

Dal gioco all'uso delle TIC parte seconda INSIEME PER ASCOLTARE

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

Nelle prime fasi il progetto ha coinvolto i bambini della Scuola dell'Infanzia dai tre ai cinque anni.

Fasi	Attività	Spazi e tempi
1	<p>FASE PROPEDEUTICA</p> <p>a) DOCENTE: allestire uno spazio bene attrezzato facilmente fruibile (in sezione), anche in forma spontanea, in modalità individuale o piccolo gruppo.</p> <p>b) BAMBINO: familiarizzare con i mezzi attraverso l'uso quotidiano: semplici giochi (Vitamine della giungla, memory, piattaforma Gcompris e Childsplay, Imparo giocando con Winnie the pooh) per imparare a gestire in maniera sempre più precisa il mouse e i tasti di direzionalità</p> <p>I bambini accedono allo spazio informatico</p> <p>1) da soli o in piccolo gruppo nel momento delle attività ludiche libere</p> <p>2) con l'insegnante quando utilizza lo scanner (es: per copiare i disegni e riprodurli in modalità presentazione come fosse un libro); quando si scaricano le foto di esperienze svolte che si susseguono poi sul desktop; quando si utilizzano software particolari.</p>	<p>La scuola: la sezione e gli spazi comuni opportunamente allestiti</p> <p>a.s 2006/2007 a.s 2007/2008</p>
2	<p>Utilizzando esperienze relative ad un progetto particolarmente motivante per i bambini (Il Castello dei 5 sensi) è stato possibile avviarli in percorso di multimedialità senza forzature ma sulla base di motivazione ed interesse del gruppo</p> <p>Costruzione di libro tattile con CD voce narrante dei bambini (uso del microfono - audio editor / Nero)</p> <p>L'attività laboratoriale sulle percezioni tattili ha orientato l'esperienza verso la costruzione di un libro tattile individuale: Oscar il bottone. La storia, già conosciuta e apprezzata dai bambini, viene narrata dai bambini stessi e registrata nel computer tramite microfono, editata dall'insegnante, masterizzata e allegata al libro.</p>	<p>In sezione o stanza attigua (piccolo laboratorio uso del portatile) :</p> <p>Marzo/maggio 2008 3h alla settimana distribuite in due giorni - attività laboratoriale compresenza dei docenti coinvolti</p>
3	<p>Uso di semplici programmi di grafica: TuxPaint</p>	<p>Aula multimediale Scuola primaria Febbraio/maggio 2009 n° 4 incontri a.s 2008/2009</p>

La proposta avviata nell'a.s. 2007/2008 è nata dall'idea educativa di un utilizzo della tecnologia come possibilità di usufruire di un codice: **un linguaggio tra i linguaggi**.

Nella prima e seconda fase del progetto (già svolte nell'a.s. 2007/2008) il progetto è stato svolto in sezione (o stanza attigua piccolo laboratorio con uso del portatile) dove è presente uno spazio multimediale attrezzato con modalità e regole di tutti gli altri spazi gioco: vi si accede a piccolo gruppo, con l'insegnante ma anche in modalità spontanea (n° 2 computer fissi con lettore cd/dvd, scanner, stereo con

casce, stampante, all'occorrenza vengono utilizzati anche il pc portatile dell'insegnante, la videocamera, la fotocamera e la TV.

Il tempo dedicato al progetto non è stato stabilito a priori. È stato seguito l'andamento motivazionale e l'interesse dei bambini i quali hanno sperimentato situazioni ludiche che spaziavano dal gioco play all'utilizzo di un editor audio.

Dopo una prima fase in cui i bambini si avvicinavano allo spazio tecnologico in modo spontaneo è seguita una fase di lavoro più strutturato e concentrato in circa 3h la settimana distribuite in due giorni con attività laboratoriale in piccolo gruppo e compresenza dei docenti coinvolti.

Nella terza fase, svolta nell'a.s. 2008/2009 l'utilizzo di Tux-paint è stato intrapreso nell'aula multimediale della Scuola primaria dotata di n° 8 postazioni multimediali alle quali facevano riferimento piccoli gruppi misti di 3 - 4 alunni (5-6 anni e 6-7 anni) assistiti da un tutor alunno di classe quinta e da n° 2 docenti referenti (1 insegnante Scuola dell'Infanzia - 1 insegnante scuola primaria).

