

Relazione finale esperienza didattica I anno DOL Monica Giovanetti - classe E12
Tutor: Angela Passoni

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

- ✓ Il progetto ha coinvolto una classe quarta della scuola primaria, si è svolto prevalentemente a scuola, nel laboratorio di informatica e in aula (usando 5 Pc portatili), ma gli alunni hanno potuto proseguire anche a casa il lavoro di ricerca di informazioni riguardanti l'argomento trattato; tali informazioni sono poi state condivise con tutti i compagni, selezionate e valutate insieme all'insegnante.
- ✓ Sono stati usati Pc multimediali, stampanti, scanner, masterizzatore, macchine fotografiche digitali, videocamera digitale, software didattici, videogiochi, TV, lettore DVD, manuali e libri operativi.
- ✓ Il tempo necessario per lavorare al progetto è quantificabile in circa 27 giornate di 2/3 ore di lavoro ciascuna, per tutti gli alunni + alcuni giorni che l'insegnante ha dovuto utilizzare per terminare, controllare, rifare i vari collegamenti e per preparare gli sfondi da usare nelle varie slides.
- ✓ Come attività propedeutica allo studio degli Egizi è stato organizzato un viaggio di istruzione al Museo Egizio di Torino (visita guidata, più laboratorio didattico-operativo organizzato in loco: "In viaggio sul Nilo")
- ✓ Contenuti: - conoscere il territorio in cui si è sviluppata la Civiltà Egizia
 - capire il ruolo e l'importanza dell'acqua nello sviluppo di una civiltà
 - analizzare la struttura della società egizia
 - analizzare la religione degli Egizi e soffermarsi sul culto dei morti
 - organizzare le informazioni ricavate in schemi e/o mappe: nello specifico, usando Cmap Tools che ha interfacce semplificate
- ✓ Metodo: lavoro di ricerca-azione, in piccoli gruppi
- ✓ Fasi: -viaggio di istruzione al Museo Egizio di Torino + partecipazione alle attività di laboratorio e documentazione fotografica della giornata a Torino
 - in laboratorio: montaggio del primo video in Movie maker
 - in laboratorio: montaggio del secondo video in Movie maker
 - in aula: lettura e analisi del materiale didattico a cura del Museo e di quello relativo al laboratorio didattico
 - in aula: visione di cartoni animati e di documentari sul tema
 - in aula: riassunto e stesura, in forma di appunti, delle informazioni ricavate dalla lettura degli opuscoli
 - in laboratorio: ricerca (guidata) di cartine, immagini varie e informazioni sulla civiltà oggetto di studio, salvataggio e stampa delle informazioni
 - in aula: analisi e selezione delle informazioni raccolte, attraverso lavori di gruppo
 - in aula: riassunto e stesura, in forma di appunti, delle informazioni ricavate
 - in laboratorio: selezione e archiviazione delle immagini ricavate navigando nel web e montaggio del video sull'Egitto in Movie maker
 - in aula: relazione delle informazioni raccolte da parte di ogni gruppo di lavoro, agli altri gruppi
 - in laboratorio: trascrizione a Pc delle informazioni da inserire nell'ipertesto
 - in laboratorio: creazione della mappa concettuale da usare per costruire l'ipermedia, usando Cmap Tools

- in laboratorio e in aula: costruzione di una cartina geostorica
- in aula e in laboratorio: costruzione della linea del tempo
- in laboratorio: costruzione dell'ipertesto, usando il materiale già memorizzato sul Pc
- a casa e in laboratorio: ricerca di musiche
- in laboratorio: inserimento delle musiche nell'ipertesto
- in laboratorio: costruzione e controllo funzionalità ipermedia

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

- ✓ È stata coinvolta una classe quarta
- ✓ Gli insegnanti coinvolti sono 2: l'insegnante di classe prevalente (22 ore settimanali) e l'insegnante di sostegno (circa 6 ore settimanali)
- ✓ Gli alunni coinvolti sono stati 14 (compreso un bambino segnalato, perché gravemente dislessico, disgrafico e discalculico)

