

DOL Esperto di didattica assistita dalle nuove tecnologie

Modulo di Progettazione Didattica - II anno

Classe: E3

TUTOR: Mario Merola

Corsista: Sapienza Salvatore

Relazione finale

Contenuto del progetto

Insegnando in un Istituto dove una delle materie curriculari è la Sociologia è venuto quasi naturale occuparsi di problemi legati al mondo giovanile e in particolare al disagio giovanile. Spesso il disagio giovanile è espressione di disagio esistenziale e di assenza di motivazioni. Bullismo, violenza, assunzione di droghe non sempre sono fenomeni di un ambiente socio-culturale povero, talvolta sono associati a stati di ricchezza materiale e a mancanza di stimoli, quindi sono collocati in un contesto di maggiore complessità e non circoscrivibili a una specifica categoria sociale. Il "Disagio giovanile" è una forma di malessere dello spirito giovanile, che da sempre esprime la volontà di crescere dei ragazzi; questa volontà può prendere diverse forme, ed alcune trasformarsi da "Disagio giovanile" in "Devianza giovanile". Il percorso intermedio fra le due forme è la parte più inquietante, per diversi aspetti, del percorso di crescita dei ragazzi. Il disagio rimarrà sempre una forma di crescita che non creerà problemi sociali rilevanti, mentre i percorsi di devianza sovente hanno risvolti negativi sullo sviluppo della personalità dei giovani; se non altro perché sono comportamenti a rischio. Il "Disagio giovanile", da quanto è emerso dai lavori, è la difficoltà ad esternare sentimenti diversi da quelli che ha omologato la nostra società. In effetti, la nostra cultura, intesa come prodotto della storia e del pensiero occidentale, ha creato una profonda frattura fra la "naturalità" e la "razionalità", quindi la sensibilità personale è messa in discussione dalle esigenze di convivenza e di socializzazione di



regole comuni omologate. Questa durezza di vita, è la causa non solo del “ Disagio giovanile” ma anche di quello che si potrebbe definire “ Mal di vivere” degli adulti.

Molti dei problemi legati al disagio giovanile, droga , alcol, anoressia...., vengono trattati dai miei colleghi durante le loro ore curriculari. In questo progetto si è cercato di affrontare il problema del disagio giovanile in modo diverso, fuori dalla classe e con strumenti e metodologie differenti.

L’ obiettivo è stato principalmente quello di rendere gli alunni consapevoli di cosa può significare disagio giovanile e dei rischi a cui può andare incontro.

I ragazzi durante la fase di brainstorming hanno richiamato alla mente tutto ciò che sapevano sul tema del disagio giovanile e della devianza giovanile, i loro interventi e quelli dei docenti hanno permesso loro scambiarsi e approfondire le loro conoscenze.

La discussione è servita per fissare il punto di partenza per costruire le mappe concettuali, successivamente gli alunni hanno approfondito il tema su testi specifici o materiale cercato in rete. I ragazzi hanno sempre lavorato in gruppo per poter costruire il loro prodotto finale. Ogni gruppo ha approfondito tematiche differenti, infine dall’ esame dei vari prodotti si è proceduto ad una selezione.

Obiettivi didattici/disciplinari/trasversali:

- Favorire attività di ascolto guidato, conviviali, creative, che ispirino una aspettativa di fiducia positiva, che stimolino il giovane a diventare protagonista dei processi formativi che mirano a rendere coscienti i propri disagi, aiutandolo ad esternarli e a dominarli.
- Stimolare gli alunni ad affrontare i problemi che gli si presentano, con la certezza che ogni fase di vita invariabilmente porterà nuovi problemi da affrontare e da risolvere.
- Comprendere e analizzare fenomeni sociologici
- Analizzare in modo critico il materiale a disposizione (immagini, filmati, testi)



- **Potenziare le capacità di analisi e sintesi attraverso l' analisi di dati e la costruzione di Mappe Concettuali**
- **Saper documentare il proprio lavoro con un linguaggio semplice ma corretto**
- **Conoscere e saper usare le Nuove Tecnologie Informatiche per apprendere, per comunicare, per esprimere la propria creatività**

