

**Rosario Ingiulla    classe E12    Tutor Angela Passoni**

**Progetto: “Conoscere l’archeologia – Il Museo Archeologico di Adrano”**

## **Relazione finale**

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

#### **Contenuti**

La proposta didattica si proponeva di avvicinare gli alunni alla conoscenza dell’archeologia con l’obiettivo, in particolare, di renderli consapevoli dell’importanza del proprio patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio luogo.

Il museo archeologico della propria città, situato peraltro a pochi metri della sede scolastica, è stato l’oggetto di studio non solo come esperienza di conoscenza e fruizione dei vari reperti presenti all’interno, ma soprattutto come luogo vivo e propositivo capace di stimolare apprendimenti.

Sei sono stati le tematiche affrontate nella ricerca:

- 1) che cos’è l’archeologia;
- 2) la città di Adrano;
- 3) il sito archeologico del Mendolito;
- 4) la città greca di Adranon;
- 5) il Castello Normanno, luogo del museo;
- 6) il Museo archeologico di Adrano.

I ragazzi, divisi in gruppi di lavoro per tematica, hanno conosciuto i vari argomenti attraverso lo studio di appositi testi su i vari temi riguardanti Adrano e la sua archeologia, integrando la ricerca anche con il sussidio di internet e concludendo l’esperienza con una presentazione della produzione in power point e un video backstage sull’esperienza svolta

Due gli obiettivi principali: il primo quello di partire dalla conoscenza, in generale, dell’archeologia, per arrivare in particolare alla consapevolezza dell’importante realtà ambientale del proprio luogo, sulla materia oggetto di studio. Il museo e i suoi reperti, sono stati visti non solo come importanti testimonianze della storia della propria città, ma anche come occasione di stimolo e conoscenza della civiltà greca attraverso ragionamenti e produzioni, utilizzando diversi linguaggi: fotografico, grafico espressivo, informatico, ecc.

L’altro è stato quello di organizzare tutto il materiale trovato nella ricerca, e prodotto con il proprio lavoro, imparando ad usare le possibilità delle tecnologie informatiche, in particolare sono stati usati: internet, scanner, word, paint, power point, movie maker.



La presentazione in power point dei vari argomenti è venuta un pò lunga ma completa. Il power point è stato organizzato per essere usato secondo due modalità: 1) una presentazione continua e automatica, con sottofondo musicale, dove l'utente fruisce delle slide con i tempi adeguati a leggere i testi e visionare le immagini; la transizione delle slide avviene automaticamente; 2) una presentazione con i vari argomenti collegati con link, per poter liberamente saltare da un argomento all'altro a piacimento, se si vuole scegliere un percorso individuale di fruizione.

Il video backstage dell'attività è stato realizzato filmando alcune scene nel corso dello svolgimento dell'attività e poi, dopo aver scelto le inquadrature, sono state montate con movie maker. Il video è accompagnato anche da un sottofondo musicale.

**I tempi** per lo svolgimento dell'attività erano stati preventivati di circa 32 ore, ma invece sono stati di più: sono stati calcolati 34 ore tra aula e laboratorio di informatica, 3 ore un'uscita esterna, e 4 ore di lavoro a casa, per un totale di 41 ore.

**I luoghi** sono stati : aula, laboratorio d'informatica, visita al Castello normanno al centro della città, lo spazio domestico per alcune momenti di lavoro riguardanti: internet, riassunto dei testi, disegni.

