

## **corsista Luigi Migliaccio classe E\_11 dol**

### **relazione finale**

#### Premessa

Il progetto “**A spasso nei i campi flegrei**”, è un progetto modulare finanziato dal MPI USR Campania ed ha una durata triennale (trattasi di - “Misure incentivanti per progetti relativi alle aree a rischio, a forte processo immigratorio e contro l’emarginazione scolastica; prevenzione e/o contenimento dei fenomeni di *abbandono e/o evasione scolastica*; prevenzione e/o contenimento dei fenomeni di *selezione, insuccesso, disagio scolastico*; orientamento e/o integrazione socioculturale; apprendimento dell’Italiano come L2; recupero e/o sviluppo competenze e abilità di base; educazione interculturale”); la cui prima annualità si è svolta nel mese di giugno 2008, quindi in tempi ristretti ed in modo caotico (vedi la contemporaneità degli scrutini finali e degli esami di licenza media ).

Pertanto la presente relazione finale e la griglia di progettazione costituiscono una revisione dell’intero progetto qualora fosse finanziato in tempi adeguati per una progettazione più razionale, anche in previsione delle prossime edizioni del progetto stesso.

Il DVD prodotto riguarda le attività effettivamente svolte a giugno scorso.

Personalmente, mi sono occupato della documentazione e della pubblicizzazione del progetto, ho partecipato come insegnante di scienze alle visite guidate e ho svolto come docente il modulo di informatica.

Quindi, nella presente relazione farò riferimento soprattutto a questi moduli.

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

Le peculiarità dei “Campi flegrei” dal punto di vista culturale, storico, architettonico, artistico, geologico, botanico, ambientale.

Il periodo più indicato, visto che le visite guidate costituiscono la fase predominante del progetto, va da marzo a maggio ovvero nel periodo primaverile che è il più adatto per le escursioni.

Il modulo che prevede le visite guidate sono da realizzarsi attraverso “uscite” verso i siti di interesse del territorio, gli altri invece sono da realizzarsi a scuola nei vari laboratori, palestre ed aule speciali (laboratorio di informatica, laboratorio di ceramica per l’attività manipolativa, l’aula per le prove dell’orchestra della



scuola per il modulo musicale, la palestra per attività motoria, un'aula speciale per l'attività creativa, le aule normali per la produzione di testi).

Il progetto andrebbe svolto di sabato, giorni in cui la scuola è chiusa per le normali attività curriculari e prevedere la contemporaneità di più moduli in modo da impegnare i singoli ragazzi in più attività e per l'intera mattinata.

Relativamente al modulo di informatica, i ragazzi hanno eseguito ricerche sitografiche circa i siti oggetto delle visite guidate, ampliando e consolidando le conoscenze apprese sul posto.

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

La partecipazione al progetto è aperta a tutti i ragazzi della scuola ed in particolare a quelli diversamente abili e in svantaggio socio-culturale-linguistico. Alla prima edizione hanno partecipato circa 150 alunni delle classi prima e seconda impegnati nei vari moduli (i ragazzi di terza sono stati esclusi in quanto occupati con gli esami).

I docenti coinvolti dovrebbero assicurare le competenze richieste per l'espletamento delle attività programmate. Nell'edizione svolta sono stati impegnati nove docenti della scuola titolari delle varie discipline curriculari.

Al modulo di informatica hanno partecipato costantemente 20 ragazzi.

Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

Le difficoltà maggiori sono derivate dal ritardato finanziamento del progetto (metà maggio). Pertanto: diversi docenti i cui profili professionali assicuravano le necessarie competenze per talune attività, hanno rinunciato; i docenti disponibili non hanno avuto tempo per una adeguata progettazione esecutiva (l'approvazione dal C. di I. è avvenuto a fine maggio); non si è avuto il tempo necessario per contattare eventuali esperti; l'articolazione dei vari moduli non sempre è stata convergente verso le finalità del progetto, in quanto i percorsi didattici dei vari moduli non sono stati armonizzati adeguatamente.

Considerando l'eterogeneità dei ragazzi in fatto di conoscenze ed abilità informatiche, il mio intervento è stato verticalizzato (dall'alfabetizzazione informatica alla produzione di un prodotto ipermediale).

Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni



Durante le escursioni i ragazzi si sono sbizzarriti nelle riprese con fotocamera digitale e videocamera.

All'attività di informatica, hanno sviluppato abilità in fatto di produttività al PC, in modo vario a secondo del livello di partenza, ed in particolare: videoscrittura; formattazione e rimaneggiamento del testo; layout delle diapositive (principi di grafica e layout), inserimento di testi, immagini e video nelle diapositive (PowerPoint); creazioni di pulsanti ipertestuali ed animati (GIMP); transizione e temporizzazione delle diapositive.

Con i ragazzi più abili abbiamo iniziato il video montaggio delle varie clip (WMM).

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

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

Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze ...)

I rapporti interpersonali tra alunni e docente, alunno e alunno e docente e docente sono risultati, soprattutto durante le escursioni, più informali, spontanei, immediati e conviviali rispetto a quelli normalmente osservati nelle consuete attività didattiche in aula.

Con i ragazzi più abili in informatica ho stabilito rapporti di corresponsabilità, questo ruolo di "tutor di gruppo" li ha gratificati e sono modificati i rapporti con il docente, non più come da docente/discente.

Nelle stesse "coppie di aiuto" che ho stabilito alle varie postazioni, affiancando un ragazzo più abile con uno meno abile, si sono differenziati i ruoli: quello operativo e quello elaborativo.

Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

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

L'aula informatica di cui la scuola è dotata ha 13 postazioni "alunni" (quindi più che adeguata per i 20 ragazzi del modulo di informatica) ed una postazione "docente", quest'ultima collegata anche con il videoproiettore. Tutte le postazioni sono collegate ad internet ed attraverso la rete didattica.

La stessa videocamera con cui ho effettuate le riprese è quella in dotazione della scuola.

Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale



La partecipazione a questo progetto è stata la mia prima esperienza ad un progetto modulare, dove le varie attività dovevano convergere verso finalità comuni. Pertanto la fase di progettazione, in termini di contenuti, obiettivi, mezzi metodi e metodologie comuni è risultata molto articolata ed ha richiesto un'attenzione interdisciplinare.

Altro elemento nuovo, sono state le riprese sul campo (visite guidate) sia mie che dei ragazzi finalizzate alla produzione al PC.

Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Considerando, che il progetto è iniziato quando le attività didattiche erano ormai quasi terminate e quindi molti ragazzi e famiglie sono stati informati telefonicamente, la numerosa e costante partecipazione, la disponibilità dei genitori ad accompagnare i figli a scuola ed a riprenderli, le attestazioni dei genitori di gradimento dell'iniziativa considerata alla stregua di "scuola estiva" ed ancora il fatto che i ragazzi nell'anno in corso chiedano a noi professori quando ricomincerà il progetto, si può valutare positivamente l'iniziativa da parte dei ragazzi e delle famiglie.