I bambini hanno sperimentato una modalità collaborativa svolgendo l'attività in n° 4 incontri di circa 2h ciascuno. Gli alunni di classe quinta, voci narranti dell'ipertesto realizzato a conclusione del progetto, hanno contribuito attivamente e realizzato gran parte del lavoro nelle ore curricolari di informatica con la propria insegnante.

2. I protagonisti

Scuola	Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria di "Piattoni" Castel di Lama	
	ISC Castel di Lama capoluogo Sito: www.medialama.it	
	Insegnanti	alunni
	Hanno collaborato:	
PUCA PAOLA AMADIO LUCIA - per il laboratorio espressivo manipolativo	DAMIANI MONIA RIPANI EMANUELA - per il laboratorio di inglese	- n° 45 di anni 5- 6 - n° 48 di anni 6- 7 e 10-11 n°2 Sezioni (ultimo anno Scuola dell'Infanzia) n°1 Classe prima n°1 Classe quinta
PIZI ALESIANA GIOVINAZZO MARISTELLA - per il laboratorio motorio	FILIPPONI PATRIZIA ROSSI ANNA - per il laboratorio di informatica	
DE ANTONI GIULIANA responsabile progetto		

3. Vantaggi e svantaggi

Le attività si sono svolte in un clima sereno e disteso, i bambini hanno sempre dimostrato interesse ed entusiasmo per le attività svolte. Tutte le insegnanti impegnate hanno contribuito in modo creativo ed originale dando apporti personali alle varie attività di laboratorio.

Gli incontri di coordinamento sono stati sicuramente utili e produttivi ed hanno permesso la realizzazione ed il successo di tale iniziativa, ma la varietà e la molteplicità delle attività proposte e dei protagonisti meritavano uno svolgimento più capillare. L'esiguità del numero degli incontri ha determinato un lavoro aggiuntivo dei docenti e degli alunni più grandi per una minima rielaborazione dell'esperienza.

La realizzazione dell'ipertesto come risultato finale non era prevista nella progettazione iniziale, non ne era l'obiettivo primario ma sembrava esserne la naturale conseguenza e la sua realizzazione ha richiesto un ampliamento dei tempi di attuazione all'attività curricolare.

Rispetto alle modalità di utilizzo delle NT, sicuramente l'approccio allo "spazio informatico/ludico ad accesso libero" presente in sezione, tipico della scuola dell'Infanzia, rappresenta la modalità più consona alla fascia d'età dai 4 ai 6 anni (forse anche oltre).

L'aula di informatica rende la multimedialità e le TIC un'attività specifica e finalizzata a se stessa perdendo il carattere di trasversalità che la considera "linguaggio tra i linguaggi".

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

L'attività si è conclusa ma avrebbe potuto prevedere ulteriori sviluppi: la fase dell'elaborazione dell'esperienza con la realizzazione finale dell'ipertesto si è svolta in tempi troppo stretti e con l'impegno di alcuni alunni e docenti volenterosi; potendosi svolgere in una fase successiva, puntualmente progettata, avrebbe avuto maggiore efficacia sul versante formativo.

La multimedialità dovrebbe essere obiettivo disciplinare trasversale che entra a pieno titolo nel curriculum verticale ma sembra essere un ambito esclusivo dei docenti di informatica o di docenti volenterosi che credono nelle potenzialità didattiche delle TIC e si formano in questa direzione.

Molto difficile il coinvolgimento di tutto il team:

- assenza di motivazione?
- carenza di adeguate competenze?
- sfiducia nelle potenzialità delle TIC?
- sfiducia nell'intero sistema Istruzione?

Quali strategie adottare?

Peraltro oggi quasi tutte le istituzioni scolastiche possiedono un patrimonio più o meno ricco di risorse multimediali e informatiche il cui utilizzo potrebbe e dovrebbe essere adeguatamente razionalizzato e potenziato. Mancano le risorse umane.

