

“Nella Valle di Medusa”

Conoscenza del territorio e valorizzazione delle risorse tradizionali locali attraverso le possibili attività nella valle del Riu Maiori sottostante il Castello di Medusa, pochi chilometri a sud di Samugheo (OR).

Istituto Comprensivo Samugheo (OR)
Scuola Secondaria di I grado

Anno Scolastico 2007/2008

Il fine dell'attività è stato quello di realizzare un prodotto ipertestuale e multimediale che simuli una presentazione del territorio di Samugheo in chiave turistica, nella fattispecie della valle del Riu Maiori localizzata sotto il Castello di Medusa, pochi chilometri a sud di Samugheo (OR). Le attività individuate sono state: visite archeologiche, trekking, climbing. Infatti è presente un sito archeologico da valorizzare, sono possibili dei percorsi a piedi nella valle da segnalare e le pareti rocciose sono attrezzate per l'arrampicata sportiva.

Il fine è stato duplice: da una parte affrontare argomenti di matematica e scienze "dal vero", dall'altra impadronirsi di strumenti critici di lettura della realtà ed integrazione con strumenti informatici-multimediali.

I ragazzi hanno avuto modo di conoscere da vicino il territorio, di toccare con mano le rocce della valle, di legarsi a loro anche emotivamente grazie al particolare stato d'animo che le suddette attività creano, raccogliere materiali testuali, fotografici, etc., ed intervistare gli anziani circa la storia e le leggende dei luoghi.

Oltre all'inquadramento geografico si sono sviluppate le seguenti categorie: Storia e storie, Artigianato, Feste sacre e profane, Il mangiare, Attività outdoor. Nell'ipertesto è presente anche il "diario" dei ragazzi sotto forma di testo.

Hanno partecipato 24 alunni della classe II sez. A e II sez. B (12 per ogni laboratorio) della scuola Secondaria di Primo grado dell'Istituto Comprensivo di Samugheo. Si sono costituiti 2 laboratori da 12 alunni ciascuno, omogenei per livello cognitivo ed espressivo - creativo.

Sono intervenuti in ogni singolo laboratorio un docente di classe (Franco Deias - Tecnologia) e un docente esperto (Gianluca Mandas - Scienze Matematiche),

con l'ausilio in aula informatica del Responsabile Tecnico (Sig. Franco Pala).

Il progetto ha avuto "tre luoghi": la scuola, il paese, la valle calcarea sede del Castello di Medusa.

A scuola si sono utilizzate le due aule d'informatica, l'aula classe e lo spazio adiacente alla palestra, dove si trova il pannello didattico di arrampicata.

Le aule d'informatica sono costituite da 12 PC ognuna collegati da due LAN indipendenti una delle quali collegata ad Internet.

Un PC portatile, numerosi cavi di collegamento, 12 USB drive da 2 Gb, un disco rigido esterno.

Sono presenti due video proiettori. Sono state acquistate ad hoc due video camere digitali miniDV che si aggiungono ad una terza già in possesso della scuola, due fotocamere pocket ed una tipo reflex; due cavalletti.

Il progetto si sviluppa in 7 settimane che identificano anche 7 fasi differenti, come riportato nella scheda progetto.

La durata complessiva è stata di 30 ore per gruppo di 12 elementi. Il progetto ha avuto inizio con gli alunni il primo Aprile 2008 e termine il 06 giugno 2008.

Le attrezzature utilizzate, sufficientemente valide dal punto di vista hardware, sono quasi completamente prive di software all'altezza.

Le configurazioni "chiuse" delle aule M@rte (progetto di informatizzazione della Regione Sardegna) hanno creato non pochi problemi, costringendo il responsabile di progetto a veri e propri salti mortali e tour de force per far in modo che i componenti "la redazione" avessero accesso ai documenti e potessero scambiare i semi-lavorati.

Il "Learning by doing" è stato l'asse metodologico portante, dalla proposta di problemi di soluzione operativa si è arrivati a creare piccoli spazi di approfondimento teorico.

