

A.A. 2008-2009

CLASSE VIRTUALE F5

Relazione finale del progetto didattico

IT'S DELICIOUS!



TUTOR: GIORGIO GINELLI

CORSISTA: SILVANA A. SASANELLI



1. Descrizione

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

Alcune variazioni rispetto al piano iniziale:

Fasi	Attività	Organizzazione
1 MARZO	BRAINSTORMING Recupero in memoria del lessico già noto e delle immagini interiorizzate sulle abitudini alimentari straniere, veicolate per lo più dal canale televisivo e fumettistico di origine anglofona.	Aula - 2hh - inglese
2 MARZO	Ricerca immagini, ritagli, realia e loro collage: recupero e selezione in gruppo di imballaggi; lettura ed interpretazione delle tabelle informative - nutrizionali, in italiano/inglese	Aula - 4hh - inglese Piccoli gruppi
3 MARZO	Scansione e montaggio	Aula multimediale - 2 ore Coppie - piccoli gruppi
4 APRILE	Giochi linguistici per il consolidamento Dialoghi, indovinelli, filastrocche	Aula - 4hh - inglese/italiano Role play in coppia
5 MARZO APRILE	Classificazione degli alimenti (lavoro interdisciplinare) Lezione sulla "piramide alimentare" Classificazione dei nutrienti Allestimento di poster Tabelle e mappe concettuali	Aula - 6hh - inglese/scienze Aula multimediale - 4hh Piccoli gruppi
6 APRILE	Giochi linguistici per l'espressione dei gusti personali Scrittura creativa: filastrocche sui gruppi alimentari Stesura di uno story-board in inglese: Cappuccetto Rosso ed il lupo "salutista"	Aula 2hh - inglese Aula 5hh - italiano Acquisizione audio
7 MAGGIO	Il cibo quotidiano: giornate a confronto Junk food/Healthy food Storia del sandwich...	Aula - 2hh - inglese/scienze Aula multimediale - 1 ora
8 MAGGIO	Filmati ed elaborati personali Elaborazione dello slogan per la giornata della "merenda dello sportivo" Upload e montaggio con Windows Movie Maker	Aula - 4 hh Aula multimediale - 4hh Piccoli gruppi



2. Destinatari

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

Il progetto ha coinvolto i **18 alunni della classe 3[^] C*** (età 7-8 anni) della scuola primaria "Andrea Angiulli" di Castellana Grotte.

Il gruppo classe si è sempre mostrato tra i più motivati ed interessati ad ogni tipo di proposta didattica.

La sperimentazione è stata condotta da **3 docenti**: sono stata, infatti, coadiuvata attivamente e proficuamente dalle altre due docenti di classe: l'insegnante dell'area linguistica e storico-geografica e l'insegnante dell'area matematico-scientifica (le mie discipline di pertinenza, lo ricordo, erano -nello scorso anno- lingua inglese e laboratorio informatico).

**le attività sono state parzialmente estese anche agli alunni della 3[^]D (che hanno in comune l'insegnante scrivente e l'insegnante di Matematica e Scienze, ma non per l'applicazione multimediale).*

3. Vantaggi e svantaggi

(vedi le voci del punto 1)

I vantaggi della sperimentazione sono notevoli, a mio avviso, e di natura diversa:

- motivazionale: è aumentato il livello di attenzione e partecipazione degli alunni;
- socio-relazionale: sono migliorati gli atteggiamenti nei confronti dell'insegnante e dei compagni;
- cognitivo: è maggiore l'acquisizione delle conoscenze e delle competenze programmate (rispetto alla classe parallela che non ha fruito dello stesso tipo di integrazione pluridisciplinare e multimediale).

Non ritengo ci siano svantaggi imputabili alla sperimentazione, piuttosto è da considerarne la ripetibilità e la trasferibilità, se pure con gli opportuni correttivi di miglioramento (*vedasi paragrafo finale "Conclusioni"*).



