



**Diploma On Line per Esperti di didattica
assistita dalle Nuove Tecnologie
Politecnico di Milano**

Relazione Finale

Flavia Pierina Fattori e Mario Merola

Classe C3 - Anno scolastico 2006 – 2007

Modulo di progettazione del secondo anno

Premessa

Nei sistemi simbolici il linguaggio svolge un ruolo centrale non solo in quanto mezzo di comunicazione, ma soprattutto in quanto rappresenta la realtà, struttura e organizza l'esperienza.

In tal senso, il laboratorio **“Leggende e fiabe”**, si propone come una sorta di “viaggio” intorno a leggende e fiabe, che ha la finalità di interpretare le stesse mediante “codici” differenti, che superano gli ambiti dell'educazione linguistica e che riguardano tutte le discipline, in quanto, obiettivo di formazione tout court della persona.

La lettura di leggende, fiabe e la relativa interpretazione da parte degli alunni, costituiscono un insieme di simboli che consentono di “pensare la realtà, di descriverla, strutturarla, modificarla”, attraverso linguaggi mimico-gestuali che esprimono emozioni, sentimenti, desideri.

La lettura da parte degli insegnanti costituirà il passaggio necessario per promuovere la lettura come attività libera e capace di porre l'alunno in relazione con se stesso e con gli altri.

Il progetto e la realizzazione di questo laboratorio ha privilegiato, quindi, l'area mimico-gestuale, motoria, grafico-espressiva, poiché rappresentano ambiti in cui il bambino può comunicare con maggiore immediatezza, spontaneità e facilità.

Il narrare leggende e fiabe, e la conseguente rielaborazione e drammatizzazione da parte degli alunni, diventa così spontaneamente dialogo, ricorsività, conversazione democratica, fondata sull'ascolto reciproco e sulla scelta strategica dell'apprendimento cooperativo molto efficace per ogni bambino.



Il laboratorio propone anche percorsi di narrazione, valorizzando il pensiero autobiografico dei bambini, di scrittura e di lettura creativa, nonché di animazione teatrale, senza però l'ansia di una spettacolarizzazione a fine percorso, ma concepita come spazio del "possibile fare e pensare", realizzando un approccio solistico centrato sull'utilizzo dei linguaggi non verbali della musica e delle attività grafico-espressive, in funzione dell'auto espressione delle identità individuali e della completa collaborazione, in un clima di piena accettazione empatica dell'altro e di "ascolto e riconoscimento reciproco" (riferimento bibliografico "Etica del riconoscimento", di Davide Sparti).

Il laboratorio era finalizzato a:

- sviluppare la capacità di ascolto;
- creare nuove opportunità di dialogo, di confronto e di condivisione delle esperienze;
- incrementare e consolidare le abilità di problem-solving e di controllo dei propri atti mentali in un'ottica metacognitiva, con particolare riguardo alle difficoltà di apprendimento;
- riconoscere ed apprezzare l'alterità e la reciprocità, in un'ottica prosociale;
- mobilitare sinergie mentali che integrino capacità di capire e farsi capire, utilizzando diversi linguaggi mimico-gestuali in un'ottica cooperativa.

Il gruppo di bambini composto da ventisei alunni di prima e 24 di seconda hanno ascoltato e animato le storie. Abbiamo stabilito, sin dal primo incontro, che il gruppo si doveva configurare come una "comunità di ricerca", poiché, nel laboratorio, si sono proposte anche "discussioni collettive" e di "cooperazione cognitiva", oltre ad attività di role-playing e animazione teatrale, senza però l'ansia della spettacolarizzazione finale che, a nostro avviso, toglie energie e spegne la spontaneità dei bambini, che sono più legati a ciò che stanno vivendo al momento, senza preoccuparsi di ciò che sarà dopo, come noi adulti sovente facciamo; inoltre, si è cercato di strutturare attività nelle quali è stato possibile promuovere l'ascolto empatico, così difficile da stabilire durante le ore curricolari quotidiane, perché sappiamo bene che i bambini di sei anni sono molto autoreferenziali e ancora poco disposti ad ascoltare gli altri e i bisogni degli altri.



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

In sede di programmazione abbiamo deciso di lavorare, per quanto riguarda l'ambito linguistico, sul testo narrativo proponendo la fiaba e la leggenda poiché rappresentano mondi più vicini ai bambini di 1^a e 2^a ed intorno ad esso abbiamo voluto costruire un'unità di apprendimento interdisciplinare.

