

## **RELAZIONE FINALE**

### **DESCRIZIONE DI CONTENUTI, TEMPI, LUOGHI, FASI, MODALITÀ, STRUMENTI .**

Lo sviluppo della sensibilità, del rispetto della natura e della coscienza delle conseguenze delle azioni dell'uomo è l'obiettivo di questo percorso. Il progetto ha portato alla realizzazione di un cd-rom dove viene presentato l'ambiente naturale in cui vivono i bambini della mia classe. Si è cercato di valorizzare un approccio di tipo globale all'ambiente. Si è favorito l'utilizzo del territorio come laboratorio didattico in cui trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi. Si sono scelte attività che tenessero conto dell'importanza di interagire con il bambino per sollecitarlo concretamente ad esprimersi, coinvolgersi, documentarsi, prendere posizione e agire per l'ambiente.

### **STRUMENTI EDUCATIVI**

- la ricerca sul campo per entrare nell'ambiente per percepirlo, esplorarlo, raccogliere dati, modificarlo.
- le discussioni, domande aperte
- i giochi di ruolo e di simulazione
- le attività artistico-espressive

### **FASI**

- scelta di un ambiente particolare vicino ai bambini.
- individuazione degli elementi fondamentali che costituiscono l'ambiente scelto e le relazioni tra di essi.
- correlazione del progetto alle discipline: lo studio di un ambiente particolare richiede conoscenze distribuite tra diverse materie-ambiti disciplinari.
- progettazione di un prodotto da utilizzare per divulgare le conoscenze acquisite.
- pianificazione del lavoro con la definizione delle attività che si svolgeranno, la creazione dei gruppi che le realizzeranno e l'individuazione delle risorse richieste da ogni attività.
- realizzazione del progetto che procede parallelamente, sia con la valutazione della qualità del processo, sia dell'apprendimento dei bambini.

- produzione di una documentazione accurata durante tutta la vita del progetto .

#### TEMPI – LUOGHI – MODALITA'

Il progetto si è svolto principalmente a scuola, nel laboratorio di informatica con 14 postazioni di lavoro (due alunni per macchina). In laboratorio i bambini hanno lavorato 20 ore a cadenza settimanale con una media di 3 ore ad incontro.

In aula, 10 ore di lezioni frontali e di ricerca su argomenti in ambito geografico inerenti alla programmazione per il primo quadrimestre.

Si è reso necessario assegnare ai bambini dei lavori da svolgere presso la propria abitazione, con cadenza settimanale.

L'insegnante a casa ha eseguito la rielaborazione finale della presentazione e le copie per tutti gli alunni.

- Al rientro dalle vacanze gli insegnanti di terza di tutto il circolo si incontrano per la programmazione e ogni team decide quale sarà il suo compito in situazione per valutare il raggiungimento degli obiettivi prefissati.
- Le insegnanti di classe decidono di realizzare una presentazione con frontpage.
- Si presenta il progetto agli alunni che rispondono con entusiasmo.
- Nel mese di ottobre la classe viene divisa in piccoli gruppi per la realizzazione di schemi che simulano la struttura della presentazione da realizzare.
- Ogni gruppo presenta il proprio schema ai compagni e ne viene scelto uno.
- Nel mese di novembre, la classe, si impegna nella ricerca nel web di materiale utile e nella realizzazione di testi con l'utilizzo della videoscrittura.
- Viene utilizzato il laboratorio di informatica, durante le due ore di compresenza settimanali riservate al progetto. La classe è divisa in due gruppi , un gruppo è in laboratorio per la ricerca in internet, l'altro in classe (dove ci sono tre computer) con l'altra insegnante per la realizzazione di testi.
- La ricerca in Internet viene pilotata dall'insegnante che propone ai bambini siti utili.
- Visto che i tempi non sono stati lunghi molti bambini hanno continuato a casa il lavoro iniziato a scuola.
- Nel mese di dicembre i bambini hanno scelto tra il materiale raccolto ciò che doveva far parte della presentazione.
- Agli alunni viene presentato il programma frontpage ma con scarsi risultati vista l'età degli alunni. Il programma è risultato difficile da usare, così l'insegnante di informatica "guidata dai bambini" ha assemblato il materiale (più delle volte a casa propria).