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

I limiti riscontrati sono stati essenzialmente di natura logistico -organizzativa: il lavoro in laboratorio multimediale è stato limitatissimo, per il reiterarsi di problemi tecnici che lo hanno reso inagibile per la maggior parte dello scorso anno scolastico. Pertanto, ho dovuto "arrangiarmi" con una postazione mobile, che consentiva l'esperienza diretta di piccoli gruppi di 3-4 bambini per volta; oltre al mio laptop personale per l'acquisizione audio.

Queste difficoltà "tecniche" hanno inciso profondamente sull'organizzazione temporale del progetto, dovendo di volta in volta rivedere la sequenza delle fasi di lavoro, a dispetto di un orario di lezione assolutamente rigido.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Per quanto mi riguarda, docente direttamente coinvolta nel processo di formazione sul campo, ritengo di avere accresciuto di molto le mie abilità applicative e soprattutto le competenze didattiche relative all'integrazione delle TIC nel curriculum:

- utilizzo di software per l'acquisizione audio
- utilizzo di software per le presentazioni
- utilizzo di software per il montaggio video
- organizzazione di contenuti multimediali per la didattica
- creazione di un "oggetto" multimediale
- progettazione e coordinamento pluridisciplinare.

Le mie due colleghe (Giovanna Attanasio ed Anita Rizzi, cui va il mio caro saluto ed un sincero ringraziamento), sempre pronte ad accettare stimoli nuovi e cooperare con grande senso critico, si sono avvicinate, in questa esperienza, al mezzo informatico e multimediale (e si sono iscritte al nostro prossimo corso di alfabetizzazione informatica).



Le abilità conseguite dagli alunni, coerentemente a quanto programmato e dettagliato in forma di "obiettivi specifici di apprendimento", risultano essere globalmente:

Lingua inglese

- utilizzare forme linguistiche relative al cibo (ed all'alimentazione);

Informatica

-progettare un semplice oggetto multimediale utilizzando le informazioni ed il materiale iconico raccolto e/o prodotto.

6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente

(analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)

Il valore aggiunto di questa esperienza, come di ogni altra attività improntata alla didattica laboratoriale, risiede nell'intrinseca opportunità di promozione dell'autostima e dell'autonomia degli alunni, in modo decisamente più significativo rispetto alla normale conduzione d'aula- lezione frontale. Adattando note griglie di osservazione del *classroom - climate*, è stato rilevato che nella conduzione del progetto:

- Gli alunni ascoltano con attenzione ed appaiono interessati
- Gli alunni fanno domande per approfondire l'argomento
- Gli alunni chiedono una migliore esplicitazione dei concetti
- Gli alunni rispondono agli stimoli e ripetono termini usati dall'insegnante
- I docenti stimolano la partecipazione attiva e gli interventi spontanei nella discussione
- I docenti valorizzano e gratificano gli interventi pertinenti ed i comportamenti corretti
- I docenti esprimono reazioni coerenti ed equilibrate al comportamento degli allievi.

7. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno

(analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)



Restando valide le premesse summenzionate relativamente alla didattica laboratoriale, si vuole aggiungere una sottolineatura al valore innegabile della pratica del *cooperative learning* e del *peer - tutoring*, per cui si è osservato che gli alunni:

- Intervengono prendendo in considerazione i contributi dei compagni
- Intervengono in modo non conflittuale rispetto ai compagni
- Apportano contributi originali alla discussione

L'impostazione cooperativa del laboratorio, dunque, ha valore non solo didattico-educativo, bensì anche socio-culturale: la classe come "comunità di ricerca" (per dirla con Bruner), fa da sfondo ad un processo di sviluppo dell'autonomia (si è osservato, infatti, come in poche ore i ragazzi aumentino la propria consapevolezza di essere "risorsa" e diminuisca, invece, la richiesta di aiuto da parte dell'insegnante, orientandosi prevalentemente allo scambio di informazioni tra pari ed alla ricerca diretta dalle fonti e dai materiali a disposizione).