All'inizio della scuola abbiamo così presentato il progetto ai bambini che si sono mostrati subito entusiasti sia per il tipo di attività proposte, sia per gli interventi comuni alle due classi, ed ecco una breve sintesi del lavoro intrapreso:

Prima fase: abbiamo raccontato e letto, utilizzando linguaggi e mediatori verbali e “non”, fiabe e leggende, proponendone alcune sotto forma di videocassette/DVD. Al termine di ogni racconto abbiamo dedicato uno spazio per la riflessione sull'analisi della struttura del testo presentato, sui destinatari e sui messaggi trasmessi.

Seconda fase: a questo punto i bambini sono diventati protagonisti; infatti quelli di 1^a si sono dedicati alla realizzazione dello spettacolo “**Il segreto del bosco**”, mentre quelli di 2^a alla creazione del libro animato “**Il gatto con gli stivali**”, fiaba scelta dai bambini in quanto, essendo poco conosciuta, ha suscitato in loro un maggior interesse.

I bambini di 1^a hanno osservato e descritto l'ambiente “**bosco**” per mezzo dei 5 sensi poi, con i docenti, hanno stabilito la trama della loro rappresentazione scegliendo le musiche sulle quali eseguire semplici coreografie e, sempre insieme, i criteri su cui basare la scelta dei costumi.

Dopo aver preso confidenza con il proprio ruolo, la rappresentazione è stata filmata e proposta sia ai bambini di 1^a e 2^a, sia ai genitori durante la giornata di scuola aperta.

Ai bambini di 2^a, invece, è stato richiesto di osservare e leggere attentamente il libro “**Il gatto con gli stivali**” per decidere insieme quali fossero i quadri più significativi. Espletato questo compito si è stabilito quale tecnica utilizzare per la realizzazione delle immagini. I bambini, ricordandosi dei libri animati visionati in biblioteca in occasione del progetto “**leggere di gusto**”, si sono concordati sull'utilizzo del “pop up”.

È iniziata così la creazione delle illustrazioni, poi si sono stabilite le didascalie da assegnare loro, la loro collocazione e formato. Si è andati quindi in piccoli gruppi nel laboratorio di informatica per la loro stesura (utilizzo di Word e WordArt).



Una volta assemblato il libro abbiamo realizzato un filmato in cui i bambini spiegavano il lavoro da loro intrapreso.

La visione dei filmati da parte dei bambini di 1^a e 2^a è stata molto importante in quanto questa attività ha permesso loro di guardare criticamente il proprio lavoro, avendo un feed – back per cercare di capire cosa funzionasse e “non” e come si poteva migliorare. Questo ha consolidato sia le attività di autovalutazione avviate durante questo anno scolastico, sia l’interiorizzazione del concetto dell’errore con valenza migliorativa, ovvero se capisco in cosa, come e perché ho sbagliato posso progredire.

Terza fase iniziata nel secondo quadrimestre che ha visto al lavoro i bambini di 2^a.

I docenti, che avevano già prospettato la realizzazione di uno spettacolo teatrale, hanno deciso di proporre ancora la fiaba “**Il gatto con gli stivali**” poiché sembrava essere quella che meglio rispondesse alle loro esigenze di intervento sulle modalità/problematiche relazionali scaturite tra i bambini.

La classe ha subito risposto positivamente per cui, dopo aver integrato la fiaba con alcune parti, i bambini si sono dedicati alla realizzazione della scenografia, alla scelta delle musiche e costumi, ad imparare il canto, il ballo e le battute assegnate curando sia l’intonazione, sia la gestualità.

La rappresentazione teatrale è stato poi proposta sia ai genitori e agli operatori della scuola nella serata del 1 giugno, sia a tutte le classi del plesso durante le attività dell’ultima settimana di scuola. Per questo i bambini, nel laboratorio di informatica hanno utilizzato il computer ed hanno visionato diverse proposte tra cui scegliere il loro biglietto di invito differenziandolo in base al destinatario (Genitori, Dirigente Scolastico, docenti, compagni) e sempre qui precedentemente, avevano scritto le loro parti.