Un altro fattore che rilevo nella mia analisi è quello del divario che si sta creando tra le potenzialità formative che la scuola offre e quelle offerte dal "vissuto" degli alunni con il risultato che la generazione che stiamo formando è una generazione

"digitale" senza che la scuola abbia dato il proprio contributo educativo. Contributo essenziale soprattutto nell'ambito non solo della salvaguardia dei contenuti e dei saperi ma anche dell'uso consapevole dei mezzi digitali e della rete che portano con se rischi e pericoli.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Ottimi i risultati ottenuti nella prima fase del progetto, relativa all'a.s. 2007/2008, meno evidenti quelli conseguiti nella seconda fase.

Sempre alto il consenso, la curiosità, l'interesse dei bambini, viceversa molto debole la risposta educativa da parte dei docenti che manifestano ancora molte difficoltà nell'approccio didattico multimediale o rifiutandone le potenzialità o addirittura nascondendosi dietro agli ipotetici rischi che ne conseguono.

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

L'allestimento dello uno spazio tecnologico facilmente fruibile a piccolo gruppo, oltre a sviluppare capacità di autogestione, stimola la condivisione e un proficuo scambio di relazioni.

Con questa consapevolezza una buona strutturazione degli spazi scolastici favorisce la distribuzione dei bambini in diversi spazi-gioco in cui il materiale è "mediatore" dell'esperienza, con una organizzazione che invita a muoversi autonomamente, a fare percorsi diversi, a relazionarsi per comunicare, scambiare idee e fare insieme.

Il bambino, "attore" del proprio apprendimento, prende iniziative e organizza la propria esperienza, acquisisce abilità e competenze senza l'intervento "direttivo" costante dell'adulto che invece veste il ruolo di "regista" attento del contesto educativo.

In questa seconda fase i bambini hanno sperimentato una nuova modalità: **l'aula multimediale**. L'esperienza si è svolta allo scopo di far vivere ai piccoli, in procinto alla frequenza della Scuola Primaria, i nuovi contesti educativi in un 'ottica di *continuità*. Purtroppo si evince subito una "dissonanza pedagogica": fermo restando l'idea educativa di un utilizzo della tecnologia come possibilità di usufruire di un codice (**un linguaggio tra i linguaggi**) e l'efficacia di una organizzazione dello spazio in tale direzione, sarebbe opportuno che all'ingresso alla Scuola Primaria i bambini ritrovassero la stessa modalità organizzativa per poi pian piano avvicinarsi a quella che vede l'utilizzo della tecnologia come una risorsa staccata dalle altre (poco condivisibile anche alla Scuola secondaria di primo grado anche se ragionevolmente accettabile). La "continuità" avrebbe così un senso pedagogico e non solo istituzionale. Occorre lavorare molto in questa direzione.

7. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

Ritengo che l'hardware, i software e i contenuti utilizzati nello svolgimento di questo progetto siano stati molto ricchi e vari tali da essere utilizzati in modo eclettico e in base alle esigenze didattiche oltre che formative dei bambini e dei docenti.

La ricchezza delle risorse sia tecnologiche sia di pratica didattica consentono di scegliere lo strumento più adeguato alle situazioni di apprendimento. Senza dubbio la dotazione informatica può essere arricchita come pure la competenza didattica ma è pur vero che un progetto di applicazione delle NT alla didattica può anche essere realizzato con minori risorse. L'intenzionalità pedagogica del docente sarebbe già un ottimo inizio.

La facilità d'accesso e fruizione delle NT dipende molto dall'organizzazione didattica. Sicuramente l'approccio allo "spazio informatico/ludico ad accesso libero" presente in sezione, tipico della scuola dell'Infanzia, rappresenta la modalità più consona alla fascia d'età dai 4 ai 6 anni (forse anche oltre). L'aula di informatica rendono la multimedialità e l'uso delle TIC un'attività specifica e finalizzata a se stessa perdendo il carattere di trasversalità che le considera "linguaggio tra i linguaggi". Ritengo sia più efficace e funzionale l'organizzazione di uno spazio tecnologico bene attrezzato in ogni classe.

8. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale ed eventuale prosecuzione

Il progetto ha dato esiti positivi in tutti i campi inaspettati nella prima fase (a.s. 2007/2008), meno entusiasmanti nella seconda.

Il coinvolgimento di più contesti e docenti presuppone motivazioni e percorsi comuni che vanno condivisi in tempi e modalità adeguati.

