

**Modulo di Progettazione Didattica - I anno**  
**Classe F4 Tutor Livana Facheris**  
**Corsista: Maria Luisa Reforti Tribbio**

## **Relazione finale**

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

Il progetto è stato un approfondimento della Storia biblica del popolo d'Israele che è argomento previsto dagli Obiettivi Didattici dell'Insegnamento della Religione Cattolica relativi alle classi 1° della scuola secondaria di I grado.

Nello studio delle religioni monoteiste l'ebraismo ha uno spazio importante nel 1° anno, la storia del popolo eletto è l'origine anche del popolo cristiano e in parte dell'islam. I ragazzi hanno letto direttamente dal testo biblico le storie dei personaggi principali e le hanno rielaborate per "ri-raccontarle" ai loro compagni ascoltando, a loro volto, i racconti degli altri. Metodologicamente l'utilizzo delle tecnologie si è concretizzata nella scelta di partecipare al concorso di Policultura e si è rivelata veramente significativa per suscitare l'interesse e per incentivare l'impegno di tutti.

Il progetto è stato proposto alla classe 1° A della Scuola Secondaria di I grado "A. Vivaldi" di Alessandria ed è stato realizzato nell'ora di religione. (in realtà sono poi stati coinvolti altri ragazzi/e di altre classi che hanno aiutato nella registrazione dei file audio).

I ragazzi/e hanno lavorato in classe e a casa.

In classe organizzativa di suddivisione dei compiti e di una prima lettura dei testi e realizzazione dei racconti, terminati a casa. Alcuni hanno anche realizzato a casa la registrazione dei testi, ma la maggioranza ha dovuto lavorare in classe per mancanza di strumenti. Solo parte dell'inserimento sulla piattaforma di Policultura è stato realizzato in classe per mancanza di tempo.

È stato utilizzato il testo biblico in formato cartaceo o digitale (dal programma "Bible live" o dal sito <http://www.bibbiaedu.it/>)

La classe ha lavorato a questo progetto per circa quattro mesi, tenuto conto che la frequenza è stata di un'ora settimanale.

Inoltre questa realizzazione multimediale ha consentito l'utilizzo di diversi software e hardware:



- navigazione in internet per la ricerca dei testi biblici e per le immagini
- il programma “Bible live” sempre per il testo biblico
- un programma di elaborazione testi (Word, ma anche Write per alcuni)
- Audacity per la registrazione audio dei testi elaborati dai ragazzi
- Digitalizzazione delle immagini non scaricate da internet, con uno scanner
- Uso della piattaforma <http://www.1001storia.polimi.it>

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

Il progetto è stato proposto alla classe 1° A della Scuola Secondaria di I grado “A. Vivaldi” di Alessandria ed è stato realizzato nell’ora di religione. (in realtà sono poi stati coinvolti altri ragazzi/e di altre classi che hanno aiutato nella registrazione dei file audio).

## *3. Vantaggi e svantaggi*

L’idea di lavorare per un concorso, la possibilità di utilizzare il computer e l’opportunità di realizzare un prodotto multimediale ha incentivato i ragazzi a fare del loro meglio. In particolare è emerso dalla loro verifica che è piaciuta molto la fase di registrazione audio e la possibilità di lavorare in gruppi.

Non ha funzionato la scelta di un tema troppo ampio in relazione ai tempi a disposizione per cui non tutti hanno potuto registrare tutto il proprio lavoro, ma è stato necessario coinvolgere compagni di altre classi, la qual cosa sarebbe stata completamente positiva se le classi avessero potuto collaborare contemporaneamente, purtroppo però l’ora di religione non poteva essere contemporanea. Anche la scelta di illustrare con i fumetti non è stata felice perché ha richiesto molte immagini, dunque molto tempo per la ricerca, il download o la digitalizzazione e l’upload



sulla piattaforma di Policultura, delle numerose immagini, attività che solo parzialmente ha potuto essere svolta in classe dagli alunni.

#### *4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico – didattiche*

Non si sono state particolari difficoltà tecniche: i ragazzi sapevano usare i programmi utilizzati o hanno velocemente imparato a farlo riuscendo ad essere sempre sufficientemente autonomi.

Il lavorare in piccoli gruppi si è rivelato efficace. L'unico problema è stata la mancanza di sufficienti microfoni per eseguire le registrazioni.

#### *5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni*

Gli alunni hanno imparato alcune procedure informatiche, l'uso di qualche funzione di un programma di grafica, di audacity, di bible live, del sito <http://www.bibbiaedu.it/>. Hanno migliorato la propria capacità di lavorare insieme: gestiscono meglio i conflitti e sanno trasmettersi competenze.

Per parte mia mi sono resa conto che molto spesso i ragazzi sanno trovare soluzioni e strategie anche migliori di quelle che a volte tendiamo ad imporre noi, cosa che li motiva fortemente.

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

Durante questo laboratorio l'insegnante ha svolto funzione di coordinatore e facilitatore delle attività. I ragazzi lavoravano in piccoli gruppi e consegnavano a me i loro prodotti per verificare la corrispondenza con le richieste, infine riferivano agli altri gruppi. Direi completamente diverse le situazioni e dunque le relazioni in relazione a quelle che si verificano ad esempio durante una lezione frontale.

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

È senz'altro emersa la capacità collaborativa, gli alunni si sono aiutati per poter terminare tutti gli approfondimenti, sono stati meno competitivi e hanno dimostrato un buon grado di autonomia.



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

In questo progetto non ho partecipato direttamente con altri colleghi.

*9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato*

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

*10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale*

Si è trattato di un'esperienza molto importante sia perché mi ha ancora una volta confermata nella certezza dell'importanza che rivestono anche il metodo e gli strumenti che vengono utilizzati nello svolgimento delle attività didattiche, sia perché mi ha permesso di riflettere in modo significativo sulla dimensione tempo, non secondaria nella realizzazione di un progetto.

*11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi*

I ragazzi si sono dimostrati sempre molto interessati e disposti a lavorare, perfino impazienti quando si è trattato di realizzare le registrazioni audio dei testi. Hanno dichiarato di volere partecipare anche il prossimo anno scolastico all'iniziativa suggerendo alcune modifiche al progetto per poter essere più "competitivi" e alcuni nuovi argomenti attinenti al percorso previsto dal programma scolastico.

*12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza*



L'argomento trattato nel progetto, storie dell'Antico Testamento, fa parte del programma del primo anno di scuola secondaria di primo grado. Solitamente lascio al secondo anno lo svolgimento dei temi relativi al Nuovo Testamento, è possibile che il prossimo anno concretizzeremo l'idea già espressa di completare il discorso partecipando ancora al concorso di Policultura.

*13. Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante il Diploma On Line.*

È stato immediatamente utile il modulo **Strumenti Open Source per la didattica** che mi ha fatto conoscere Audacity che avevo sentito nominare, ma non avevo mai usato, e gimp per le immagini.

*14. Indirizzo internet dove è possibile visionare la realizzazione del progetto:*

<http://www.1001storia.polimi.it/meusGEN/meuslive.php?public=1&projectid=23>

(nella cartella del Modulo di Progettazione Didattica – I anno è stato, inoltre, inserito il file “1001 storie della Bibbia.iso”, scaricato dal sito di policultura dopo la chiusura del progetto)