- Prima delle vacanze natalizie la classe ha visionato il prodotto finale dando il suo parere positivo.
- L'insegnante ha provveduto a pubblicare il sito su CD e ha fare le copie per tutti gli alunni.

### **CLASSI COINVOLTE E INSEGNANTI CHE HANNO PARTECIPATO AL PROGETTO.**

Alla sperimentazione ha partecipato una classe terza, costituita da 19 alunni. Le insegnanti coinvolte sono le due insegnanti di classe: Anna Maria Massenzio, Carla Ingenito.

### **VANTAGGI E SVANTAGGI**

#### **VANTAGGI**

- offrire la possibilità di una prima attività di manipolazione dove il bambino sperimenta concretamente l'utilizzo del mouse e dei collegamenti ipermediali
- stimolare le capacità cognitive ed in particolare quelle interpretative decodificando il significato dei pulsanti di navigazione, delle parole calde, degli oggetti o aree sensibilizzate
- scoperta autonoma da parte del bambino delle possibilità del mezzo esplorando e divertendosi, in alternativa ad una lezione frontale di presentazione.
- Il bambino è molto motivato quando usa prodotti multimediali perché la multimedialità stuzzica la sua curiosità
- La multimedialità intesa in senso educativo come veicolo di contenuti e di atteggiamenti che si devono tenere.
- conoscenza del proprio territorio
- cooperazione tra i bambini per raggiungere un fine comune.
- questa modalità di lavoro stimola positivamente il bambino facendogli acquisire fiducia in se stesso e nelle sue capacità.

#### **SVANTAGGI**

- Non è stato possibile, per la lentezza del collegamento Internet messo a disposizione dalla scuola, effettuare collegamenti con altre istituzioni scolastiche che si occupano dello stesso argomento.
- Non tutti i bambini avevano conoscenze informatiche pregresse quindi è stato dedicato troppo tempo alla spiegazione del funzionamento della macchina.

### **EVENTUALI DIFFICOLTÀ INCONTRATE**

Molti alunni si sono mostrati pronti, vivaci e desiderosi di apprendere, altri hanno avuto bisogno di tempi più lunghi; permanevano, tuttavia, alcune incertezze, ragione per cui il mio lavoro iniziale è stato orientato al recupero di tali incertezze ed al consolidamento delle principali nozioni di base nel campo informatico.

### **MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO E DOCENTE**

Le insegnanti si sono preoccupate di organizzare uno spazio diverso dall'aula, tempi lunghi di lavoro per realizzare gli elaborati e le modalità di lavoro, in modo che i bambini potessero realizzare con serenità il loro compito.

Si sono preoccupate cioè di:

- creare un ambiente comodo e piacevole;
- scandire le attività secondo ritmi che rispettassero i tempi dei bambini
- adottare metodi vivaci ed interattivi;
- instaurare un rapporto di fiducia con l'insegnante in modo che potesse essere un punto di riferimento per problemi inerenti all'uso delle nuove tecnologie.

Durante tutto il percorso insegnanti e alunni hanno assunto il ruolo di soggetti attivi in situazione di ricerca, creando un clima di complicità tra bambino e adulto.

### **MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO ED ALUNNO**

I bambini della classe hanno utilizzando l'aiuto reciproco e la discussione come importante momento didattico. Sono stati capaci di scoraggiare atteggiamenti eccessivamente competitivi e nessuno è stato "colpito" da protagonismo. Tutti sono stati molto comprensivi con i bambini che non riuscivano ad organizzare in modo autonomo le consegne delle insegnanti, aiutandoli.