

Tecno scrittori

Premessa

I bambini con i quali ho lavorato, erano per me una nuova conoscenza in quanto sono pervenuto a questa scuola proprio quest'anno (e grazie ai tagli sono pure stato trasferito). Il livello di preparazione generale nell'uso delle nuove tecnologie era molto modesto, e principalmente frutto di esperienze extra scolastiche e quindi improntato essenzialmente ad un uso ludico-fruitivo, piuttosto che operativo-produttivo. Le poche competenze possedute mancavano di organicità e erano molto differenti all'interno del gruppo, sia per qualità sia per quantità, a riprova del fatto che erano il frutto di un apprendimento episodico, non sistematico.

Un'efficace programmazione si fonda necessariamente su una analisi della situazione iniziale attenta e accurata, cui fa seguito una individuazione di obiettivi che sono quasi una logica conseguenza dello status rilevato.

Data la frammentarietà, la disomogeneità della preparazione dei bambini la scelta degli obiettivi più consoni alla situazione, si è dovuta tenere nell'ambito di livelli che appaiono piuttosto elementari per una classe quarta. Ma la scelta era pressochè obbligata, in quanto obiettivi eccessivamente ambiziosi avrebbero solo ingenerato frustrazione nei bambini e determinato una mole di lavoro enorme per il docente. Senza contare che va assolutamente evitato che l'intervento del docente sia invadente a discapito della produzione dell'alunno.



I protagonisti

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

Il Progetto si è sviluppato nell'arco di quasi tre mesi per un impegno orario settimanale medio di due ore, svolte principalmente in orario aggiuntivo al pomeriggio.

Parallelamente al progetto di informatica i bambini partecipavano a un progetto sulla cultura locale, pertanto la classe era divisa in due gruppi da otto alunni ciascuno i quali si alternavano nei due laboratori. Quindi, nell'arco dello stesso pomeriggio i bambini avevano un rientro di tre ore, delle quali metà dedicate all'informatica e metà alla cultura sarda. In realtà la divisione non è mai stata così fiscale, ma decisa di volta in volta a seconda delle contingenze.

I soggetti interessati sono stati i sedici bambini di una classe quarta elementare composta di otto maschi e otto femmine, senza bambini a sostegno. Per quello che riguarda le capacità dei bambini è una classe come tante altre, nella quale qualche bambino ottiene ottimi risultati, un numeroso gruppo lavora con risultati molto buoni, pochi bambini sono a un livello solo sufficiente, con cadute anche al di sotto della sufficienza. La classe è invece molto particolare sotto l'aspetto del comportamento, in quanto al suo interno vi è un gruppo di bambini poco interessato al lavoro, poco rispettoso delle regole, e indifferente alle sollecitazioni e ai richiami. Si tratta di una classe molto impegnativa da gestire, nella quale non di rado i bambini vengono alle mani. Una classe puntualmente oggetto di riflessione nell'Interclasse. Fortunatamente la situazione è in parte compensata dalla presenza nella stessa classe di un folto gruppo di alunni fonte di grandi soddisfazioni.

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

Tutta l'esperienza si è svolta nel chiuso dell'aula di informatica, salvo le uscite per la raccolta del materiale fotografico per la descrizione dei diversi ambienti della scuola, ...e le finestre sul mondo offerte dal web. Il prodotto finale previsto per il laboratorio era un giornalino di presentazione della classe, che fosse fruibile secondo due modalità differenti: attraverso un lettore pdf e attraverso un browser, il primo, in modo tale che i genitori interessati ad averne una copia stampata potessero farlo a loro piacere, il secondo per una fruibilità unicamente a video, più agile, più ecologica e più ricca. Poi in realtà le cose non sono andate così.

Il giornalino pur manchevole di alcune sezioni in progetto, è stato realizzato secondo la struttura prevista ed è composto di 23 pagine:



Copertina

Con titolo, collage di foto, descrizione, cornice, decorazioni



1 pagina

Elenco bambini

Una tabella e sfondo colorato nell'intestazione

di prescelto
Te ordine di nascita

Nome	Data di nascita
Alida Maria	1 dicembre 1999
Alida Tullio	29 dicembre 1999
Alida Eleonora	17 aprile 1999
Francesca	22 maggio 1999
Roberto Elia	24 giugno 1999

1 pagina

Descrizione scuola

Tabella con foto panoramiche (tre scatti uniti) e testi descrittivi



1 pagina

Descrizione personale

Una tabella per organizzare lo spazio-pagina in modo versatile e personalizzabile, nella quale scrivere la propria descrizione, inserire la propria foto, inserire un disegno della famiglia, inserire altri elementi che concorrono alla descrizione del bambino. La tabella è nata di 3x3, ma è stata modificata a seconda delle esigenze unendo alcune celle ed eliminandone altre. A fine lavoro, la griglia è stata resa invisibile