8. Modalità di relazione osservate tra docente e docente

(analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)

Quanto premesso è assolutamente pertinente anche alla formazione e ricerca-azione condotta da gruppi di docenti. La progettazione pluri-interdisciplinare, supportata dalle TIC, attiva processi virtuosi di moltiplicazione non solo dei "saperi" dell'insegnante, ma soprattutto delle potenzialità metodologiche e didattiche. Abbiamo constatato che, nell'interazione tra pari:

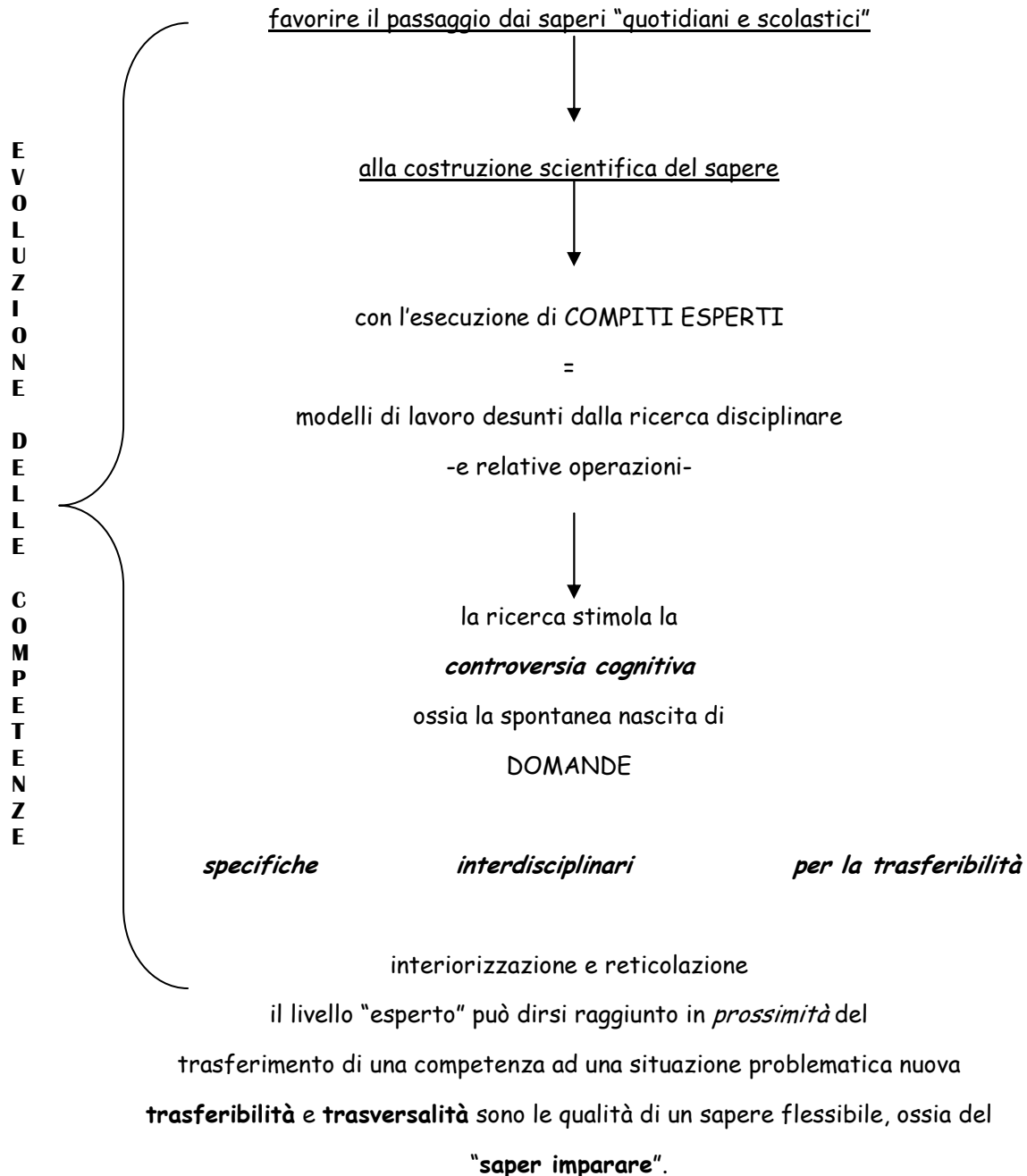
- Prendono in considerazione interventi e suggerimenti
- Si relazionano in modo non conflittuale
- Si liberano dei "confini disciplinari"

Il processo metacognitivo attivato, devo dirlo, può dirsi significativo anche grazie alla coerente integrazione nel percorso didattico curricolare, nonché in quanto avvalorato dall'approvazione delle altre docenti di classe: non c'è intervento didattico meno incisivo di quello "scollato" dal contesto e "svilito" dall'ostilità o -peggio- dall'indifferenza degli altri insegnanti!