Il faro da seguire è stato, durante tutto il percorso, il prodotto ipertestuale da realizzare. I ragazzi, in un processo quasi da auto-didatta, hanno visto nell'insegnante un "sostegno tecnico" affiancato al gruppo, ma non come

“comandante” del gruppo. Si è spesso lasciato che fossero loro a prendere le decisioni circa la soluzione dei vari problemi.

Successivamente alla ideazione ed alla progettazione del prodotto, che è avvenuta in comune, si è diviso il lavoro in “blocchi”. Ogni coppia ha sviluppato un singolo blocco che poi è stato passato alla coppia vicina per la correzione e verifica in un ciclo chiuso.

Al termine sono stati assemblati i singoli blocchi a formare il lavoro progettato.

Il processo culturale e cognitivo è ripartito così dal gioco e “dal vissuto” dei luoghi e non solo dal racconto di terzi, l’esperienza in prima persona diventa la “propria” conoscenza che passa poi per una generalizzazione. Una fase più analitica legata alla curiosità giunge più tardi, ritornando ancora sui luoghi con maggiore consapevolezza e senso di appartenenza.

Si è fatto ricorso anche al metodo deduttivo e imitativo quando è stato necessario.

I ragazzi hanno potuto apprendere concetti come le frazioni, le proporzioni, gli angoli, i triangoli, il baricentro e numerosi concetti propri dell’educazione ambientale e dello sviluppo sostenibile, operando con la corda ed i moschettoni. Hanno utilizzato arti grafiche e gestione delle immagini nel realizzare il loro ipertesto ed hanno sviluppato capacità di confronto e coordinazione durante la soluzione dei “problemi”, i complessi passaggi di arrampicata ricostruiti sul pannello didattico dove i tentativi si susseguono veloci e i ragazzi si alternano uno dopo l’altro per riuscire a salire.

Non si sono incontrate particolari difficoltà, in quanto si è utilizzato uno schema di lavoro già utilizzato in precedenza e sufficientemente collaudato. Ciò nonostante, ed anche se i ragazzi avevano iniziato in precedenza a muovere i primi passi nella direzione dell’ipertesto, il progetto avendo avuto inizio operativo in data primo aprile 2007 e conclusione il 27 Maggio 2008 con presentazione in sintesi il 06 giugno 2008 presso l’aula convegni del Museo

Unico Regionale dell'Arte Tessile di Samugheo (OR), non si è avuto un periodo di tempo sufficiente per lavorare con la dovuta serenità e completezza.

Ritengo non sia le sede per relazionare circa la molteplicità di utilizzi di un pannello didattico per l'arrampicata, ma possiamo dire in sintesi che essendo le prese in resina numerate si possono inventare in gran numero di giochi ed esercizi per unire il movimento del corpo nella dimensione verticale con il calcolo e la geometria. Degli argomenti che i ragazzi hanno affrontato si è già largamente esposto nella scheda, e credo che la visione del lavoro svolto sia chiarificatrice. Le materie toccate trasversalmente sono state: Matematica, Scienze, Inglese, Italiano, Storia, Geografia, Scienze Motorie, Arte e immagine, Informatica.

Il livello di complessità del lavoro realizzato è stato medio-alto non solo per la necessità di competenze informatiche ed escursionistiche, ma soprattutto per dover imparare ad operare con una modalità tipo "redazione" che richiede capacità relazionali, logiche, di responsabilizzazione e creative, il tutto in tempi brevi e con poca esperienza.

Gli insegnanti (e parlo per me che questa tipologia di lavoro la porto avanti da circa 10 anni) hanno affinato, in un complesso processo, la capacità di gestione del gruppo suddiviso in coppie e il lavoro in blocchi. Si sono sperimentate anche tecniche motivazionali mutuare dallo sport, non proprio tipiche delle lezioni frontali, perché il gruppo desse sempre il massimo ed "il sacro fuoco" ardesse sino al giorno della presentazione finale!

