

DOL – Diploma on Line per esperti di didattica assistita –
MODULO DI PROGETTAZIONE (2° anno)

“Playing with Pinocchio”

Relazione finale di Sonia Graziotto

“Migliorare la qualità dell’insegnamento, avvalendosi delle Nuove Tecnologie”: è stato questo il filo conduttore del progetto “Playing with Pinocchio”, realizzato dai 38 bambini delle classi prima e seconda della Scuola primaria “G. Berto” di Conscio - nel periodo marzo-giugno 2007 -, insieme alle Insegnanti Bobbo, Trento e Graziotto e con la collaborazione dei genitori.

Pinocchio, infatti, il protagonista dello spettacolo in lingua inglese proposto della compagnia teatrale “Theatrino”, ha dato una svolta alla programmazione didattica prevista per il periodo finale dell’anno, coinvolgendo nelle sue avventure bambini e insegnanti e diventando un progetto allargato a tutti gli ambiti disciplinari.

Pur essendo, quindi, legato agli obiettivi previsti a livello didattico, il progetto si è caratterizzato come una proposta nuova nei contenuti, nelle modalità e negli strumenti di realizzazione.

Il risultato è stato un CD che raccoglie il filmato relativo ai momenti salienti del progetto, l’Abbecedario in filastrocca di Pinocchio e i software, cercati tra i programmi didattici open source disponibili in rete e a volte adattati al progetto, con i quali i bambini hanno messo alla prova le loro abilità.

I lavori, che hanno avuto luogo nel plesso scolastico di Conscio, dove i bambini hanno lavorato in aula, nel laboratorio di informatica, in biblioteca, in salone e in palestra, sono iniziati il 1° marzo 2007 e si sono conclusi il 13 giugno 2007.

Gli obiettivi generali stabiliti in fase di progettazione erano stati:

- Sviluppare relazioni positive tra compagni attraverso lavori, giochi e attività di gruppo da svolgere sia in classe che in laboratorio o in altri ambienti;
- Riscoprire nel gioco un mezzo divertente per conoscere la realtà e sviluppare la propria creatività;
- Approfondire la conoscenza della storia di Pinocchio attraverso la lettura animata in classe, la rappresentazione teatrale in lingua inglese e la visione di altri prodotti multimediali;
- Ampliare le proprie conoscenze della lingua inglese, prendendo come spunto la storia di Pinocchio;
- Rappresentare con software presenti nel laboratorio informatico personaggi, attività e giochi ispirati alla storia.

La programmazione didattica prevedeva inoltre, a livello disciplinare, il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

ITALIANO:

- Consolidare le capacità di attenzione e concentrazione;
- Comprendere il significato globale di semplici testi orali e scritti valutando criticamente fatti e situazioni;
- Migliorare la lettura strumentale ad alta voce;
- Produrre semplici filastrocche con stimoli vari.

MATEMATICA

- Raccogliere e rappresentare dati;
- Riconoscere e rappresentare relazioni;
- Comprendere e risolvere situazioni problematiche;
- Utilizzare l’orologio nelle sue funzioni;
- Padroneggiare strategie di calcolo veloce.

INFORMATICA

- Creare e salvare con nome un file e una cartella;
- Scrivere usando la videoscrittura;
- Personalizzare l'aspetto grafico di un testo;
- Disegnare con Paint;
- Acquisire immagini da una periferica.

INGLESE

- Ascoltare e comprendere testi linguistici di vario genere inclusi quelli forniti dai mezzi audiovisivi;
- Mettere in relazione un semplice testo con la rappresentazione grafica corrispondente;
- Manifestare curiosità sul modo di vivere e di parlare di altri paesi.

LABORATORI

- Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo: segni, linee, colori;
- Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche: mosaico, collage, ecc.
- Eseguire per imitazione semplici canti o brani;
- Muoversi con ritmo;
- Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri.

Le modalità di realizzazione, prevedevano attività da svolgere avvalendosi del cooperative learning o in piccoli gruppi sia della stessa classe che misti. A volte, inoltre, i gruppi potevano essere formati da bambini aventi competenze simili oppure diverse in campo informatico, al fine di sviluppare relazioni positive tra di loro e nel contempo per coinvolgere maggiormente i bambini con minori competenze.

