

## RELAZIONE FINALE

MODULO DI PROGETTAZIONE DOL  
a.a. 2008/09

GASPARINI ROBERTA

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

#### Contenuti:

La storia e lo sviluppo del polo industriale di Porto Marghera, lo stato di rivalutazione ambientale delle aree dismesse o riconvertite.

Si è pensato di studiare insieme ai ragazzi l'evoluzione storico-sociale del Polo industriale, lo sviluppo economico, l'impatto ambientale, il processo a Montedison e le opere di bonifica e risanamento tuttora in corso.

Gli obiettivi generali sono riconducibili a:

- conoscenza della storia del territorio
- educazione ambientale
- educazione civica

Il prodotto finale ha partecipato al concorso indetto dal politecnico di Milano , policultura senior per la sezione "le tue radici"

#### Tempi:

Dall'inizio di febbraio, in concomitanza con l'inizio del secondo quadrimestre, fino alla conclusione prevista dal concorso policultura senior il giorno 30 aprile:

3 mesi

#### Luoghi:

Le lezioni frontali sono state svolte presso l'Istituto Statale di Istruzione Superiore "Edison - Volta" Via Asseggiano 49/e - Mestre Venezia; parte del lavoro di assemblaggio dei contenuti è stato svolto anche a casa in piccoli gruppi di 4-5 studenti.

Sono stati aperti sul sito [www.forumup.it](http://www.forumup.it) alcune aree di discussione per favorire la condivisioni di idee e materiali tra i piccoli gruppi

Sono state effettuate due uscite al polo industriale di Porto Marghera

### Modalità e strumenti

Il progetto si svolge a scuola durante le ore curricolari di storia e scienze e nelle ore di approfondimento pomeridiano (previste per l'ordinamento degli Istituti professionali).

Si sfruttano gli strumenti software messi a disposizione dal motore 1001e una storia, nell'ambito dell'iniziativa *Policultura senior* cui abbiamo aderito.

Sono stati utilizzati diversi materiali resi disponibili dagli Enti locali e da Vega, parco scientifico e tecnologico in prima linea nella riqualificazione ambientale; inoltre materiale d'archivio e di eventuali progetti in corso d'opera, sono stati reperiti tramite ricerca sitografica. Il materiale fotografico è stato raccolto sia tramite ricerca sitografica che sul campo durante le visite al polo industriale.

I contenuti sono stati elaborati e sintetizzati dai docenti per proporli agli studenti in classe attraverso discussioni e approfondimenti.

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

Sono stati coinvolti 24 studenti di una classe terza ad indirizzo odontotecnico e i due docenti di scienze e di storia. La scelta di tale classe è avvenuta sia per motivi logistici che per obiettivi condivisi tra i docenti interessati. E' stato infatti possibile utilizzare una monte ore di circa 20 ore pomeridiane previste per l'area di approfondimento nel curriculum degli istituti professionali ancora per questo anno scolastico. Questa disponibilità di tempo ha consentito ai docenti di organizzare le diverse fasi del progetto senza interferire più di tanto nelle normali ore di docenza

### **3. Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1)**

In merito ai contenuti:

L'idea di studiare la storia e l'evoluzione di Porto Marghera nasce dall'obiettivo di proporre agli studenti attività finalizzate a renderli più protagonisti della loro formazione ed educazione come cittadini consapevoli, utilizzando al tempo stesso strumenti (le nuove tecnologie, il lavoro di gruppo) che senza dubbio costituiscono una forte motivazione; queste opportunità si devono considerare dei vantaggi .

In merito ai tempi:

Poiché questo progetto aveva come fine quello di partecipare ad un concorso, molta parte del lavoro di inserimento dei vari materiali (testi e tracce audio) è stata effettuata l'ultimo mese mentre la prima parte dedicata allo studio e all'elaborazione dei materiali è stata sviluppata con maggiore lentezza dando spazio a dispersione di energia.

Probabilmente un tempo più lungo e più omogeneamente distribuito avrebbe risparmiato fatica del rush finale. Tuttavia questo svantaggio non poteva comunque essere evitato poiché l'area pomeridiana disponibile ai docenti interessati partiva dal secondo quadrimestre.

In merito ai luoghi:

Sono stati utilizzati gli spazi reali e virtuali possibili; l'attivazione di piccoli forum dedicati alla condivisione dei lavori di gruppo non ha funzionato molto bene soprattutto perché pochi studenti erano dotati di connessione internet.

