

Per una classe supersicura

1. Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti.
 - Contenuti: La sicurezza a scuola
 - luoghi: aula - laboratorio di informatica
 - fasi:
 - i. attività di stimolo iniziale: ascolto di una storia registrata
 - ii. riflessioni sui pericoli presenti in classe: brainstorming [lavoro di classe - lavagna interattiva]
 - iii. descrizione grafica, verbale, “audio” di un oggetto della classe [lavoro piccolo gruppo - uso di matite, colori, forbici in aula; uso PC in laboratorio]
 - iv. costruzione unico prodotto [tutta la classe in aula con la lavagna interattiva]
2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione.
 - Classi coinvolte: una seconda di 18 bambini
3. Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1).
 - vantaggi:
 - i. l'utilizzo della lavagna interattiva ha permesso di migliorare l'attenzione e la partecipazione degli alunni all'attività
 - ii. un buona integrazione tra i momenti in aula e quelli in laboratorio ha permesso di mantenere una continuità di progetto
 - svantaggi:
 - i. nessuno
4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico-didattiche.

Non sono state riscontrate difficoltà, sia nell'utilizzo degli strumenti sia nella gestione didattica del progetto

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni.

- Insegnante:
 - i. maggior padronanza utilizzo ipod - MP3
- alunni:
 - i. gestione della lavagna interattiva,
 - ii. cooperazione con i compagni,
 - iii. porsi un compito e portarlo alla fine,
 - iv. consapevolezza dei pericoli della classe,
 - v. messa in pratica di comportamenti corretti (non del tutto acquisito)

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

- il docente è stato presente solo nella prima parte: avvio storia, brainstorming e in quella finale, limitandosi a intervenire in caso di conflitto nei diversi gruppi e rispondendo alle richieste degli alunni

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

- in questo progetto a differenza di altre è stata privilegiata l'attività di piccolo gruppo, favorendo o comunque mettendo in gioco relazioni tra gli alunni, che si sono autogestiti nella formazione dei gruppi.
- Non tutti i gruppi hanno funzionato, ma questo è stato oggetto di riflessione e nelle volte successive si sono riscontrati piccoli progressi, nel senso di una maggior accettazione dell'altro.
- Tutti hanno partecipato attivamente.

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

- il progetto è stato portato avanti solo da un docente

9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

- Ricchezza/correttezza/interesse contenuti

- Funzionalità didattica

- Facilità d'accesso e fruizione
 - i. il tema della sicurezza è sentito soprattutto da noi docenti e non di molto interesse per gli alunni. L'aver utilizzato una storia registrata dal docente e ascoltata con il computer ha coinvolto gli alunni facendoli interessare sia al personaggio della storia sia ai pericoli della classe.
 - ii. Gli strumenti utilizzati sono stati alla loro portata e anche la lavagna anche se presentata attraverso questo progetto si è rivelata un ottimo strumento valido, ma soprattutto alla portata dei bambini, sia in termini di gestione degli strumenti, sia in termini di possibilità di stimoli utilizzabili.

10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

- come ogni esperienza ha permesso di migliorare le competenze a livello di osservazione e gestione della classe / gruppo

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

- I ragazzi hanno valutato positivamente l'esperienza

12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

- il tema della sicurezza verrà ripreso sicuramente per favorire un ripensamento e un'acquisizione sempre più consolidata dei comportamenti corretti. È possibile pensare a una seconda storia inventata per approfondire i pericoli della classe o analizzare quelli presenti in altri spazi della scuola.
- Tutto questo sempre utilizzando sia strumenti cartacei sia quelli tecnologici, per favorire una padronanza dell'uso, ampliando la barra degli strumenti della lavagna e utilizzando software come window movie maker (o simili free)

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

- Moduli utilizzati:
 - accessibilità:

- far riflettere sull'uso dei colori primo piano / sfondo quando si deve mostrare qualcosa agli altri
- realizzazione di una pagine che possa essere letta da tutti
- ipod
 - uso di programmi per creare mp3
- software di presentazione
- software Windows movie maker