Per i bambini con difficoltà, invece, la scelta fatta era stata quella di optare per lavori semplificati e personalizzati.

Dal mese di marzo, quindi, dopo lo spettacolo in lingua inglese, è iniziata la lettura delle avventure di Pinocchio e la realizzazione dell'abecedario, attività che hanno accompagnato gli alunni durante tutto il periodo del progetto, alle quali si sono affiancate le altre attività che hanno portato alla realizzazione: nel mese di marzo delle maschere relativi ai personaggi preferiti della storia; in aprile, dei fascicoli in lingua inglese con le attività relative ai colori e alle parti del corpo e, in maggio, delle gare di abilità al computer con semplici software didattici.

L'insegnante Trento ha curato la parte linguistica, mentre l'insegnante Bobbo si è occupata delle attività espressive. Il lavoro, comunque, è stato sempre eseguito in collaborazione con la sottoscritta che oltre a seguire le attività di inglese e matematica, ha seguito le attività in laboratorio di informatica, realizzando la parte finale del lavoro relativo ai filmati.

I vantaggi e gli svantaggi che sono stati rilevati durante la realizzazione del progetto sono stati:

Elementi	Vantaggi	Svantaggi
Contenuti	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilità di una grande quantità di materiale sull'argomento.	<ul style="list-style-type: none">• Conciliare versioni diverse delle avventure di Pinocchio.
Tempi	<ul style="list-style-type: none">• Realizzare il progetto nella parte finale dell'anno ha permesso di mantenere alti i livelli di attenzione e motivazione degli alunni.	<ul style="list-style-type: none">• Portare a termine i lavori nei tempi stabiliti in fase di progettazione con le interruzioni previste dal calendario scolastico non ha permesso, a volte, di poter dedicare spazio e tempo agli spunti di approfondimento

		emersi durante il lavoro.
Fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le attività in fasi ha permesso una gestione più efficace del lavoro e degli imprevisti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire le attività che richiedevano tempi più lunghi del previsto e alcuni imprevisti.
Modalità	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosità e interesse per l'uso delle Nuove Tecnologie. • Partecipazione costante alle attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento delle attività in laboratorio di informatica, visti l'età e i diversi livelli di conoscenze in campo informatico.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione di nuove abilità in campo informatico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riuscire a mantenere "integri" e funzionanti gli strumenti usati dai bambini.
Protagonisti	<ul style="list-style-type: none"> • Motivazione e interesse degli alunni che si è concretizzato in continue proposte di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'approccio degli alunni che non usano il computer a casa ha richiesto un forte incoraggiamento iniziale. • Segni di stanchezza, quando le attività superano i 5-10 minuti o se le attività previste non sono automatiche, ma richiedono una riflessione, prima di agire.

Le difficoltà incontrate a livello tecnico sono state legate soprattutto alle limitate possibilità di accesso a Internet durante le ore di lezione, visto che la scuola dispone di un'unica linea telefonica che serve anche per la ricezione e l'invio di fax. Tenendo, quindi, anche conto del fatto che il collegamento è di tipo analogico (unico tipo di collegamento disponibile in zona) si intuisce chiaramente che la navigazione sia stata lenta e soggetta a frequenti interruzioni.

Per quanto riguarda, invece, l'aspetto metodologico-didattico è stato molto impegnativo gestire il lavoro di tutta una classe o di gruppi misti nel laboratorio di informatica sia per il numero (in media a 19-20 bambini) che per l'età dei bambini.

Le abilità acquisite dalle insegnanti si sono concretizzate in una maggiore conoscenza e padronanza nell'uso degli strumenti disponibili e anche delle applicazioni (programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni ecc.). Il progetto, infatti, essendo concomitante all'avvio di un corso di informatica di primo livello d'Istituto per il personale docente, ha permesso alle insegnanti di mettere in pratica subito, quanto imparato durante il corso e, in caso di problemi, di confrontarsi con altre persone per trovare una soluzione.

Tra gli alunni, invece, le abilità acquisite hanno superato le aspettative, stabilite dagli obiettivi definiti in sede d'istituto per il primo biennio della scuola primaria; ovvero: la conoscenza degli elementi di base di un computer e di programmi di videoscrittura e di disegno quali Paint.