3. Vantaggi

- ✓ Ottima partenza: motivante ed efficace, cominciare lo studio di una civiltà, dopo aver visitato il Museo Egizio e dopo aver "viaggiato" all'interno di essa, attraverso le attività pratiche del laboratorio
- ✓ Le fonti sono, oggi, sempre più spesso visive o sonore, materiali o multimediali → le NT consentono di attivare le procedure migliori per analizzarle
- ✓ Immagini fisse e in movimento, musiche e voci, pluralità di discorsi e di scritture... Le immagini sono quelle che hanno permesso a tutti noi (e ai nostri alunni) di disporre di conoscenze visive di epoche e periodi, personaggi e luoghi lontani nel tempo e nello spazio
- ✓ È intorno alle immagini che si struttura il linguaggio: racconti per immagini, descrizione per immagini... come le fotografie, le immagini appaiono dei documenti per eccellenza: sono delle prove, offrono la possibilità di accedere direttamente e di "vedere" il passato
- ✓ È utile e proficuo elaborare contenuti didattici realizzati attraverso tecnologie informatiche in grado di favorire relazioni di reciproco aiuto, di collaborazione e di cooperazione tra gli alunni

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

- ✓ Difficoltà nel collegamento dei Pc del laboratorio a Internet: troppo lento e non sempre stabile
- ✓ Mancanza di flessibilità nell'utilizzo del laboratorio che resta, comunque, poco sfruttato nonostante "le prenotazioni"
- ✓ Mancanza di una persona che si dedichi quotidianamente alla gestione del laboratorio, segnalando guasti, risolvendo piccoli e semplici problemi
- ✓ Lavoro rallentato o reso addirittura impossibile da parecchi Pc del laboratorio, ormai obsoleti, per fortuna sostituiti da 5 Pc portatili multimediali, perfettamente funzionanti, con sistemi operativi, programmi aggiornati e PC Card, forniti dai genitori e dall'insegnante).

* “Allestire il laboratorio in aula” ha però permesso di eliminare quasi del tutto i problemi fin qui segnalati!

- ✓ Difficoltà nel coinvolgere le insegnanti dell'altra classe quarta, nel progetto (la classe infatti non ha poi partecipato): ancora troppe le resistenze di alcuni colleghi verso l'uso delle NT nella didattica
- ✓ Difficoltà nel coinvolgimento dell'insegnante di sostegno che, per via dell'orario (solo 6 ore settimanali e non sempre..) ha potuto esser presente poche volte durante l'esecuzione dei lavori
- ✓ Poiché non è stato possibile, per una serie di sfortunate coincidenze, effettuare l'uscita prima dell'11/11/2008, mancanza del tempo necessario per la presentazione del prodotto finale da parte degli alunni, ai loro genitori (in più il videoproiettore era temporaneamente guasto..)
- ✓ Mancanza del tempo necessario per “incollare” la parte narrata dagli alunni, a 2 dei video realizzati

* Tali attività saranno comunque svolte nel mese di Gennaio.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

- ✓ Gli alunni hanno acquisito la capacità di esplorare autonomamente ambienti controllati (siti adeguati, già selezionati dall'insegnante)
- ✓ Hanno sviluppato nuove capacità creativo-espressive, favorite dall'uso del linguaggio tecnologico
- ✓ Hanno imparato e sperimentato il linguaggio tecnologico di base (creare e salvare file e cartelle, importare immagini da internet ed inserirle all'interno di un testo, creare una diapositiva in power point..)
- ✓ Hanno imparato a creare brevi filmati in Movie maker, usando fotografie digitali o immagini scaricate da internet
- ✓ Hanno migliorato la loro capacità di analizzare, scomporre, mettere in relazione (mappe concettuali)
- ✓ Hanno incrementato la loro capacità di osservare, percepire, delimitando il campo d'indagine, scegliendo solo i dati pertinenti
- ✓ Hanno incrementato la loro capacità di generalizzazione: saper analizzare, sintetizzare, astrarre, andando dal particolare al generale e viceversa
- ✓ Personalmente ho consolidato l'uso di Power point avanzato
- ✓ Ho migliorato la capacità di modificare immagini per creare sfondi adeguati per le diapositive
- ✓ Ho imparato a selezionare siti adeguati alla navigazione dei più piccoli
- ✓ Ho acquisito maggiore rapidità e sicurezza nell'uso di Movie Maker e ho imparato a illustrarlo efficacemente anche ai miei alunni