I bambini di 2^a hanno visionato il filmato prima della rappresentazione ufficiale e questo momento è risultato positivo. Infatti essi hanno riscontrato, senza alcun intervento esterno, alcune incertezze, mancanze, come ad esempio durante il ballo dove la paura di dimenticare i passi ha portato alcuni a velocizzare le proprie mosse senza tener conto delle indicazioni del docente, e questa riflessione ha permesso di migliorarsi durante la recita del 1 giugno.

Il progetto si è poi concluso coinvolgendo le due classi nell’attività di feed-back sul lavoro svolto, esplicitando ciò che ritenevano di aver imparato da questa esperienza, le emozioni, i timori, le aspettative (delusioni, sorprese, conferme) che esso aveva procurato.

Il progetto è stato svolto dalla classe 1^a durante il primo quadrimestre, dalla classe 2^a durante tutto l’arco dell’anno scolastico e, generalmente, con una cadenza settimanale di 2 ore nel laboratorio di



informatica e di altre 2 ore di compresenza, oltre ad alcune attività rientrate nell'ambito dell'orario curricolare di lingua, arte immagine, scienze motorie, musica..

Gli spazi utilizzati sono stati: laboratorio di informatica, laboratorio di pittura, laboratorio linguistico-espressivo-manipolativo, auditorium, aula di musica, aule, spazio all'aperto per la ripresa dello spettacolo " Il segreto del bosco".

A questo proposito dobbiamo dire che il nuovo edificio scolastico, con tutti i suoi ampi spazi, ci ha aiutato dandoci la possibilità di avere il materiale necessario sempre a disposizione e di poter "lasciare" a portata di mano gli elaborati iniziati.

Gli strumenti utilizzati sono stati: libri, videocassette, DVD, lettore DVD, televisore, videocamera, stampante, scanner, fotocopiatrice, cartoncini, carta, matite colorate, pennarelli, forbice, colla, ecc...

Come si può evincere dalla descrizione del progetto i protagonisti sono stati i bambini.

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

Gli insegnanti coinvolti nel progetto sono stati 8, le classi 2 con un totale di 50 alunni. Inoltre la classe 4^a, formata da 19 alunni e 2 insegnanti, ha collaborato alla realizzazione dei pannelli relativi al "bosco".

3. Vantaggi e svantaggi

I vantaggi di questo progetto sono stati:

- L'uso del linguaggio del teatro che sviluppa la pluralità di intelligenze che ogni individuo possiede;
- l'offerta di mediatori differenziati nel pieno rispetto dei diversi stili: cognitivi, iconografici, uditivi, visivi, manipolativi, motori, ecc
- l'esplicitazione delle finalità espresse dal nostro POF che mette l'alunno al centro di ogni azione formativa - didattica;
- i contenuti inseriti nella programmazione curricolare;
- la progettazione a settembre che ha permesso di realizzare il progetto in tempi più distesi;
- il lavorare in gruppo (cooperative learning);



- l'autovalutazione, per cui una maggior consapevolezza delle proprie potenzialità o anche dei propri limiti aiuta a migliorarsi;
- la valutazione come momento formativo per incrementare la motivazione;
- rendere consapevoli i bambini della valenza positiva dell'errore in quanto elemento da cui partire per migliorare;
- il confronto, la collaborazione tra insegnanti;
- miglior uso delle risorse e degli spazi.

Non abbiamo riscontrato svantaggi in questo tipo di lavoro se non un maggior dispendio di energia da parte dei docenti ricompensato, però, ampiamente dall'entusiasmo dei bambini e dai risultati raggiunti.

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

Le difficoltà riscontrate sono state soprattutto di ordine comportamentale e/o di relazione in quanto il lavorare insieme richiede una maggior capacità di ascolto, di disponibilità, di collaborazione, mentre ci si accorge che il bambino d'oggi resta più a lungo ancorato al suo egocentrismo e alla sua caratteristica di autoreferenzialità, in parte, connessa all'età.

Piccoli inconvenienti tecnici invece sono legati sia all'uso del laboratorio di informatica (con piccoli guasti); sia alla necessità, a volte, di sostituire un collega.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni.

Grazie a questa attività i docenti hanno potuto consolidare le loro capacità di progettazione, di ascolto/accoglienza, di valutazione e di autovalutazione.