Lavorare per un progetto, infatti, oltre a far sentire i bambini "più grandi" perché usavano gli strumenti che normalmente "usano solo i grandi" è stata una buona occasione per conoscere nuovi strumenti e rapportarsi alle difficoltà che si presentavano nell'uso degli stessi, con la consapevolezza che i problemi avrebbero permesso di allargare le proprie conoscenze e accrescere le proprie competenze.

Un altro aspetto che ha contribuito a tenere alto l'interesse per le attività svolte è stata la possibilità di poterle realizzare anche al di fuori dell'ambiente scolastico.

I bambini, quindi, per quanto riguarda l'uso delle Nuove Tecnologie, lavorando con i sette personal computers presenti in laboratorio hanno imparato a:

- accendere e spegnere il pc;
- creare e salvare un file o una cartella.;
- stampare documenti;
- creare disegni con Paint;
- scrivere brevi testi con Word o Staroffice modificandone l'aspetto grafico;
- animare titoli e frasi con Wordart;
- acquisire immagini dallo scanner e dalla macchina fotografica digitale;
- fare piccole modifiche alle immagini;
- creare semplici presentazioni inserendo immagini, suoni e testi;
- organizzare e selezionare immagini, file audio e video da inserire in un filmato, trovando dei criteri di selezione condivisi.

Le relazioni osservate tra alunno e docente durante il progetto sono state più familiari e costruttive rispetto ad altre situazioni di apprendimento, in quanto permettevano di avere più occasioni per confrontarsi e scambiarsi idee ed opinioni sia sulle attività che si stavano svolgendo sia su fatti o argomenti collegati alle stesse o all'esperienza dei bambini.

Molto gratificante per i bambini, è stato anche vedere che le attività partivano dalle loro proposte.

Oltre al progressivo e graduale aumento dell'interesse, manifestatosi nella partecipazione continua di tutti i bambini alle attività, tra gli alunni si è riscontrato un aumento delle occasioni di confronto con i compagni, finalizzate alla ricerca di regole comuni o di una soluzione alle difficoltà che si presentavano nello svolgimento del lavoro, e un livello minore di conflittualità tra gli stessi.

Le prove di valutazione somministrate dalle insegnanti - sia di tipo oggettivo che soggettivo - hanno messo in evidenza, inoltre, il raggiungimento da parte di tutti gli alunni degli obiettivi prefissati, nonostante i timori, espressi talvolta in itinere dalle insegnanti, sul rischio che il lavoro diventasse troppo dispersivo.

Un aspetto che, secondo me, ha influito positivamente nel lavoro è stato il rapporto esistente tra le docenti. Lavorando in team da quasi sei anni, visto che anche l'insegnante Bobbo gli anni precedenti era presente come insegnante di sostegno, infatti, le relazioni, da sempre improntate al dialogo e alla collaborazione, si sono maggiormente consolidate come è emerso chiaramente nei momenti di difficoltà, quando tutte le insegnanti si sono adoperate per aiutare le altre colleghe.

Molto positivo, inoltre, si è rivelato vedere come, lavorando insieme, abilità diverse, se riconosciute e valorizzate nel gruppo permettano di migliorare il risultato finale.

Tuttavia va riconosciuto, rispetto all'anno scorso, che un ruolo determinante nella positiva realizzazione del progetto è stato dato dal fatto di poter disporre di un laboratorio di informatica nuovo con 7 computers disponibili, perfettamente funzionanti e con una buona dotazione di programmi open source e di periferiche semplici da utilizzare.

Per il futuro le insegnanti, comunque, auspicano anche l'acquisto di un videoproiettore che dia maggiore visibilità ai lavori svolti e di un software per l'apprendimento in rete che consenta ai docenti di controllare e intervenire nel lavoro svolto dagli alunni.

Dopo la festa di fine anno, inoltre, è emersa da parte sia dei bambini che delle famiglie la volontà di continuare questa esperienza che, nonostante qualche perplessità iniziale, si è rivelata ricca di spunti per il lavoro del prossimo anno, soprattutto perché ha favorito un approccio alla lingua inglese immediato, vissuto con naturalezza e curiosità dai bambini.

Anche la musica è stata un elemento decisivo sia per capire l'importanza di stare insieme, sia per aiutare i bambini a lavorare con gioia ed entusiasmo, imparando con essa ad esprimersi e a comunicare con gli altri.

Casale sul Sile, 20 giugno 2007