Le **fasi** di lavoro possono essere sintetizzati in sei momenti:

- 1) l'organizzazione dell'attività, che comprende la spiegazione della proposta di progetto con gli obiettivi e le finalità educative, la suddivisione della classe in gruppi di lavoro, e l'assegnazione dei compiti relativi ai temi da affrontare;
- 2) la ricerca e la raccolta dei materiali che ha riguardato i testi su Adrano, l'archeologia, il museo, e le immagini necessarie da inserire nella fase di presentazione; uscita esterna per fotografare il castello normanno;
- 3) la stesura delle sintesi scritte e la scelta ed elaborazione delle immagini sui temi, da utilizzare poi per le diapositive di power point, compresi gli elaborati grafico-espressivi;
- 4) esercitazioni e sperimentazione nel laboratorio di informatica degli hardware e software che verranno utilizzati: scanner, paint, word, power point, movie maker; acquisizione foto del castello;
- 5) il lavoro di presentazione con power point, nel laboratorio di informatica, svolto dai vari gruppi, ciascuno con il proprio compito da svolgere, riguardante l'argomento assegnato; inizio studio del montaggio del backstage con movie maker
- 6) Organizzazione definitiva della presentazione in power point del progetto, unendo i vari lavori svolti dai gruppi, scegliendo, tra le varie proposte, un'unica modalità visiva, inserendo poi i link e quindi la musica di sottofondo. Montaggio del backstage

La **metodologia** utilizzata nel rapporto insegnamento/apprendimento è stata quella che comunemente viene chiamata "didattica laboratoriale". E' stato



spiegato agli alunni che l'attività proposta doveva svolgersi in un clima di collaborazione tra docente e discente e che bisognava intendere tale rapporto come una comunità di apprendimento dove tutti imparano da tutti. Assegnare e definire alcune responsabilità al gruppo, e all'interno di esso a ciascuno, si è rivelato utile e proficuo. Quindi è stata limitata al massimo al lezione frontale favorendo il più possibile, la cooperazione e la collaborazione.

Gli **strumenti** utilizzati sono stati, le tecnologie informatiche presenti nel laboratorio, pen-drive, macchina fotografica, videocamera, materiali e strumenti grafici.

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

La classe coinvolta nell'attività è stata la 3<sup>°</sup>E, formata da 27 alunni. Il lavoro si è svolto unicamente nelle ore di Arte e Immagine, sia per il lavoro in aula che per il lavoro nel laboratorio di informatica. Alcune lezioni, tuttavia, si sono svolte nelle ore di Lettere con la collaborazione dell'insegnante della disciplina che si è occupata, insieme allo scrivente e agli alunni, della correzione dei testi scritti.

## **3. Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1)**

Uno dei vantaggi nella scelta dell'argomento da trattare è stato senz'altro la vicinanza del museo alla sede scolastica. Questo ha permesso l'uscita dall'edificio scolastico senza problemi per la scuola, i trasporti, ecc. Alcuni ragazzi, peraltro avevano visitato il museo, negli anni passati, per cui è stato per loro un interessante ritorno. E' dispiaciuto comunque non aver potuto visitare l'interno del museo in quando la prevista apertura ,dopo il restauro, che doveva avvenire a novembre, non c'è stata per cui si è lavorato molto sulle immagini.

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

La difficoltà maggiore riscontrata ha riguardato l'uso dell'aula informatica, in quanto il numero delle postazioni molto ridotto, non ha permesso una corretta utilizzazione del PC da parte dei gruppi di lavoro. Anche lo spazio tra le postazioni, piuttosto esiguo, non ha facilitato la collaborazione da parte degli elementi del gruppo.

Nella fase finale, inoltre, si sono riscontrati alcuni problemi in quando, una volta finito il lavoro dei vari gruppi, si doveva unificare la presentazione in un unico power point, pertanto un gruppo lavorava con il docente per eseguire tutte le operazioni necessarie e gli altri purtroppo si esercitavano con il PC, e spesso si dovevano richiamare ad un maggiore autocontrollo.

Invece la scelta di assegnare i diversi temi ai vari gruppi di lavoro si è rivelata efficace, perché i ragazzi si concentravano collaborando proficuamente. E'



evidente che all'interno del gruppo sono stati distribuiti le varie competenze, soprattutto a livello informatico.