Mentre per i bambini si è voluto puntare sulle finalità espresse dal nostro POF:

- Il rispetto e lo sviluppo armonico della personalità degli alunni, della loro coscienza morale, etica e civile, mirando alla formazione degli aspetti cognitivi, affettivi, relazionali e fisici.
- La valorizzazione delle diversità di cui ogni alunno è portatore in uno spirito di dialogo e cooperazione.
- Promuovere nell'alunno l'autostima, che significa:
 - star bene con se stesso;
 - scoprire ed apprezzare le proprie capacità;



- sentirsi accolto ed ascoltato.

Percorso che non si può ritenere concluso, ma solo avviato, e sui seguenti OSA, complessivamente, conseguiti (parte integrante della programmazione pedagogica/didattica curricolare):

ITALIANO

Classe 1^a

- Mantenere l'attenzione sul messaggio orale, avvalendosi del contesto e dei diversi linguaggi verbali e "non".
- Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati.
- Intervenire nel dialogo e nella conversazione in modo ordinato e pertinente.
- Leggere, comprendere e memorizzare brevi testi.

Classe 2^a

- Avvalersi di tutte le anticipazioni del testo per mantenere l'attenzione, orientarsi nella comprensione, porsi in modo attivo nell'ascolto.
- Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione ed individuandone gli elementi essenziali.
- Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato alla situazione, rispettando le regole stabilite.

MUSICA

Classe 1^a

- Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti vari in giochi, situazioni, storie e libere attività per espressioni parlate, recitate e cantate, anche riproducendo e improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro.

Classe 2^a

- Eseguire per imitazione, semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo, accompagnandosi coi diversi suoni che il corpo può produrre.

ARTE ED IMMAGINE

Classe 2^a

- Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo.
- Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici a fini espressivi.



SCIENZE MOTORIE

Classi 1^a e 2^a

- Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo.
- Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri (eseguire una marcia, una danza,...)
- Cooperare all'interno di un gruppo.
- Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

Classi 1^a e 2^a

- Saper utilizzare il programma "Word"
- Saper usare ed inserire "WordArt"
- Saper usare il programma "Paint"

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA

Classi 1^a e 2^a

- Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé", comprendendo le ragioni dei loro comportamenti,
- Realizzare attività di gruppo per favorire la conoscenza e l'incontro con culture ed esperienze diverse.
- Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità

EDUCAZIONE DELL'AFFETTIVITÀ

Classi 1^a e 2^a

- Attivare atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.



6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente

Montuschi afferma che individuare e riconoscere alcune dinamiche che possono instaurarsi nei rapporti interpersonali in una classe consente al docente di mettere in atto più consapevolmente interventi educativi mirati che permettono di migliorare il clima relazionale.

Ripercorrendo i concetti suddetti abbiamo cercato di soffermarci sugli aspetti che rendono possibile formulare ipotesi di intervento quali:

- Cogliere attentamente nelle richieste degli alunni i loro bisogni autentici.
- Non porgere aiuto spontaneamente, senza che il bambino ne manifesti la necessità.
- Procedere, nelle attività didattiche, per gradi nelle richieste in modo che ciascun alunno cerchi di raggiungere il traguardo autonomamente.
- Ascoltare la sua richiesta, spostando, però, l'attenzione dalle difficoltà alla capacità di far da solo.

Da queste osservazioni abbiamo potuto riflettere sulle dinamiche relazionali e di lavorare su più livelli:

- Identificare i propri limiti personali e professionali e cercare di prevenire situazioni che possono degenerare in dinamiche distorte.
- Riconoscere negli atteggiamenti degli alunni i loro bisogni profondi, per dare risposte educative adeguate, proponendo modalità relazionali efficaci.
- Impostare correttamente la relazione educativa evitando equivoci ed ambiguità, e sottoscrivendo con i bambini un “contratto formativo” dove le regole e le responsabilità siano esplicitate.

Questa attività ha risposto a tutte le ipotesi di intervento favorendo una maggiore apertura e confidenza da parte dei bambini verso i docenti. Gli alunni si sono mostrati più sereni e anche quelli più timidi si sono avvicinati chiedendo spiegazioni, suggerimenti.

A noi docenti ha permesso di conoscere meglio i bambini e di instaurare rapporti più “amichevoli”, di osservarli in un ambito dove si muovevano con maggiore naturalezza, scoprendo talvolta potenzialità nascoste.



7. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno

Al primo momento questa attività ha messo in rilievo le difficoltà riscontrate in molti bambini ad ascoltare, a collaborare, a tenere conto dell'opinione altrui, ma con il passare del tempo i bambini più vivaci hanno cercato di lasciare spazio anche agli altri e quelli più timidi si sono sforzati di far sentire la propria voce.

A questo proposito pensiamo che anche la metodologia dell'apprendimento collaborativo abbia aiutato a regolamentare questa situazione, portando i bambini ad apprezzare gli sforzi e i prodotti di tutti i loro compagni.

8. Modalità di relazione osservate tra docente e docente

I docenti, dall'altro canto, hanno avuto un'opportunità per conoscersi meglio, per confrontarsi, per scambiarsi opinioni, cosa questa che sicuramente ci ha arricchito.

Talvolta capita che l'insegnante resti chiuso all'interno della propria classe per cui la conoscenza risulta essere superficiale. Con questo progetto abbiamo potuto scoprire nei colleghi competenze che nell'attività quotidiana non sarebbero emerse.

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

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

Il materiale tecnologico è stato generalmente all'altezza del compito assegnato (numero computer, programmi, stampanti, videocamera, lettore DVD, ecc.) e anche la sua fruizione non ha creato particolari problemi né ai bambini, né ai docenti, così come il materiale proposto per le attività prettamente didattiche (schede, libri, ecc.).

Si è lavorato un po' al risparmio invece per la realizzazione della scenografia e per i costumi, in quanto non si è voluto chiedere ai genitori un ulteriore contributo. Quindi abbiamo riciclato tutto quello che era possibile e gli insegnanti hanno portato da casa cartoncini, gessetti colorati, carta crespata, carta da pacco, ecc.



Per alcune scenografie abbiamo sfruttato le bellezze naturali presenti sul territorio.

Sebbene con materiale più mirato la scenografia avrebbe potuto essere più efficace, siamo soddisfatti dell'effetto ottenuto.

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Riteniamo che ogni docente abbia goduto dell'intervento dei colleghi, arricchendo così il proprio bagaglio culturale-professionale.

Essendo infatti il progetto interdisciplinare c'è stata una condivisione di tutti gli elementi che ne facevano parte; ogni docente aveva ben chiaro l'intero itinerario proposto ai bambini, nonostante poi sul campo gli fosse richiesto di svolgere una determinata attività. Questo ha permesso sia un maggior coinvolgimento, sia la conoscenza di diverse strategie, modalità di intervento e nozioni su specifici campi (tecniche pittoriche e manipolative, uso del computer, ecc.)

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

I bambini sono stati entusiasti, si sono divertiti imparando; infatti gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti. È sorprendente vedere come non si stanchino mai quando il lavoro piace. Inoltre, se non ci si vuole soffermare solo sull'aspetto cognitivo, si deve dire che questo tipo di esperienza ha una forte valenza educativa, abbiamo visto bambini pronti ad aiutare i più deboli apprezzando e valorizzando, a volte, le abilità del compagno.

Ogni bambino ha potuto utilizzare lo stile a lui più congeniale, scoprendo talvolta potenzialità nascoste.

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

I docenti del plesso "Marconi" stanno valutando la possibilità di organizzare gruppi di livello per il recupero e il potenziamento delle diverse abilità per il prossimo anno scolastico.

Questo favorirebbe la progettazione di un percorso interdisciplinare dove sicuramente le nuove tecnologie avranno un ruolo significativo sia attraverso l'uso di software didattici, sia attraverso il loro utilizzo per la costruzione di ipermedia, di ricerche in internet, ecc.

In ogni caso il nostro percorso continuerà: desideriamo mettere in pratica quanto appreso nel corso di questi due anni., forse un lavoro utilizzando Movie Maker ed Audacity.



13. Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante i due anni di Diploma On Line.

Per la realizzazione di questo progetto si è tenuto soprattutto conto dei seguenti contenuti :

- **Formazione e Nuovi Media:** potenzialità delle NT
- **Nuove Tecnologie per la didattica:** Saper utilizzare la tecnologia più consona al raggiungimento degli obiettivi didattico-educativi
- **Strumenti di ricerca nel web:** ricercare informazioni in rete
- **Modulo tecnico-video:** Video digitale
- **Modulo tecnico-audio**