

Relazione finale

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

Contenuti_ Il progetto è servito ad analizzare la tipologia testuale della favola e a conoscerne gli elementi: personaggi, luoghi e tempi, morale; a creare e a manipolare testi. Indirettamente, però, sono stati acquisiti altri due obiettivi: saper utilizzare il software Power Point al fine di costruire un ipertesto ed imparare a lavorare in gruppo.

Tempi_ Gli alunni hanno lavorato al progetto per circa due ore la settimana dal mese di Marzo ai primi giorni del mese di Giugno.

Luoghi_ I lavori sono stati svolti:

- a casa per quanto riguarda la rielaborazione delle ricerche fatte in Internet e la produzione di alcuni disegni;
- a scuola, in assetto classe, per prendere delle decisioni sul font da usare, sfondo, colori, animazioni...
- a scuola, in gruppo, per inventare favole, poesie, didascalie...
- nel laboratorio informatico per la realizzazione dell'ipertesto.



Fasi_ fase preliminare: Sono partita dalle conoscenze pregresse dei bambini e, attraverso delle conversazioni mirate, ho cercato di capire tutto quello che sapevano sulla favola. È emerso che non conoscevano le caratteristiche di questa tipologia testuale e che la confondevano con la fiaba. Abbiamo cominciato la conversazione leggendo la favola della volpe e l'uva e tirando fuori tutto ciò che ci veniva in mente (Brainstorming). Tutto quello che gli alunni dicevano veniva riportato sulla Lim e seguito dal nome di chi l'aveva detto, in modo da rendere il soggetto consapevole dell'importanza e della responsabilità che deriva dal suo contributo personale. G. , un bambino molto vivace, ha paragonato il suo compagno A. alla volpe perché a volte chiede delle figurine e, quando i compagni non gliel'cambiano, dice che è un hobby per bambini-piccoli mentre lui è un bambino-grande.

1^a fase: Abbiamo cominciato a leggere delle favole, a conoscerne le caratteristiche e, contemporaneamente, a fare ricerche sugli scrittori di favole. A casa, i bambini hanno elaborato le ricerche e poi in classe abbiamo deciso insieme che cosa scrivere sulle slide. In seguito ci siamo improvvisati scrittori di favole, poeti, fumettisti.



2ª fase: Realizzazione dell'ipertesto.

Modalità_ Cooperative Learning

Brainstorming

Lavoro individuale

Strumenti_ Enciclopedie multimediali e cartacee, libri, scanner, computer.

Protagonisti_ Diciotto alunni (10 femmine e 8 maschi, di cui uno diversamente abile e seguito dall'insegnante di sostegno) della classe 2ª A a tempo pieno dell'Istituto Comprensivo di Prizzi

Docenti coinvolti_ L'Insegnante Campidoglio, insegnante di lingua italiana.

Vantaggi_ Questo progetto ha sviluppato negli alunni:

- il piacere della lettura; leggere quindi non solo perchè "bisogna farlo", ma perché si imparano tante cose, perché si entra in un mondo fantastico;
- la creatività. Anche le alunne più timide hanno espresso le loro idee, le loro preferenze.

Gli alunni si sono sentiti motivati sin dall'inizio.

Due bambine avevano quasi paura ad usare il computer e, pur avendo la possibilità di lavorare da sole, si rifiutavano di farlo e si sedevano nella postazione



insieme ad altre compagne. Alla fine del progetto erano più sicure e lavoravano da sole.

Svantaggi_ Non ci sono stati svantaggi; l'unico svantaggio è stato il tempo.

Se avessimo avuto più tempo, avremmo potuto aggiungere qualche altra slide.

Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico-didattiche

Per quanto riguarda il metodo d'insegnamento è stato adottato il Cooperative Learning.

Quando si parla di cooperative Learning ci si riferisce, prima ancora che ad uno specifico metodo di apprendimento-insegnamento, ad un vasto movimento educativo che applica particolari tecniche di cooperazione nell'apprendimento in classe. Così viene definito da Mario Camoglio: *“Un metodo di conduzione che mette in gioco, nell'apprendimento, le risorse degli studenti. Così inteso, si distingue dai metodi tradizionali che puntano invece sulla qualità e sull'estensione delle conoscenze didattiche e di contenuto dell'insegnante. Infatti, diversamente da questi ultimi, sa gestire ed organizzare esperienze di apprendimento condotte dagli stessi studenti e insieme, sviluppare obiettivi educativi di collaborazione,*



solidarietà, responsabilità e relazione, riconosciuti efficaci anche per una migliore qualità dell'apprendimento". Adottando questo metodo, tutti i ragazzi si sono sentiti coinvolti nel processo di apprendimento, c'è stata meno competizione tra di loro. Ho preferito fare piccoli gruppi, tre ragazzi per gruppo, anche se ho rischiato perchè due avrebbero potuto coalizzarsi tra loro ed escludere il terzo. Fortunatamente, questo, non è successo.

