

Manuale multimediale sui componenti di un PC e il suo assemblaggio [\(http://lnx.righiottavo.it/\)](http://lnx.righiottavo.it/)

1. Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti

Si è realizzato un sito web che vuole essere un manuale multimediale sui componenti hardware di un PC e il loro assemblaggio.

È stato realizzato, con le stesse pagine web, anche un CDROM per una fruizione off-line. Il progetto è stato realizzato nel laboratorio di Sistemi della scuola dotato di PC multimediali connessi alla rete LAN della scuola ed ad internet.

I testi e le foto sono state trovate in internet tramite navigazioni guidate dai docenti coinvolti, sono stati rielaborate dai gruppi di lavoro degli alunni.

Il filmato della presentazione dei componenti hardware e dell'assemblaggio del computer ha visto protagonisti gli alunni che hanno illustrato quanto appreso dai docenti e dai testi elaborati.

Per il montaggio del filmato si è usato il software "Video deluxe" della Magix e Movie Maker della Microsoft.

Il progetto si è realizzato attuando le seguenti fasi:

- Illustrazione e condivisione del progetto.
- Assegnazione dei compiti ai gruppi.
- Ricerca della documentazione.
- Preparazione della sceneggiatura.
- Inventario dei componenti hardware necessari.
- Realizzazione del video con gli alunni disponibili a farsi riprendere,
- Organizzazione della documentazione,
- Selezione e uso del Content management system (CMS) da usare per realizzare il sito, organizzazione menu del sito web,
- Assegnazione del lavoro di montaggio e pubblicazione, da svolgere a casa.
- Condivisione tra i gruppi dell'andamento del lavoro.
- Verifica di quanto realizzato e approfondimenti sull'integrazioni.
- Presentazione e verifica collegiale di tutto il progetto,
- Approfondimenti e suggerimenti sul lavoro svolto e su un eventuale prosieguo del progetto.

2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione

Il progetto è stato realizzato dai 16 alunni della classe IV B Informatica dell'ITIS "A.Righi e VIII" di Napoli coordinati dal docente di Laboratorio di Informatica e Sistemi e dal docente di Sistemi di Elaborazione e Trasmissione dati.



3. Vantaggi e svantaggi

I maggiori vantaggi sono stati:

- Il saper collaborare tra i gruppi rispettando le consegne e i tempi. realizzando così un apprendimento collaborativo.
- La motivazione ad apprendere anche da parte degli allievi meno portati ad uno studio costante per poter restare alla pari degli altri componenti del gruppo e restare protagonisti.
- L'uso professionale di Internet sia per le ricerche sia per la pubblicazione del lavoro svolto.

Tra gli svantaggi:

- Il tempo necessario alla realizzazione e alla messa a punto dei filmati (è stato necessario un lavoro a casa)
- Il trovare il materiale hardware per assemblare il PC che non sempre è disponibile nelle scuole.

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

Dover far apprendere e utilizzare dei software non facenti parte tra quelli che gli alunni utilizzano normalmente nel curricolare.

Anche se solo inizialmente, dover sollecitare i gruppi al rispetto dei tempi delle consegne.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Gli alunni portando a termine il progetto hanno rafforzato ed integrato le loro conoscenze di "nativi" e studenti informatici, ed hanno fatto esperienze pratiche spendibili anche nel mondo del lavoro.

I docenti hanno approfondito il saper gestire i gruppi secondo modalità cooperative e collaborative e il saper abbandonare il ruolo di mentor e assumere il ruolo di tutor.

6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente

Gli alunni hanno presto considerato i docenti come persone a cui poter anche suggerire e confrontarsi sulle soluzioni necessarie per risolvere le difficoltà che si presentavano.

7. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno

I docenti hanno creato facilmente gruppi omogenei essendo gli alunni tutti componenti della propria classe.

Nell'ambito di ciascun gruppo gli elementi che subito hanno compreso l'interdipendenza delle fasi del progetto sono stati da stimolo per gli altri sul rispetto dei tempi di consegna aiutando anche i docenti a consolidare la motivazione.



8. Modalità di relazione osservate tra docente e docente

I docenti coinvolti da anni collaborano positivamente insieme, piccoli attriti si sono creati sui tempi ritenuti necessari e su quelli disponibili sui quali è stato raggiunto il compromesso dei “compiti a casa”.

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

Gli alunni si sono molto appassionati a tutte le fasi per la produzione del filmato e per la creazione del sito web.

Le fasi per la produzione del filmato ha permesso loro anche di verificare il linguaggio cinematografico, appreso nel corso di Lettere del biennio, specie attraverso l'azione della selezione delle scene da montare.

Gli alunni hanno voluto inserire nel sito anche alcune scene del backstage.

Ai “nativi” e studenti di informatica è stato appena sufficiente illustrare per sommi capi l'interfacce dei vari software usati per diventare subito autonomi nel loro uso.

Anche sulla scelta e l'uso del CMS pochi gli interventi da mentor dei docenti.

I software usati sono o gratuiti o scaricabili dalla rete o di proprietà di alunni,

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Come già detto il progetto mi ha fatto uscire dal ruolo del docente tradizionale e mi ha sicuramente permesso di applicare le mie conoscenze sulle dinamiche dei gruppi dal punto di vista della collaborazione e cooperazione.

Ho potuto notevolmente approfondire l'uso dei software, specie per il montaggio video, per la soluzione di problemi reali e non solo di esercitazioni.

Ho imparato dagli alunni l'uso di YouTube.

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Gran parte degli alunni si è dichiarato soddisfatto sia del risultato del progetto che di come è stato portato avanti.

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

Con gli alunni e il collega si è valutato un possibile prosieguo del progetto per quanto riguarda la componente software del computer: installazione di un Sistema Operativo e la configurazione dei driver dei vari dispositivi.

Installazione e configurazione di software applicativi di uso comune.