16 pagine



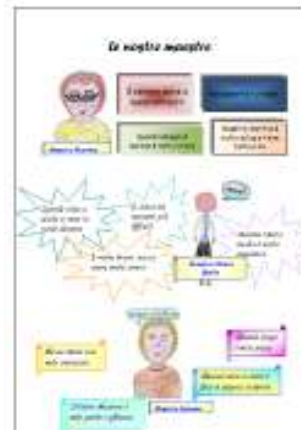
Descrizione di maestri e maestre

Per ciascun insegnante un disegno, realizzato a mano e acquisito con lo scanner, corredato di 5 caselle di testo contenenti ognuna un pensiero su di esso

A scuola, si occupano di noi:

Nome	Matrila
Wendy Martin	Zaffaro
Wendy Martin	Zaffaro
Wendy Martin	Zaffaro

1 pagina



2 pagine

La pagina delle firme



1 pagina



Gli obiettivi generali del progetto erano due:

1. Migliorare il livello di familiarità dei bambini con il computer.
2. Apprezzare la molteplicità di possibilità comunicative ed espressive, offerte dal testo elettronico.

Nella realtà nella quale ho operato il “migliorare il livello di familiarità dei bambini con il computer” è stato un lavoro molto essenziale di:

- Riqualificazione mentale del computer (non macchina di gioco, ma strumento di lavoro);
- Organizzazione e ottimizzazione delle conoscenze possedute;
- Avvio di un graduale ampliamento delle conoscenze e abilità.

A tale scopo ho fatto frequente uso del computer al mattino per completare e rafforzare argomenti disciplinari già svolti secondo metodologie e tecniche classiche. Quindi dopo le spiegazioni, i cartelloni, le manipolazioni ho sempre proposto delle esercitazioni al computer attraverso software specifico, o attraverso software molto versatile usato in maniera creativa (paint, tux paint, word).

Nell’ambito del progetto ho proposto i seguenti elementi

Software	Hardware
<p>Microsoft Word xp All’interno del progetto ho voluto consolidare e sviluppare la padronanza di alcune delle numerose funzionalità di Word a partire dalle più facili, dare un formato al testo e impaginarlo correttamente, inserire una tabella, inserire un’immagine, inserire word art, a quelle più difficili ottimizzare spazi e colori in una tabella, gestire le immagini in un testo, inserire e gestire caselle di testo o forme.</p> <p>Internet Ricerca di immagini</p> <p>Sistema Salvare un file con nome Ricerca un file salvato Collegarsi al server per prelevare files Utilizzare la possibilità multitasking del sistema operativo</p>	<p>Accessori e periferiche Il lavoro è stato progettato in modo tale da richiedere più volte l’utilizzo di fotocamera, videocamera, scanner, stampante, microfono, ognuno utilizzato per raccogliere un aspetto nella descrizione personale di ciascun bambino e degli altri elementi presi in esame.</p>



Difficoltà incontrate

Inizialmente avevo previsto che il giornalino fosse realizzato in due formati: in formato .DOC, nel caso i genitori intendessero stamparlo, in quanto ho già appurato che la copia cartacea è molto apprezzata; in formato HTML per visionarlo al computer, spostandosi nelle diverse pagine attraverso appositi link.

Una volta che ho provato in concreto ho appurato che non era né facile, né veloce, né alla portata dei bambini. Ho ripiegato su di un semplice file PDF il quale è perfetto per chi abbia intenzione di stamparlo, ma è molto funzionale anche per chi voglia vederlo al computer, anche se naturalmente non è un ipertesto perciò si sfoglia in maniera sequenziale.

Difficoltà sul piano tecnico non se ne sono presentate, in quanto un lavoro simile a quello proposto l'ho già realizzato in passato con altre classi, pertanto il progetto era già collaudato. A creare qualche problema ci pensano i computer i quali a volta, pur senza motivi apparenti hanno comportamenti anomali, e i bambini che inavvertitamente modificano impostazioni dei programmi o lanciano applicazioni non desiderate. Generalmente sono problemi di poco conto che l'insegnante risolve con pochi passaggi, ma per il bambino rappresentano un blocco insormontabile senza l'ausilio del maestro... e si perdono parecchi minuti, nell'attesa. Per questo motivo è importante gestire nella maniera più efficace il proprio intervento di sostegno tecnico, così da ottimizzare l'utilizzo del tempo di lavoro, riducendo al minimo i periodi di inattività.



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

La molteplicità di funzioni del computer si paga in termini di semplicità, questo pone il bambino in soggezione nei confronti dello strumento e in dipendenza nei confronti del docente. I bambini i quali in classe dimostrano maggiore sicurezza, anche in questa circostanza si rivelano più autonomi, cercando da soli di superare alcune difficoltà attraverso riflessioni, tentativi o alla fine chiedendo aiuto. Bambini che generalmente si rivelano insicuri e che desistono di fronte alle difficoltà, in aula di informatica si sentono autorizzati a non saper fare, si ritengono giustificati a priori e si dimostrano più sfiduciati, non hanno alcuna remora a dichiararsi incapaci, senza sentirsi in difetto, mascherando spesso dietro un "non ci riesco", semplicemente la pigrizia di svolgere qualche passaggio più faticoso o meno divertente degli altri.