## **5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni**

Le abilità che personalmente ho consolidato riguardano principalmente l'uso delle nuove tecnologie, in particolare le operazioni che hanno riguardato la preparazione dei materiali visivi da utilizzare, quindi acquisizione di immagini con lo scanner, modifica ed elaborazione con paint e , e maggiore consapevolezza d'uso di power point e movie maker. E' stato anche utile guidare i ragazzi a pianificare le proprie conoscenze e i materiali prodotti organizzandoli con le NT, migliorando così le mie competenze metodologiche d'insegnamento.

Gli alunni hanno senz'altro migliorato la propria capacità progettuale, di analisi e sintesi, conoscendo il metodo della ricerca-azione finalizzata alla realizzazione di un prodotto originale, un ipertesto multimediale, basato sull'integrazione di diversi linguaggi: verbale, grafico, visivo, fotografico, musicale, informatico.

Hanno acquisito senz'altro maggiore abilità nell'uso delle NT: internet, power point, movie maker, acquisizione ed elaborazione di immagini.

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

Quando si spiega agli alunni che una proposta didattica, all'interno di una situazione di apprendimento, deve ancora definirsi e che l'insegnante non trasmette saperi già consolidati, ma deve facilitare il raggiungimento degli obiettivi insieme a loro , i ragazzi si dimostrano sempre più responsabili e più inclini alla collaborazione con il docente, raggiungendo in questo caso buoni risultati nella formazione della propria persona, sia in senso cognitivo che relazionale.

Il lavoro di gruppo in questo caso è funzionale ed efficace, soprattutto quando si sa che il risultato finale dipende dal lavoro conclusivo di ogni gruppo e all'interno di esso da ciascun componente che deve rispettare le proprie consegne con responsabilità e impegno.

Quindi l'insegnante, in questo caso, non viene visto come colui che trasmette contenuti con la classica lezione tradizionale, ma come figura, si di guida a cui chiedere soluzioni e consigli, ma anche disponibile, in determinate circostanze, ad un confronto quasi alla pari dei ragazzi in una situazione di apprendimento comunitario.

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



I ragazzi hanno subito capito le caratteristiche dell'intervento didattico, e cioè la sua connotazione diversa dal solito, in quando si prospettava in conclusione di sistemare le conoscenze acquisite e i lavori prodotti dalla ricerca con le tecnologie informatiche. Questo significava anche occasione di apprendimento delle potenzialità informatiche e quindi stimoli nuovi e didatticamente attuali. In funzione di ciò hanno accettato di buon grado il proprio ruolo all'interno del gruppo di lavoro, dimostrando da subito una certa responsabilità e partecipazione all'impegno da assolvere. In questo caso ogni alunno si è rivelato più disponibile alla collaborazione con i compagni, soprattutto in fase di decisione delle scelte da prendere e nella consegna dei propri compiti.

## **8 . Valutazione delle tecnologie e del materiale usato**

- Ricchezza/correttezza/interesse contenuti**
- Funzionalità didattica**
- Facilità d'accesso e fruizione**

Il progetto è stato programmato in funzione dell'uso delle NT che sono state determinanti, insieme anche a testi e pubblicazioni scritti, allo svolgimento e conclusione dell'attività. Le tecnologie informatiche hanno permesso non solo la reperibilità di contenuti ma soprattutto la possibilità di trovare testi visivi e permettere ai ragazzi di elaborarli attraverso programmi specifici.

Di notevole interesse è stata la consultazione di alcuni siti internet per la ricerca di contenuti funzionali allo scopo. I siti sull'archeologia così come quelli riferiti alla città di Adrano e ai suoi beni culturali, sono stati di grande supporto visivo ed anche testuale permettendo di raccogliere importanti contenuti ed immagini da elaborare e adattare allo scopo prefissato . Gli alunni hanno trovato motivazioni e stimoli lavorando nel laboratorio di informatica, consolidando, alcuni, l'uso delle risorse informatiche e permettendo di acquisire, ad altri, le prime conoscenze tecniche e funzionali del PC.