In merito a modalità e strumenti:

Il software utilizzato per costruire la narrazione "Mar c'era" fornito dal politecnico di Milano ha consentito di imparare importanti modalità di esposizione multimediale che hanno consentito di raggiungere alcuni risultati significativi:

- i ragazzi si sono parzialmente abituati ad utilizzare le nuove tecnologie della comunicazione sia per condividere materiali (posta elettronica, forum) che per costruire un prodotto multimediale;

- i docenti sono stati invitati a sviluppare nuove metodologie e opportunità di lavoro sia in team con i ragazzi e tra le docenti che online con i ragazzi.

Gli inevitabili svantaggi si riscontrano soprattutto nel fatto che non tutti gli studenti hanno lavorato con gli stessi strumenti poiché non è stato possibile svolgere per intero il progetto nelle ore curricolari e quindi con un'aula di informatica sempre a disposizione.

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

Le difficoltà incontrate nella realizzazione del progetto sono state soprattutto di natura metodologico didattica; nei lavori di gruppo infatti spesso accade che i ruoli dei singoli non abbiano lo stesso peso e che alcuni studenti si sentano coinvolti/motivati più di altri determinando una disomogeneità nell'impegno individuale. Purtroppo questa difficoltà non è facilmente risolvibile poiché fa parte delle problematiche della didattica in sé.

Per quanto riguarda le difficoltà tecniche invece il software dedicato alla realizzazione del prodotto multimediale è stato acquisito abbastanza facilmente; qualche difficoltà è stata riscontrata nella registrazione e conversione dei file audio prima dell'inserimento

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

I ragazzi non sono abituati a svolgere lavori di gruppo né tantomeno ad effettuare elaborazioni personali di contenuti proposti (dal docente o reperite in rete); pertanto questo progetto è stato senza dubbio un'occasione per sviluppare queste abilità.

Inoltre si è reso necessario acquisire alcune competenze di carattere informatico relative all'utilizzo di software elaborazione audio per pulire le tracce da inserire nel software predisposto per il piano editoriale; all'utilizzo di power point per costruire alcune diapositive inserite come immagine e del software 1001 e una storia

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

La possibilità di costruire un percorso formativo vicino alla storia del territorio e di utilizzare tecnologie multimediali ha senza dubbio innalzato il livello di interesse manifestato dalla classe nei confronti delle diverse trattazioni; anche gli argomenti più difficili, relativi alla chimica e ai processi di produzione industriale è stata resa più interessate grazie alla possibilità di visitare gli spazi fisici di Porto Marghera.

Inoltre la possibilità di comunicare con il docente utilizzando mezzi di comunicazione come la posta elettronica o il forum ha facilitato le dinamiche tra docente e discente.

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

Il gruppo classe nella sua interezza, nei confronti della lezione frontale o dell'uscita didattica non ha manifestato particolari differenze nel processo di apprendimento;

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

Il lavoro in team non è peculiare di questa esperienza ma anche di altre esperienze didattiche per cui non si rilevano analogie e/o differenze significative.

## **9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato**

– Ricchezza/correttezza/interesse contenuti

Per sviluppare questo approfondimento sulla storia del Polo industriale di Marghera ci siamo avvalsi del software messo a disposizione dal concorso già sopra menzionato e abbiamo avuto la possibilità di imparare abilità nell'ambito dei software necessari per creare un prodotto multimediale. I contenuti sono stati scelti dai docenti insieme agli studenti su una realtà

storica e contemporanea con la possibilità di sviluppare temi fortemente attuali quali i diritti umani e l'inquinamento ambientale

– Funzionalità didattica

Il lavoro svolto ha richiesto uno sforzo non indifferente per il coordinamento dei piccoli gruppi; la suddivisione dei compiti; l'elaborazione dei contenuti e la realizzazione dei file audio. Tuttavia le varie fasi di lavoro in classe, lavoro a casa, uscite sul territorio, ricerche sitografiche sia di immagini che di contenuti e l'assemblaggio finale risultano essere un ottimo esempio di metodologia didattica e di metodo di studio

– Facilità d'accesso e fruizione

Non si sono riscontrati problemi significativi relativi a queste due voci.

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

L'esperienza è risultata motivante sia per la possibilità di utilizzare una metodologia diversa e più moderna sia per la possibilità di accedere ad un concorso di buon livello; la scelta di sviluppare il modulo di progettazione facendo partecipare la classe al concorso indetto da policultura non è stata affatto casuale ma il risultato di altre esperienze condivise dalle docenti che hanno verificato come la competizione possa costituire elemento di motivazione e di coesione

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

I ragazzi si sono dimostrati disponibili sia allo sviluppo del progetto che all'utilizzo delle nuove tecnologie; come già descritto precedentemente non tutti hanno manifestato lo stesso interesse o acquisito le stesse competenze