I ragazzi da parte loro investono maggiori energie rispetto alla lezione frontale, anche se esistono notevoli differenze tra chi ha un livello di autonomia maggiore nell'utilizzo della macchina e chi minore. In alcuni casi la macchina può diventare motivo di frustrazione, soprattutto in ragazzi diligenti che non possiedono un PC proprio a casa.

Quando l'alunno è giustamente motivato porta avanti il lavoro secondo il suo modo di espressione e vede nel docente un aiuto da utilizzare in caso di "stallo" o per la soluzioni di problemi particolari. Questa sorta di maieutica è la situazione che preferisco in quanto dà modo ad ognuno di "esprimersi"

(esprimersi spremendosi le meningi) liberamente, ma all'interno comunque di linee guida ben precise e format uguali per tutti.

Quando si ha a che fare con un livello di competenze e capacità inferiore, un'altra possibilità è quella di creare un falso "time out" nel processo di produzione, per giocare con mp3, immagini, montaggio video, etc. Il docente con un piccolo gruppo deforma immagini, mette musica, etc., i ragazzi abbassano la guardia e per imitazione in poco tempo sono capaci di riprodurre quelle competenze sul lavoro assegnato.

Il rapporto alunno - alunno è generalmente di maggiore collaborazione ed imitativo per affiancamento, un modo di imparare tipico delle nuove tecnologie. E tra docente e docente... L'amicizia ed il rispetto reciproco ha messo una toppa alle falle aperte da un sistema scolastico che ha generato una babele di linguaggi con i quali è veramente difficile comprendersi tra docenti; e spesso tra docenti e dirigenti (e nella peggiore delle ipotesi tra docenti e discenti...).

L'arricchimento professionale è sicuramente notevole sia per i contenuti che si affrontano che per l'accelerazione che si ha nei rapporti tra tutti gli attori che partecipano all'attività.

Inoltre la cattiva programmazione, e gli errori in generale, vengono messi in evidenza dal prodotto finale. Ciò è un vantaggio per poter apportare variazioni e migliorie in tempi brevi, ma è anche uno dei motivi per cui le nuove tecnologie vengono ancora accolte in molte scuole con una certa freddezza.

La valutazione dell'attività degli alunni è certamente positiva, anche se richiederebbe un continuum negli anni successivi per consolidare le competenze acquisite.

La risposta degli studenti, in questo progetto di potenziamento, è stata molto buona, a tratti entusiastica, a testimoniare che la scuola (soprattutto dell'obbligo) ha bisogno di novità e di sperimentazione, di meno accademia e di più "imparare-facendo". Se gli insegnanti si emozionano anche i ragazzi lo fanno, dando una risposta molto veloce.

La spontaneità e la motivazione sono evidenti visionando il lavoro che è in realtà una veloce sintesi dei materiali prodotti.

Al di là dei tecnicismi informatici (dove comunque è indispensabile che il docente abbia un buon livello di professionalità) ritengo che i nodi siano la progettazione, il metodo e l'organizzazione delle risorse. Tutto ciò al fine di non sottovalutare il fattore tempo e per non dimenticare l'obiettivo principale: fare in modo che i ragazzi imparino qualcosa che non sia esclusivamente il mero copiare ed incollare. Inoltre, anche se potrebbe sembrare un po' troppo "aziendale", il docente dovrebbe avere il processo produttivo ben chiaro e schematizzato per procedere con sicurezza evitando di creare confusione nei dati, nel lavoro, ma soprattutto nei ragazzi. Risulta inoltre fondamentale che i docenti siano abituati a lavorare per progetti e per "step", ma che al tempo stesso possiedano un'alta capacità di adeguarsi al cambiamento per adattarsi alle variazioni, spesso giornaliere, che si incontrano "in corso d'opera".

I moduli del DOL sono stati tutti utili e centrati sulle applicazioni utilizzate, spesso non tanto dal punto di vista tecnico-informatico, quanto sulla sistematizzazione degli argomenti e come fonte di ispirazione.

Luca Mandas E10