L'impostazione del progetto, prevedendo in conclusione l'organizzazione dei materiali e dei contenuti in una presentazione con power point, ha determinato nei ragazzi una partecipazione molto attiva e ha permesso didatticamente il raggiungimento completo degli obiettivi prefissati in fase iniziale. Una volta acquisiti i contenuti, scritti in relazioni sintetiche, scelte ed elaborati le immagini , prodotti gli elaborati grafico espressivi, gli alunni, all'interno del proprio gruppo, hanno dovuto successivamente organizzare il tutto come presentazione e per far ciò hanno dovuto compiere scelte estetiche, di analisi e sintesi, operazioni di logica compositiva, tornando spesso sui contenuti e rielaborandoli in continuità.

Tutto ciò ha molto facilitato la comprensione e l'assimilazione delle conoscenze, consentendo un corretto e appropriato apprendimento.



Si può quindi senz'altro affermare che didatticamente l'uso delle tecnologie informatiche ma anche l'uso di strumenti digitali (macchina fotografica, videocamera), rappresentano certamente una scelta metodologica efficace e funzionale per avvicinare gli alunni con successo a qualsiasi contenuto disciplinare, favorendo così maggiore partecipazione, più interesse e una buona preparazione sui contenuti.

## **8. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale**

L'esperienza è stata molto impegnativa ma senz'altro occasione di crescita professionale soprattutto a livello metodologico. Rapportarsi ai ragazzi con le tecnologie informatiche significa cambiare l'approccio tradizionale del rapporto docente/alunno, da un ruolo di detentore del sapere, a un ruolo di mediatore, dove il "sapere" deve ancora essere costruito definito. Tutto ciò comporta un aggiornamento continuo degli strumenti da usare, in quando ai ragazzi bisogna dare soluzioni ai tanti problemi che si incontrano con l'informatica, e un rapporto relazionale con i ragazzi più amichevole e collaborativo. Alla luce di ciò posso senz'altro affermare che è stata un'esperienza molto formativa, professionalmente parlando, dove sono state messe in opera teorie e intenzioni che hanno trovato applicazioni e verifiche una volta ultimati i lavori del progetto.

## **9. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi**

Come è stato già accennato, i ragazzi hanno trovato l'esperienza molto interessante, soprattutto per l'uso del computer che si è fatto, diventando occasione di apprendimento delle possibilità del mezzo. Comprendere il valore dell'archeologia, soprattutto conoscere una realtà culturale del proprio luogo significativa come il Museo di Adrano e nello stesso tempo confrontarsi con le NT, imparando alcune delle potenzialità didattiche degli strumenti, credo sia stato per i ragazzi un'importante e positiva esperienza educativa, in senso cognitivo ma anche formativo per la propria persona. L'esperienza è stata anche per loro un'occasione di una interazione relazionale con l'insegnante più responsabile e matura, diversa certamente delle modalità tradizionali, dove i rapporti docente/alunno sono più distaccati e distanti.

## **10. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza**

10. L'esperienza del progetto basata sulla conoscenza del Museo archeologico di Adrano e dei siti particolarmente importanti del luogo, si può dire abbastanza completa e quindi da ritenersi conclusa. Di certo il lavoro può senz'altro essere usato in senso didattico per far conoscere le tematiche affrontate ad altre classi, o diverse utenze, e quindi in questo senso costituisce progetto non archiviabile ma sempre utile e spendibile. Riguardo, invece, l'esperienza con le



NT, è da ritenersi assolutamente da ripetere. Utilizzare e creare ipertesti e ipermedia a scuola nell'affrontare attività didattiche credo sia non solo utile ma auspicabile, e non solo per sperimentare nuove ed efficaci metodologie d'insegnamento a fini cognitivi, ma soprattutto per raggiungere il maggiore obiettivo della scuola dell'obbligo e cioè la formazione responsabile e matura della personalità dell'alunno.

