

Diploma On Line per Esperti di didattica assistita dalle Nuove Tecnologie

Politecnico di Milano

RELAZIONE FINALE

Modulo di Progettazione

Intervento formativo attuato nell'anno scolastico 2008-2009

classe E 3 - corsista Maria Cristina Berti



Ciao, io sono Eolina, insieme al mio amico Angio, vi accompagneremo nel viaggio attraverso la nostra bellissima città "Viareggio"!!!!!!!!!!!!

Progetto: *"Viareggio per gioco"*



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

Il progetto didattico è nato per realizzare una guida turistica della città di Viareggio pensata e costruita partendo dal punto di vista di un bambino. Infatti la nostra è da anni “città a misura di bambino e bambina” e credevamo fosse opportuno che i nostri ragazzi e i giovani visitatori della città fossero accompagnati nella visita da uno strumento nato da loro, solo per loro. Inoltre questo progetto ci dava la possibilità di approfondire la conoscenza del nostro territorio dal punto di vista storico, delle tradizioni, delle curiosità perché chi non è nato a Viareggio possa sentirsi appartenente a questa realtà e in futuro possa amarla e rispettarla. Ci siamo posti l’obiettivo che la nostra guida per bambini non fosse una guida per adulti semplificata, ma un’esperienza sperimentata di quello che la nostra città può offrire loro, alla loro altezza, alla loro portata e rispondente alle loro esigenze: una guida costruita con i bambini stessi, ascoltandoli e costruendo insieme itinerari e descrizioni. Il progetto prima ha previsto numerose uscite sul territorio per fotografare, studiare i luoghi più significativi, poi una ricerca storica attuata sia nella biblioteca della città che nelle case dei Viareggini, che sulla rete. Poi la rielaborazione del materiale e una organizzazione dello stesso per la realizzazione della guida turistica “**Viareggio per gioco**”.

Gli **obiettivi** del progetto erano:

- **Sviluppare la** conoscenza del proprio territorio, della sua storia e delle sue potenzialità turistiche;
- **Sperimentare** linguaggi espressivi diversi: fotografie, riproduzione di opere d’arte con tecniche diverse, ecc.;
- **Attivare** un apprendimento significativo attraverso uscite ed esperienze effettuate sul territorio;
- **Educare**, attraverso la conoscenza, al rispetto del territorio;
- **Saper ricercare da fonti diverse** informazioni per uno scopo preciso;
- **Saper** produrre testi per uno scopo preciso;
- **Avvicinare e far sperimentare** i ragazzi alla multimedialità.



Fasi del percorso		
1	Progettazione del percorso per la presentazione di una guida turistica di Viareggio per bambini	In aula. 2h
2	Strutturazione del percorso da sviluppare con i bambini sul territorio	In aula. 2h
3	Uscite in città	2h
4	Uscite in città	2h
5	Uscite in città	2 h
6	Realizzazione di disegni da inserire nella guida (i disegni saranno scannerizzati)	In aula. 3 incontri di 2 ore
7	Ricerca storica su fatti, eventi, tradizioni, personaggi, monumenti delle città	In aula informatica 3 incontri di 2 ore
8	Scannerizzazione dei disegni realizzati dai bambini	Aula informatica 2 incontri di 2 h
9	Stesura dei testi da inserire nella guida	In aula. 3 incontri di 2 ore
10	Strutturazione dell'intera guida di Viareggio	10 ore a casa e nel laboratorio multimediale
11	Presentazione della guida ai genitori dei bambini in occasione della festa finale.	L'intero pomeriggio



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

Le classi III A e III B della scuola primaria Lambruschini di Viareggio, formate rispettivamente da 19 alunni e 22 alunni.

Si tratta di un plesso di tredici classi tutte funzionanti con il modello a tempo pieno di 40 ore settimanali.

L'organizzazione prevede due insegnanti per classe, che operano sui diversi ambiti, l'insegnante di sostegno perché in entrambe è inserito un bambino diversamente abile, e due insegnanti specialiste di religione e d'inglese.

Hanno partecipato alla sperimentazione le insegnanti: Maria Cristina Berti, Marina Boccolini, Carmela Sannino, Erika Pucci, Anastasia Trevisani.

L'elaborato finale è frutto del lavoro coordinato dei bambini e delle insegnanti.

3. Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto uno).

L'esperienza è stata molto positiva al di là dei risultati che sono sicuramente perfezionabili, anche per la mia poca esperienza nell'utilizzo di alcune tecnologie.

Non sono riuscita perciò a trovare svantaggi, ma solo un grande arricchimento sia per i bambini, ma anche per gli adulti.