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

Lavorare al computer riserva ogni volta diverse scoperte per i bambini, scoperte che a volte appaiono come delle magie, scoperte che li meravigliano e li affasciano. Il loro primo desiderio è di provare da sé a ripetere la "magia", ma immediatamente dopo desiderano esibirla ai propri compagni per stupirli e conquistarne l'ammirazione. Quella stessa condivisione, quella "diffusione del sapere" che nello svolgimento di molti compiti deploriamo e scoraggiamo e che chiamiamo "suggerire" è una modalità operativa altamente redditizia nell'acquisizione di competenze informatiche. Il bambino che apprende un procedimento per svolgere il lavoro, può per quell'argomento, divenire esso stesso docente, innescando un effetto moltiplicatore che determina una veloce diffusione delle istruzioni presso l'intero gruppo. L'insegnante accorto può anche dare occasioni di soddisfazione a bambini che di norma non riescono a primeggiare e sono soliti essere aiutati da compagni più veloci. Basterà metterli fra i primi a essere preparati su una certa procedura e poi incaricarli di spiegarlo ad altri compagni.

Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

Avevamo a nostra disposizione un armamentario tecnologico un po' datato ma dignitoso: un'aula con 12 computers, collegati fra loro in rete locale e tutti con accesso diretto a Internet, con un'ADSL da 7 Mega, scanner, fotocamere digitali, stampante, videoproiettore, dotazione software adeguata, il tutto in un'aula ampia e ottimamente arredata.

Punti di forza della nostra dotazione erano:

- **i 7 mega di banda dell'adsl**, che ci hanno consentito l'accesso simultaneo a Internet da diverse postazioni, senza rallentamenti;
- **il videoproiettore**, indispensabile!

Purtroppo tutte le macchine in nostro possesso avevano il grosso limite di montare solo 256 Mb di memoria ram, condivisi con la scheda video, e questo è stato un problema allorché ho tentato di realizzare dei videoclip tutorial con Camtasia Studio (software per registrare il monitor). Era mia intenzione registrare la spiegazione giornaliera, in modo da lasciarla a disposizione su un computer a parte, così che i bambini, al bisogno, potessero andarsela a rivedere. Attivando la registrazione con Camtasia le operazioni erano lente e



a scatti rendendo faticoso e difficile la realizzazione dei videoclip. Gli stessi videoclip, rivedendoli, presentavano le stesse caratteristiche.
Altro limite delle macchine è quello di non disporre di porte USB frontali.

Valutazione dell'esperienza

Un lavoro di questo tipo l'ho già realizzato con altre classi negli anni precedenti, era il 1998 quando ho prodotto per la prima volta una cosa del genere. Naturalmente faccio anche altre cose, compatibilmente con le dotazioni della scuola, con il materiale umano e con la mia preparazione, ma il giornalino della classe lo considero il debutto dei bambini nel mondo dell'informatica, quasi un rito di passaggio.

Ne ho fatti tanti, ma non ne ho fatto mai uno uguale a quello precedente, e l'ultimo mi sembra sempre quello meglio realizzato.

I bambini hanno molto apprezzato il lavoro proposto, hanno partecipato con entusiasmo alle attività di realizzazione e sono stati molto soddisfatti del prodotto finale.

Non c'è da meravigliarsi di ciò, in quanto scrivere un testo, ingrandirlo, cambiare il carattere, applicare effetti al carattere, inserire foto, incorniciarle, collocarle, inserire "effetti speciali", somiglia molto a un gioco. Vedere un proprio disegno passare dallo scanner al monitor, così come abbiamo fatto anche con la mano di ciasun bambino, sono operazioni che non tutti avevano mai praticato o che comunque non sono comuni. Accedere a internet per cercare immagini e per giunta su "ciò che più ti piace" o su "cosa farai da grande" è stata per tutti un'esperienza nuova ed entusiasmante.

I progressi che ho potuto rilevare rispetto alle competenze di partenza sono stati numerosi e importanti. La padronanza delle procedure, relativamente ai software ed alle periferiche adoperate, consente loro un livello di autonomia operativa molto superiore a quelli precedentemente posseduti.

Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

Le competenze fin qui acquisite ora devono consolidarsi e ampliarsi nell'uso diffuso del computer nelle diverse discipline. La stessa formula con la quale hanno descritto la propria classe, può essere riutilizzata in tutto o in parte per produrre un lavoro espositivo di qualunque argomento di scienze, storia ecc.

Nel prosieguo della crescita informatica della classe inserirei certamente la realizzazione di presentazioni video, quindi con Power Point o con Impress. In questo modo avrebbero la possibilità di riutilizzare in parte gli apprendimenti già realizzati lavorando con Word, in quanto molti procedimenti sono uguali, allo stesso tempo sperimenterebbero il funzionamento e la potenza comunicativa di una presentazione video. L'ideale sarebbe sperimentarne l'utilizzo per illustrare i risultati di un'indagine condotta dai bambini stessi.

Ricordo diversi anni fa di averne realizzato una molto interessante sulle opportunità offerte dal paese per impegnare il tempo libero. All'interno di questo lavoro ampliarei l'utilizzo di internet, non più ricerca di sole foto, ma anche ricerca di informazioni testuali.

Villaurbana, 30 giugno '09

Buone vacanze, Enzo Garau