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

- ✓ La didattica laboratoriale consente di creare un clima di collaborazione più serena e diretta tra alunni e docente
- ✓ Insegnanti e alunni si motivano a vicenda, perché collaborano alla costruzione della conoscenza

- ✓ Gli alunni divengono parte attiva del processo di costruzione del prodotto finale e si sentono più responsabili
- ✓ Si creano importanti relazioni intersoggettive tra gli alunni e l'insegnante e tra l'insegnante e i soggetti che apprendono, relazioni che difficilmente si riescono a creare in una situazione di didattica tradizionale.

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

- ✓ Lavorare seguendo la metodologia della ricerca-azione ha aumentato l'entusiasmo degli alunni che hanno "fatto a gara" per reperire immagini, informazioni, curiosità...
- ✓ Lavorare in gruppo (piccoli gruppi composti da alunni che non avessero già rapporti privilegiati tra loro) ha migliorato le relazioni: tutti hanno imparato a rapportarsi con tutti, anche con chi era in difficoltà
- ✓ Ogni gruppo si è impegnato al massimo, perché si è sentito responsabilizzato e ha capito che il risultato finale del lavoro, dipendeva dalla collaborazione di ognuno
- ✓ Lavorare insieme ha creato un produttivo clima di complicità che è riuscito a coinvolgere anche gli alunni più timidi e con scarsa autostima
- ✓ Gli alunni sono riusciti a comunicare più facilmente le proprie idee e a condividere sensazioni ed emozioni.

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

- ✓ Purtroppo, come già evidenziato, le relazioni tra insegnanti sono state piuttosto scarse: a volte le poche ore dell'insegnante di sostegno non coincidevano con le attività laboratoriali o venivano destinate per supportare l'alunno durante altre lezioni.

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

- **Ricchezza/correttezza/interesse contenuti**
- **Funzionalità didattica**
- **Facilità d'accesso e fruizione**
- ✓ Il percorso è stato progettato per coinvolgere direttamente e motivare tutti gli alunni alla conoscenza, attraverso il metodo della ricerca: l'uso del computer l'ha facilitato e reso possibile
- ✓ Il percorso è transdisciplinare e ha allargato gli orizzonti della conoscenza su più fronti
- ✓ L'ipertesto multimediale ha consentito di utilizzare e assemblare linguaggi diversi e di usare strategie di insegnamento più efficaci
- ✓ La produzione dell'ipertesto multimediale ha avuto come scopo principale quello di essere comunicato ad altri (l'altra classe quarta e tutti bambini della scuola che vorranno esplorarlo), per imparare anche a condividere il frutto della ricerca e del lavoro
- ✓ L'ipertesto, essendo stato realizzato con il contributo attivo degli alunni, risulta facilmente esplorabile e i suoi contenuti sono fruibili perché scritti con un linguaggio semplice ed adeguato all'età
- ✓ La ricchezza del materiale, delle immagini, dei video, rende più piacevole e accattivante l'esplorazione