11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

La didattica laboratoriale offre una efficace soluzione al problema didattico di *come*



Gli alunni destinatari della sperimentazione, "nativi digitali", mostrano una naturale propensione alla elaborazione multimediale delle informazioni, vanno invece guidati alla pratica della logica progettuale ed ipertestuale.

L'intervento è stato monitorato in merito al "gradimento" delle attività e delle modalità di insegnamento.

Risultati del monitoraggio finale:

1. l'argomento trattato è stato	
Interessante	42%
Coinvolgente	58%
2. le attività svolte sono state	
Stimolanti	53%
Utili	47%
3. le maestre sono state	
Chiare	61%
Interessanti	49%
4. il lavoro in laboratorio è stato	
Produttivo	53%
Divertente	47%



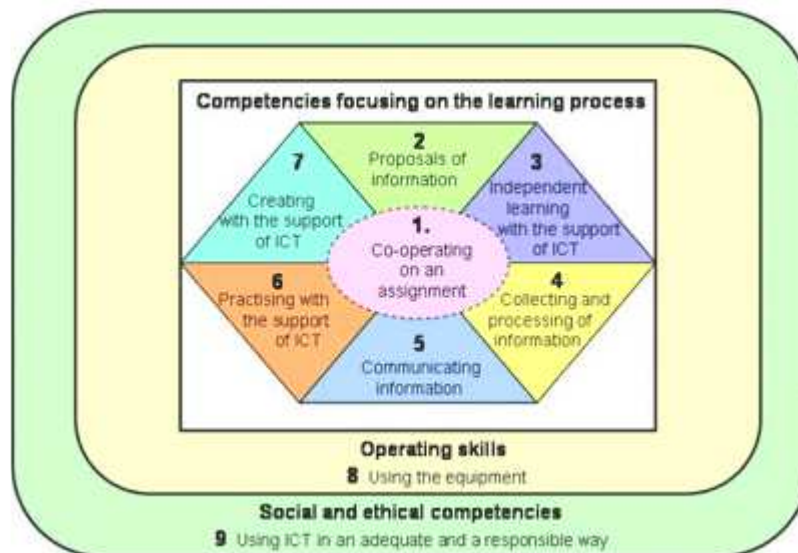
12. Conclusioni

"L'alunno utilizza le nuove tecnologie per sviluppare il proprio lavoro in più discipline e per realizzare un progetto comune con i compagni."

A partire da questo assunto, che era l'**obiettivo tecnologico trasversale** della sperimentazione, si può senza dubbio affermare la trasferibilità e la ripetibilità dell'esperienza, correggendo la valutazione preliminare dei tempi necessari alle varie fasi di attuazione ed accertando la possibilità di "far toccare con mano" a tutti gli alunni tutti gli strumenti (hardware e software) che si utilizzano.

Vorrei ricordare, a tal proposito, che la nostra tensione didattica, nella scuola primaria, devono essere proprio i **processi** attivati dall'integrazione delle TIC nel curriculum: parliamo, pertanto, di **"competenze centrate sui processi di apprendimento"** e non di "competenze informatiche" *tout court*.

Faccio esplicito riferimento alla chiara esposizione **"ICT Competencies for Children in Primary Education"** del 28 giu 2004, (*Ministry of the Flemish Community, Belgium , Department for Educational Development*).



Concludo ricordando le parole-chiave del **2009 Anno europeo della Creatività e dell'Innovazione**

- **Creativity:** "imaginative activity fashioned so as to produce outcomes that are both original and of value".

Innovation: "A new or significantly improved product (good or service), or process, a new marketing method, or a new organizational method, business practice, workplace organization or external relations".