Riguardo a questo metodo adottato, l'unico problema è venuto da un bambino che faticava ad accettare le decisioni del gruppo perché voleva primeggiare. Ho faticato tanto a convincerlo della necessità di fare proprie le decisioni della classe. Problemi tecnici non ce ne sono stati: qualche computer bloccato, qualche file introvabile perché salvato (se salvato poi) chissà in quale cartella.

Abilità acquisite dagli alunni_ capacità di lavorare in gruppo

Sicurezza e precisione nell'esporre le proprie idee

Assunzione di compiti e responsabilità

Organizzazione del lavoro

Acquisizione di regole

Abilità acquisite dall'insegnante_ Gestione dei gruppi



Coordinamento e ruolo di facilitatore

Gestione ed ottimizzazione dei tempi

Condivisione del progetto con gli studenti

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

Rispetto alla lezione frontale che vede il docente come il trasmettitore di conoscenze e l'alunno come il ricevente, questa esperienza didattica, basata sul cooperative learning, vede il docente come coordinatore e facilitatore. Cambia quindi anche il modo di apprendere: docente ed alunni decidono insieme la direzione verso la quale dirigersi, insieme fanno delle scelte. Di conseguenza tra alunno e docente nasce una relazione basata su una reale ed attiva collaborazione.

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

Adottando questo metodo cambia la relazione tra gli alunni: una maggiore conoscenza tra di loro; una maggiore cooperazione.

Cosa che non avviene quando si usa il metodo della lezione frontale che, al contrario, favorisce il lavoro individuale.



Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

Le tecnologie affascinano i bambini che utilizzano con molta facilità; del resto sono dei nativi digitali. Imparano facilmente e utilizzano le conoscenze apprese anche in altri contesti. Il testo elettronico ha indubbiamente dei pregi:

Modificabile a piacere. *Le modifiche a un testo elettronico sono agevolissime: questo fa sì che in un certo senso non sia mai concluso, a differenza di un testo a stampa e in maniera simile invece alle opere medievali, che venivano continuamente glossate e dunque modificate nelle successive copie.*

Multimediale. *Potenzialmente, un testo elettronico può essere multimediale, fare uso cioè di diversi media (audio, immagini, animazioni...). Questo lo rende estremamente ricco e coinvolgente.*

Permanente. *A dispetto di quanto osservato sull'obsolescenza dei mezzi tecnologici, va notato che in qualche misura ogni atto comunicativo mediato dal computer è registrato e può essere riprodotto.*

Interattivo. *Un testo elettronico non è confezionato una volta per tutte e offerto al "lettore", ma è pensato per rispondere a domande e comandi e per essere fruito con percorsi originali. Come tale, è estremamente interattivo.*

Perfettamente riproducibile. *Il testo elettronico è sempre perfettamente riproducibile, sì che non esiste differenza tra originale e copie. Inoltre, il testo elettronico è con estrema facilità e rapidità copiabile all'interno di altri testi.*

(tratto dal materiale di studio fornito dal Dol)



I bambini hanno valutato positivamente questa esperienza: se fosse per loro, le lezioni si svolgerebbero solo e sempre nell'aula informatica.

In effetti lingua italiana e NT è un binomio positivo perché le NT stimolano i ragazzi ad apprendere, ad auto-correggere quello che scrivono (“ Il computer me lo aveva sottolineato in rosso, poi mi sono accorto che avevo scritto....”), a sviluppare le capacità logiche.

Per tutta la durata del progetto, non si sono verificati problemi per quanto riguarda l'accesso e l'utilizzo del laboratorio informatico.

Valutazione dell'esperienza

È stata un'esperienza positiva perché:

ho potuto conoscere maggiormente i miei alunni;

ho instaurato con loro una relazione basata sulla cooperazione;

è un modo di insegnare che coinvolge i ragazzi(soprattutto i più timidi) e rende più simpatici i contenuti della Lingua Italiana;



ho compreso che un buon lavoro didattico è sempre frutto di un'accurata progettazione. È necessario, se si vogliono raggiungere dei buoni risultati, progettare le attività nei minimi particolari.

I bambini hanno valutato positivamente questa esperienza e hanno chiesto di continuare, l'anno prossimo, con il testo narrativo.

Io condivido l'idea.

Prizzi, 21 Giugno 2009

Anna Rosa Campidoglio