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

- ✓ Questa esperienza mi ha fatto capire che è possibile trasformare il personal computer da strumento di produzione personale a strumento di comunicazione e cooperazione attiva tra alunni
- ✓ Ho sperimentato che le NT e l'attività laboratoriale rendono più flessibili i tempi e consentono di graduare meglio compiti e difficoltà
- ✓ Ho sperimentato che le NT favoriscono e promuovono realmente il ruolo attivo dell'alunno, seppur guidato
- ✓ Ho migliorato la metodologia di lavoro, riuscendo a differenziare i compiti sulla base dei diversi stili di apprendimento degli alunni
- ✓ Ho sperimentato che l'uso delle NT deve sempre essere integrato: le NT devono essere un mezzo per arrivare a risultati didattici e non un fine tout court

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

- ✓ Gli alunni hanno lavorato con entusiasmo e impegno perché il lavoro è sembrato loro molto più semplice, meno "stancante", più divertente
- ✓ Gli alunni hanno sperimentato che lavorare insieme, suddividendosi i compiti(ogni gruppo aveva un argomento diverso) semplifica il lavoro e lo rende più piacevole
- ✓ La storia "vista e sperimentata" è più bella e interessante di quella soltanto letta e studiata sui libri

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

- ✓ Il progetto, in quanto tale, si è concluso con la realizzazione dell'ipertesto multimediale ma partendo proprio da questa esperienza, proverò magari a costruirne uno nuovo, su un altro argomento, eliminando i punti di debolezza e, ove possibile.. le difficoltà tecniche

13. Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante il Diploma On Line.

- ✓ Manzelli, le nuove teorie della mente e le NT→ l'ipertesto multimediale è un'innovazione educativa
- ✓ Punto di vista di Kerckove→ multimedialità interattiva in cui non si sta solo a guardare, ma si agisce, cliccando, manipolando, elaborando
- ✓ John Maeda e le leggi della semplicità → nell'ipertesto: informazioni **ridotte**, idee **organizzate**, nei videoclip tante **emozioni**, **risparmio** di **tempo** nel reperire, immagazzinare, rielaborare, manipolare... informazioni, usando il Pc, **semplicità** di linguaggio
- ✓ Mariagrazia Silvaroli→ nell'ipertesto, come nel videogioco, ci sono vincoli e interesse, ordine e armonia
- ✓ Nicoletta Di Blas e Caterina Poggi→ nel reperire e selezionare il materiale sul web , sono stati tenuti presenti i 5 criteri di qualità: accuratezza, autorevolezza, obiettività, aggiornamento, ambito
- ✓ Nicoletta Di Blas e Caterina Poggi→ web 2.0 : per l'ipertesto sono state usate immagini di Flickr, contenuti da wikipedia, videoclip da YouTube, podcasting sull'antico Egitto

- ✓ Lorenzo Cantoni: condizione di fruibilità degli artefatti comunicativi→ nella quartina che accompagna l'ipertesto sono elencate le caratteristiche minime che il Pc deve possedere per poter consentire visione ed esplorazione, le modalità per stampare alcuni giochi, il funzionamento dei pulsanti
- ✓ Lorenzo Cantoni: ipertestualità e interattività→ l'ipertesto multimediale consente di disegnare un percorso guidato alla e nella disciplina
- ✓ Ibrahim e Franklin: il solo navigare attraverso il web rappresenta di per sé un'esperienza educativa→ è vero, ma è necessario selezionare i siti dedicati per evitare che gli alunni si perdano nel mare del web, o finiscano in siti non rispettosi della loro età
- ✓ Prensky: immigrati digitali e nativi digitali→ i miei alunni sono proprio dei nativi digitali; si muovono perfettamente a loro agio all'interno dell'ipertesto e smanettano senza difficoltà sul computer
- ✓ Come usare e scoprire i vantaggi di Movie Maker→ è davvero utile, pratico e divertente(i miei alunni hanno prodotto 4 video)
- ✓ Nicoletta di Blas: produrre contenuti di qualità→ ho seguito le istruzioni, pertinenza, scelta dei contenuti, informatività, referenza, , coerenza e coesione dei testi...spero di esserci riuscita