

Relazione finale

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

Il progetto è consistito nella realizzazione del plastico della piazza principale della città di Ascoli Piceno con la presentazione del lavoro concluso da parte degli studenti al centro della Piazza e la collocazione definitiva del plastico al Museo dei Costumi Storici dell'Ente Quintana di Ascoli Piceno.

Il progetto ha previsto uno studio preliminare, una fase di realizzazione manuale, una fase di studio e di presentazione al pubblico ed una fase finale di elaborazione software di quanto realizzato a casa e scuola

Il tutto realizzato durante l'intero anno scolastico come attività parallela e portando avanti il programma didattico di 3 media. E' stato utilizzato il corridoio della scuola e l'aula del magazzino scolastico per sistemare i materiali ed attrezzi. Al termine è stata realizzata una bella presentazione in Piazza del Popolo ad Ascoli Piceno con la produzione da parte degli studenti e del prof di un CD illustrativo del lavoro fatto.

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

La classe coinvolta nell'intero progetto è la 3D Colleoni della Scuola Secondaria di I grado "Cappella-Curzi" di San Benedetto del Tronto di 25 ragazzi. I professori sono stati il sottoscritto e la Prof.ssa Amabili che utilizzerà il CD prodotto dai ragazzi come materiale per l'orientamento nelle Scuole elementari.

3. Vantaggi e svantaggi

Tra i vantaggi vi è quello di aver favorito la socializzazione tra i ragazzi (pur essendo compagni di scuola da tre anni);

di aver contribuito a imparare modalità e materiali da costruzione, parti architettoniche e nomenclatura tecnica), aver contribuito a sviluppare la manualità nella realizzazione delle cose al contatto fisico con materiali differenti ed inoltre aver favorito l'inserimento di una ragazza cinese che non parlava italiano e che ha trovato nel progetto un modo per iniziare a capire e dire qualche parola in italiano con gli altri studenti.

Tra gli svantaggi nessuno...forse un impegno maggiore da parte del prof prontamente ripagato dall'impegno dei ragazzi.

4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

L'intero progetto è stato realizzato dai ragazzi con entusiasmo. L'idea di realizzare con le loro mani un risultato che derivi dal gioco dalla collaborazione tra studenti è stata la motivazione principale che li ha spinti durante tutto l'iter realizzativo

Complessivamente il risultato ottenuto è stato più che positivo e sono stati raggiunti gli obiettivi formativi descritti ossia di imparare materiali e fondamentali di scienze delle costruzioni ed informatica divertendosi.



Tra gli aspetti negativi posso citare la troppa complessità del lavoro. I ragazzi di terza media probabilmente non sono pronti per certe tipologie specifiche di lavoro (architettura in scala), ma soprattutto la mancanza di inventiva nel trovare delle soluzioni materiali di costruzione.

Ho notato come la realizzazione di qualsiasi cosa, anche le più banali, dovevano essere sempre indicate dal prof ed è mancata l'inventiva del realizzare, di copiare ed imitare e solo alcuni ragazzi erano più intraprendenti. Si è avuta una parziale inversione delle parti con i ragazzi più studiosi e volenterosi divenuti i più "impacciati" mentre i meno studiosi i più abili.

Altro aspetto negativo, il costo dei materiali usati e la scarsa partecipazione della scuola in termini economici. I ridotti tempi a disposizione non ha permesso l'inserimento del progetto nel Piano di formazione del corrente anno.

Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Tra le abilità acquisite dagli studenti il rafforzamento dell'autonomia, la stima di sé stessi e dell'identità.

Lavorare in gruppo progettando insieme ha portato i ragazzi a relazionarsi con destrezza e rispetto nello ristretto spazio di lavoro (aula magazzino e atrio d'ingresso aula informatica);

Tra le altre abilità acquisite l'osservazione in modo guidato ed esprimendosi in base a manipolazione e riproduzione.

Sperimentare diverse forme di espressione tecnica attraverso l'uso di una varietà di strumenti e materiali anche multimediali (pinse, tenaglie fili in ferro, Das, colori acrilici, pennello, computer, macchina fotografica) Osservare, comprendere e riesprimere; localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali, eseguire percorsi e organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali

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

Gli studenti sono sembrati molto più socievoli stabilendo una maggiore amicizia con il docente ma sempre nel rispetto dei ruoli. Probabilmente si è instaurato un feeling docente-alunno una complicità che non si sarebbe instaurata con il solo rapporto frontale in classe.

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

Non ho riscontrato una grande differenza sulle modalità di relazione tra studente e studente rispetto al comportamento in classe durante le normali lezioni frontali.

Forse una rivalsa dei meno studiosi nei confronti dei migliori in classe, sempre e nei modi corretti con quel velo di ingenuità che caratterizza i ragazzi di 13 anni.

E' stato come riequilibrare il livello scolastico della classe.



6. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

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

7. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

L'intero progetto è stato realizzato dai ragazzi con entusiasmo. L'idea di realizzare con le loro mani un risultato che derivi dal gioco dalla collaborazione tra studenti è stata la motivazione principale che li ha spinti durante tutto l'iter realizzativo. Complessivamente il risultato ottenuto è stato più che positivo e sono stati raggiunti gli obiettivi formativi descritti ossia di imparare materiali e fondamentali di scienze delle costruzioni ed informatica divertendosi. Esco sicuramente arricchito professionalmente da questa esperienza ...molto provato e sicuramente da riproporre in termini più semplici o comunque con l'aiuto di altri prof.

8. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Alla domanda su messenger ai ragazzi on line mentre sto scrivendo la relazione finale: *Ragazzi ma cosa ve n'è sembrato del lavoro fatto a scuola?.....* queste le risposte:

- *è stata un'esperienza ke è servita a tutti x lavorare insieme e seriamente,ci siamo impegnati e abbiamo sserato ke quello ke abbiamo fatto lo abbia soddisfatto,,x noi è stata una grande soddisfazione,x lo meno x me all'inizio vedendo il meletti credevo ke sarebbe venuta una mezza skifezza poi anke grazie a lei gli altri monumenti sono venuti veramente bne complessivamente il plastico è venuto molto carino*
- *è stata un'esperienza molto bella perché abbiamo fatto qualcosa di scolastico ma allo stesso tempo divertente.*
- *a me è piaciuto molto perchè è stata un'esperienza nuova mi è piaciuto l'aspetto grafico e tecnico ma nn tanto l'aspetto della pittura del plastico ma l'aspetto che mi è piaciuto di piu è l'aspetto della presentazione anche se nn c era molta gente è stata carina*

9. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

La prosecuzione dell'esperienza consiste nel collegare gli argomenti d'esame della classe terza con le argomentazioni delle altre materie di scuola. Il lavoro si presta a spaziare dalla storia all'architettura alla tecnica e all'informatica.