Strumenti e Risorse

Risorse interne alla scuola

- **Laboratorio Multimediale**
- **Biblioteca d' Istituto**
- **Fotocopiatrice**
- **Masterizzatore**
- **CD**
- **20 Computer collegati in rete**
- **Telecamere digitali**
- **Scanner**

Risorse esterne alla scuola

- **Siti Internet, luoghi opportunamente scelti per le riprese del cortometraggio**

1) Strumenti SW e Multimediali

- **Videoscrittura**
- **Nero**
- **CmapTools**
- **PowerPoint**
- **Free YouTube download**
- **Movie Maker**



▪ **Audacity**

Tempi e Fasi

Tutte le attività sono state concentrate nel periodo **marzo-maggio 2009** per circa **20 ore complessive**, molte delle attività si sono svolte in Istituto in orario **pomeridiano** in modo da potere utilizzare il **laboratorio multimediale**.

.
.

L' attività si è svolta secondo la seguente scansione:

- **Presentazione delle attività**
- **Brainstorming per definire il punto di**
- **Mappe Concettuali**
- **Ricerche in rete e su testi specifici**
- **Selezione critica del materiale cercato (alunni/insegnante)**
- **Assemblaggio del materiale reperito dalle varie fonti**
- **Produzione di PPT , tesine e cortometraggio**
- **Socializzazione del prodotto**

1° Fase: prima settimana di marzo (per 2 ore) Aula Magna

- **Proposta di lavoro**
- **Brainstorming: il disagio giovanile**
- **Creazione di questionari**

2° Fase: fine marzo (per 2 ore) - Aula multimediale



- **Uso di CmapTools per la costruzione di mappe concettuali**
- **Revisione delle mappe**

3° Fase: prima settimana di aprile (per 3 ore) - Aula multimediale

- **Ricerca in rete di filmati, immagini e notizie**

4° Fase-1: terza settimana di aprile (per 3 ore) - Aula multimediale

- **Analisi e assemblaggio del materiale trovato**
- **Preparazione di PPT**

4° Fase- 2: terza settimana di aprile (per 4 ore)

- **Realizzazione cortometraggio**

5° Fase: mese di maggio (due incontri di 3 ore).

- **Revisione e miglioramento del PPT**
- **Montaggio filmato**

Aspetti Organizzativi

- **Docenti di: Sociologia, Psicologia e Pedagogia, Scienze, Linguaggi multimediali (nel mio Istituto tale disciplina è affidata al docente di matematica)**
- **Classi : 4 A e 3 G indirizzo socio-psico-pedagogico, 3 D indirizzo Scienze Sociali**



Vantaggi e svantaggi

Punti di forza:

L' attività svolta è stata sicuramente positiva sia per i docenti che per gli alunni

L' attività d' aula ha offerto ampi spazi per il confronto e per l' approfondimento di tematiche specifiche.

Punti di debolezza:

Il problema più grande è stato quello di conciliare il normale carico di lavoro (COMPITI A CASA) con le attività extra proposte. In futuro si pensa che una simile attività debba essere sviluppata in un arco temporale maggiore.

Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

L' utilizzo consapevole e creativo dell' attività laboratoriale con l' ausilio delle tecnologie informatiche ha contribuito sicuramente a rafforzare le abilità di ricerca e elaborazione, rappresentazione delle informazione sottoforma di tabelle o grafici. E' stata potenziata la collaborazione tra elementi di classi differenti

Monitoraggio e valutazione

Nell' ambito di questo percorso la valutazione è stata svolta in due fasi: in itinere ed ex-post. Alla fine delle attività è stato somministrato agli alunni un test per la valutazione dell' intero progetto, le risposte sono state molto positive.

Strumenti e metodi

Il metodo usato è stato di tipo problematico e di ricerca-azione.

Gli strumenti utilizzati sono stati principalmente il laboratorio multimediale in tutte le sue potenzialità.



Salvatore Sapienza

