

MODULO PROGETTAZIONE I ANNO  
 RELAZIONE FINALE

<b>Titolo del progetto</b>	Le français autrement: blogue et exercices interactifs
<b>Scuola</b>	Istituto Comprensivo “Giorgio Vasari – Pier della Francesca” – via Emilia, 10 – 52100 Arezzo – Scuola secondaria di primo grado “Giorgio Vasari”
<b>Insegnanti e ragazzi coinvolti</b>	n. 2 insegnanti coinvolti (docente di lingua francese, docente di sostegno) n. 3 classi coinvolte (2A - 2B – 3A) n. 71 alunni coinvolti
<b>Spazi</b>	Attività curricolare in classe e Laboratorio di informatica
<b>Tempi</b>	per gli alunni: classi 2A - 2B - un’ora settimanale di lezione nel laboratorio di informatica in ciascuna classe (trimestre ottobre – dicembre 2008), equivalenti a 20 ore complessive (10 per classe) ; classe 3A - 7 ore di lezione nel laboratorio di informatica <u>per l’insegnante promotore del progetto:</u> a) 20 ore per la progettazione e la realizzazione dei contenuti multimediali,; b) 26 ore di attività in classe <u>per l’insegnante di sostegno:</u> 10 ore di compresenza durante lo svolgimento delle attività in classe
<b>Strumenti</b>	PC, programmi opensource quali NetquizPro, Cantare e Hotpotatoes (software liberi per la creazione di esercizi interattivi), Audacity (software libero per l’editing di file audio); libro di testo, schede fotocopiate elaborate dall’insegnante
<b>Fasi e contenuti</b>	<b><u>Azione 1 – Blog dell’insegnante</u></b> 1. Allestimento del blog pedagogico dell’insegnante 2. Creazione di un account di posta elettronica per ogni alunno presso Yahoo.fr 3. Esercitazioni sull’utilizzo della posta elettronica (scrivere e inviare un e-mail, scaricare e inviare un file allegato) 4. La prevista interazione sul blog non è stata realizzata <b><u>Azione 2 – creazione e fruizione di esercizi multimediali per mezzo di sistemi autore gratuiti (Netquiz Pro, Cantare e Hot Potatoes)</u></b> ➤ <b>Dossier Halloween</b> ➤ <b>Dossier DOM</b> ➤ <b>Dossier 2B3</b> 1. Svolgimento in classe della normale attività in lingua straniera 2. Creazione da parte dell’insegnante di web quiz per mezzo di sistemi autore gratuiti quali Hot Potatoes, Netquiz Pro e Cantare collegati ai contenuti linguistici, lessicali e di civiltà affrontati in classe 3. Fruizione dei web quiz da parte degli alunni nel laboratorio di informatica quale corollario delle attività linguistiche in lingua straniera 4. Produzione di semplici elaborati word o Power Point da parte degli alunni attinenti agli argomenti trattati <b><u>Azione 3 – Creazione della rete intranet d’istituto</u></b> Questa fase del progetto non è stata realizzata.

<p><b>Vantaggi e svantaggi</b></p>	<p>Rispetto ai <b>contenuti</b> disciplinari il progetto ha rappresentato un vantaggio, in quanto ha integrato e rafforzato la normale attività didattica.</p> <p>Rispetto ai <b>tempi</b> di realizzazione sono stati riscontrati dei problemi: essi non sono stati troppo attentamente valutati, e, pertanto, il progetto non è stato completamente realizzato secondo quanto auspicato. Ciò dipende anche dal fatto che un insegnante di lingua straniera nella scuola secondaria dispone di due o tre unità di lezione alla settimana, e quindi non è possibile prevedere più di una lezione settimanale nel laboratorio di informatica.</p>
<p><b>Difficoltà incontrate</b></p>	<p><b>a. Il supporto del tecnico di laboratorio.</b> Era infatti stato previsto il ricorso a tale figura per la realizzazione della rete intranet d'istituto ma tale intervento non si è realizzato, nonostante il progetto sia stato presentato formalmente al Dirigente Scolastico e al Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi. Vi sono stati infatti dei ritardi nella delibera del piano finanziario della scuola che comportano l'approvazione o meno dei progetti presentati. Per la realizzazione della rete intranet erano state previste 10 ore di attività del tecnico, per il cui pagamento è necessario ricorrere a fondi di bilancio.</p> <p><b>b. Funzionamento del laboratorio di informatica.</b> Sovente si sono riscontrate delle anomalie nei macchinari (mouse rotti o difettosi, rotture di schede video, problemi di connessione a Internet, ecc.) che hanno rallentato notevolmente lo svolgimento delle attività. Alla segnalazione dei guasti non è sempre seguito un pronto intervento del tecnico. Inoltre, in base al regolamento d'uso del laboratorio di informatica, non è consentito a docenti e alunni di scaricare o installare alcun genere di programmi. Richieste di tal genere devono essere prodotte in forma scritta alla Segreteria, che a sua volta incarica il tecnico di soddisfare le richieste. Alla data del 19/12/2008, nonostante una richiesta scritta e un sollecito a voce, su due computer del laboratorio non era stato ancora attivato Java; alla stessa data sul computer insegnante non erano ancora stati scaricati i programmi Hot Potatoes e Netquiz Pro, utilizzati per la produzione degli esercizi web!</p> <p><b>c. L'attività sul blog dell'insegnante.</b> Di fronte alle notevoli difficoltà riscontrate nella maggior parte degli alunni circa l'utilizzo della posta elettronica, in particolare riguardo all'invio e alla ricezione di file allegati, è stato valutato che l'interazione sul blog dell'insegnante fosse ancora troppo prematura. Esso pertanto non è stato aggiornato e la parte del progetto ad esso relativa non è stata effettuata.</p>
<p><b>Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni</b></p>	<p><u>Insegnanti</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scoperta e discreta padronanza dei sistemi autore Netquiz Pro, Cantare e Hot Potatoes;</li> <li>2. Migliore pianificazione delle fasi di lavoro nel laboratorio di informatica e chiara elaborazione delle consegne (anche in forma scritta) in ragione del rispetto di tempi e scadenze precisi;</li> <li>3. Minore ansia nel gestire imprevisti tecnici nel corso delle attività nel laboratorio</li> </ol> <p><u>Studenti</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzo della posta elettronica</li> <li>2. Capacità di collaborare in attività a coppie e/o a piccolo gruppo</li> </ol>