Elenco solo alcuni dei vantaggi che ho riscontrato:

- creazione di un clima di fiducia di base, di partecipazione, di collaborazione critica
- importanza del lavoro di gruppo e del tutoring
- valorizzazione di tutte le risorse umane
- aumento del senso di responsabilità
- utilizzo degli scambi relazionali come strumento per dare valore aggiunto ai lavori del gruppo (confronto di esperienze)
- autovalutazione e metacognizione
- rispetto dei ruoli
- costruzione attiva della conoscenza

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

Difficoltà tecniche

Alcune difficoltà si sono riscontrate per inadeguatezza tecnica dei computer della scuola e al numero di postazioni che sono solo 8 funzionanti.

Altra difficoltà tecnica è stata quella che si è verificata nel momento di stampare la guida in tipografia: l'impaginazione fatta sia in Word che in PDF risultava "diversa" nel momento della stampa.



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

L'esperienza ha dato l'occasione a tutti i soggetti coinvolti di partecipare ad un'esperienza educativa diversa e motivante.

Per gli alunni e per i docenti si sono affinate le seguenti abilità:

- Capacità di sperimentare tecniche artistiche diverse;
- Capacità di elaborare testi descrittivi, storici, regolativi;
- Capacità di collaborare e cooperare con gli altri:

Abilità/competenze nell'uso delle nuove tecnologie:

- Gli alunni hanno sperimentato la capacità di esplorare autonomamente siti internet (sotto l'attenta guida delle insegnanti);
- Hanno sviluppato nuove capacità espressive aiutati anche dal linguaggio tecnologico;
- Hanno imparato e sperimentato alcune funzionalità del pacchetto Microsoft Office (creare e salvare file e cartelle, scrivere testi e correggerli, impaginare testi, inserire immagini);
- Hanno imparato a importare immagini da internet e a salvarle;
- Hanno imparato a scannerizzare i loro disegni,
- Hanno imparato a scaricare le foto dalla fotocamera:

Le insegnanti hanno avuto la possibilità di vedere l'applicazione pratica del coinvolgimento di tutte le materie scolastiche in un'attività laboratoriale e multimediale. La frequenza al Corso DOL ha incoraggiato la sottoscritta a stimolare la collaborazione delle colleghe.

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

Gli alunni hanno avuto il ruolo di protagonisti dell'azione; le insegnanti quello di supporto, guida, rinforzo nell'uso delle tecnologie.

I bambini si sono rivelati entusiasti di questo percorso e hanno coinvolto nella ricerca di notizie, documenti, libri, intere famiglie (genitori, nonni, parenti più o meno prossimi)

Il clima instauratosi fra gli allievi è stato costruttivo/collaborativo, con momenti di tutoring fra gli alunni, specialmente in aula informatica dove chi era più esperto ha aiutato gli altri.

Il rapporto alunni/docenti, già improntato sulla fiducia, è stato incentivato.

I rapporti tra i docenti, sono state di massima collaborazione, questo modo di lavorare in team ha anche stimolato a creare un prodotto finale più elaborato.



7. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

L'esperienza mi ha permesso di adottare una metodologia laboratoriale e collaborativa molto proficua dal punto di vista dell'apprendimento dei ragazzi. Ho approfondito le modalità dell'utilizzo delle nuove tecnologie con i miei allievi, utilizzando una didattica motivante che non riduce l'informatica a un mero esercizio non motivato: ogni nostro atto era finalizzato a un percorso conosciuto e condiviso. La guida inoltre è stata presentata all'Azienda Promozione Turistica della Versilia, molto apprezzata, quindi nel 2010 dovrebbe essere pubblicata e inserita nel materiale pubblicitario dell'azienda, con una grandissima soddisfazione di tutti coloro che hanno partecipato alla sua realizzazione.

8. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

L'aula multimediale, come nella maggior parte delle scuole, contiene pc ormai obsoleti e lenti, che hanno allungato i tempi di lavoro.

Gli alunni hanno svolto le attività proposte con grande impegno e interesse.

La nostra città ha riservato ai ragazzi molte piacevoli sorprese che li ha appassionati.

La ricaduta formativa dell'attività di utilizzo delle Nuove Tecnologie si è osservata nella capacità di collaborare nelle diverse attività proposte e nelle scelte sulla forma del prodotto finale, nella vivacità degli scambi di scoperte.

9. Indicazioni circa un'eventuale prosecuzione dell'esperienza

Nell'anno scolastico in corso con le colleghe con cui ho collaborato per la realizzazione della Guida di Viareggio per bambini, abbiamo iniziato un percorso che dovrebbe portare alla realizzazione di un TG per bambini.

