrontare il lavoro e l'alta motivazione che hanno mostrato mi conferma il fatto che ricorrere all'uso delle nuove tecnologie nell'ambito didattico dovrebbe essere una pratica diffusa e costante e non, come spesso è, un episodio finalizzato ad un singolo progetto.

Sono ormai disponibili sulla rete e in forma gratuita tantissimi software didattici per cui non è assolutamente difficile trovare quelli più adatti ai propri alunni e alle attività che si vogliono svolgere.

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

A fine attività i bambini sono stati intervistati in merito al gradimento nei confronti dell'esperienza, tutti hanno dichiarato grande soddisfazione.

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

Si pensa di proseguire con l'esperienza realizzando, per come previsto già all'inizio, un mini-libro per ogni storia inventata.

Si pensa inoltre di continuare ad utilizzare software didattico gratuitamente disponibile in rete per il supporto alle normali attività didattiche previste dalle discipline insegnate.