	3. Capacità, da parte degli alunni più abili e veloci, di istruire proficuamente i compagni meno esperti
<b>Modalità di relazione osservate tra alunno e docente</b>	Nel laboratorio di informatica l'insegnante svolge, più che altrove, un ruolo di "facilitatore": gli alunni gli si rivolgono per ottenere chiarimenti circa le consegne, per risolvere problemi tecnici, per ottenere una valutazione in itinere circa il loro procedere, per una consulenza linguistica. Si assiste ad uno scambio e ad una interazione spontanea maggiore.
<b>Modalità di relazione osservate tra alunni e alunno</b>	Poiché, di norma, in ogni postazione PC del laboratorio lavorano due alunni, sono state generalmente osservate forti forme di collaborazione nello svolgimento delle attività.
<b>Modalità di relazione osservate tra docente e docente</b>	Le attività svolte nel laboratorio di informatica insieme all'insegnante di sostegno hanno consentito di superare ruoli solitamente un po' statici, in cui l'insegnante della disciplina è colui che gestisce in primis tutta la lezione. È stata infatti osservata una equa distribuzione dei compiti, distribuita su tutti gli alunni, anche in ragione del fatto che l'insegnante di sostegno possiede competenze informatiche avanzate. L'insegnante di sostegno ha inoltre scaricato i programmi utilizzati dall'insegnante della disciplina e sta elaborando con essi delle attività specifiche destinate all'alunno disabile.
<b>Valutazione delle tecnologie e del materiale usato ricchezza/correttezza /interesse contenuti - funzionalità didattica facilità d'accesso e fruizione</b>	<p>I programmi autore utilizzati sono piuttosto facili nel loro utilizzo e utili agli scopi dell'insegnamento della lingua straniera. In effetti sono stati elaborati proprio in funzione di una applicazione didattica nel campo dell'insegnamento delle lingue. Essi sono facilmente reperibili e scaricabili su Internet.</p> <p>Non ne esiste tuttavia una versione in italiano.</p> <p>Per Netquiz Pro e Cantare è stata utilizzata la versione in francese; per Hot Potatoes la versione in inglese.</p> <p>Netquiz Pro e Cantare consentono l'inserimento di immagini, file audio e video, ma non l'inserimento di file di testo o il copia incolla di documenti o estratti di word. Ciò rappresenta indubbiamente uno svantaggio in termini di tempo, poiché occorre digitare porzioni anche importanti di testo (come per esempio una canzone). Inoltre la versione utilizzata prevede l'utilizzo di una tastiera francese e, di conseguenza, nel digitare i testi non è stato possibile inserire tutti quei caratteri speciali tipici della lingua che non compaiono in una tastiera italiana (accenti circonflessi, dieresi, ecc.). Ciò costituisce un forte limite, in quanto i destinatari delle attività sono proprio studenti che apprendono il francese i quali, nello svolgere il quiz, si trovano di fronte a termini che presentano inesattezze ed errori di carattere ortografico!</p> <p>Uno "svantaggio" di Hot Potatoes è rappresentato dal fatto che le consegne e indicazioni per eseguire i quiz sono per default tutte in inglese e occorre ogni volta tradurle e digitarle nella lingua che si intende utilizzare per il test.</p>
<b>Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento</b>	Superamento dell'ansia nell'affrontare contenuti digitali nuovi. Conferma circa la validità delle teorie costruttiviste e di metodologie quali il cooperative learning e il peer tutoring che sono implicite nell'utilizzo delle ITC applicate alla didattica.

**Rosanna GIGLI – DOL 2008 – classe E10**

<b>professionale</b>	
<b>Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi</b>	Motivazione e interesse accresciuti, partecipazione più attiva, richiesta di proseguire l'attività.
<b>Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza</b>	Realizzazione delle parti del progetto che non sono state concluse, ovvero: interazione sul blog dell'insegnante e creazione di una rete intranet d'istituto.

:

: