

Relazione finale

Il progetto “*Scampati a un libro: 7 personaggi a spasso con gli autori*” rappresenta un tentativo di far avvicinare i bambini ai libri e alla scrittura attraverso un percorso ludico che sviluppi le abilità sociali e valorizzi le potenzialità di ognuno, servendosi della tecnologia sia nelle fasi di elaborazione e costruzione che nel momento della presentazione.

Le attività in esso programmate hanno trovato spazio in un laboratorio facoltativo pomeridiano cui si erano iscritti sette alunni dell’Istituto nell’anno scolastico 2008/2009; un numero circoscritto di bambini dunque che chiedeva alla scuola di occuparsi di loro in un tempo aggiuntivo, senza particolari pretese. Si trattava di un’iscrizione derivata non tanto dai contenuti proposti – ignorati, di fatto, fino al momento della frequenza – quanto semplicemente da esigenze familiari determinate dall’occupazione dei genitori; sette alunni (sei di classe quarta e uno di terza) che rischiavano di essere inseriti in altri laboratori ben più numerosi della scuola, frequentati da bambini più piccoli, per i quali, invece, si è voluto predisporre un apposito progetto proprio in virtù dell’eccezionalità numerica, cercando di sfruttare per una volta - in una scuola dove si è sempre più alle prese con classi molto numerose e problematiche diverse - le potenzialità insite nel piccolo numero, la possibilità di instaurare un dialogo più ravvicinato e una relazione educativa speciale con alunni che purtroppo, a volte, si perdono tra le fila dei banchi che affollano le nostre aule.

Un gruppo così ristretto è sembrato da subito il luogo ideale in cui provare a parlare di libri e storie in modo diverso, partendo davvero dalla conoscenza dei bambini, dai prerequisiti, dai loro desideri e gusti personali, come anche da quei tanti pregiudizi che affollano già le piccole menti, ostacolando, a volte, un apprendimento autentico.

Allo stesso modo, un gruppo di sette alunni rappresentava anche la possibilità di lavorare al PC secondo modalità più distese e proficue. Gli insegnanti conoscono, infatti, la difficoltà di gestire un laboratorio con classi di ventiquattro-ventisei componenti: trovarsi con soli sette bambini è un modo per poter sperimentare strategie e tecniche nuove o diverse senza l’affanno dei tempi e delle macchine che non bastano.

Ai vantaggi dati dall’esiguità del numero si univa inoltre il tempo destinato al progetto: disporre di quasi un intero anno consentiva di adottare una didattica ricorsiva e circolare in cui ognuno poteva ritagliare un suo spazio di azione e di permettere all’insegnante di modificare gli interventi aumentando in efficacia grazie ai continui feedback continuamente monitorati e a una consapevolezza maggiore delle difficoltà affrontate dai bambini, seguiti da vicino.

Non mancavano però anche diverse criticità di cui tenere conto prima di organizzare le attività:

- 1- un numero limitato di alunni può tradursi in limitate idee su cui poter operare durante la fase creativa e costruttiva;
- 2- un numero limitato di alunni può in alcuni casi amplificare condotte comportamentali di disturbo, come talvolta accade per i soggetti più fragili, quando viene a mancare il riferimento contenitivo della classe;
- 3- diminuendo il numero dei partecipanti diminuiscono anche i “tempi di pausa o di attesa”, fenomeno assolutamente produttivo durante il lavoro curricolare ma che rischiava di tradursi, nello spazio pomeridiano, in un “continuo fare” che poteva indurre a stanchezza;

- 4- gestire sette bambini in un'attività significa confrontarsi con sette protagonisti; nessuna corralità, solo alunni in "prima linea" ai quali quindi diventava prioritario l'assegnazione di un ruolo e di un compito specifico.

In fase di progettazione, a queste semplici constatazioni si univano almeno altre due importanti esigenze:

- 1- le famiglie dei bambini che frequentavano il laboratorio opzionale chiedevano che ai loro figli fossero proposte delle attività non troppo impegnative: non è semplice rimanere sui banchi di scuola dopo ben sei ore trascorse tra aule e mensa, e la permanenza prolungata può diventare insopportabile se si sa che al ritorno a casa si dovranno affrontare ancora quaderni e libri per eseguire i compiti assegnati per il giorno dopo;
- 2- i bambini stessi, dopo una mattinata trascorsa sui banchi, chiedevano di poter vivere la scuola in modo diverso: meno lezioni frontali e più collaborazioni, più attività manipolative e di costruzione pratica, meno insegnamenti teorici; più spazio alla conversazione.

Ebbene, con l'elaborazione di questo progetto si è cercato di far incontrare le esigenze di famiglie e bambini con le istanze educative della scuola, cercando così di insegnare e imparare facendo, mettendosi in gioco e comunicando, nel rispetto dei tempi di ognuno e del diritto al conoscere come anche al giocare e divertirsi.

Quale ruolo hanno avuto le macchine e la tecnologia in questo percorso?

Fondamentale.

☞ Quando i bambini erano stanchi di scrivere con la penna, si trasferiva il lavoro allo schermo, fino ad ammettere che scrivere al computer era più facile perché permetteva di controllare maggiormente il prodotto, evitando errori. (*Perché se scrivo in word commetto meno errori di ortografia? Perché mi è più facile rileggere più volte un breve testo scritto al computer che su foglio?*)

☞ Quando qualcuno era in difficoltà nella fase di trascrizione, si procedeva alla scrittura collaborativa in rete, grazie al programma "Net support school" installato in laboratorio. (*Se intervengo durante il processo, la mia correzione avrà maggiore efficacia che in fase di revisione finale, a prodotto ultimato, e questa simultaneità e tempestività di azione mi è consentita maggiormente gestendo un server dal quale leggere contemporaneamente i vari schermi sui quali scrivono i miei alunni che passando tra i banchi.*)

☞ Quando i bambini erano stanchi di destreggiarsi con pennelli e matite, ci si metteva alla prova con il mouse per scoprire differenze e cogliere le diverse potenzialità espressive dell'uno e dell'altro mezzo in relazione ai diversi scopi (*In che cosa si differenzia il disegno al PC rispetto al disegno con matite e colori? Quando è meglio produrre un disegno con le tempere e i cartelloni piuttosto che in formato .jpg? Che differenza c'è tra i diversi formati in cui posso recuperare un'immagine al PC? Come posso migliorare un mio disegno originale al PC? Per la copertina di un libro meglio un'immagine artigianale o elaborata al PC?*)

☞ Quando ci si è posti il problema del formato e della pubblicazione (*Quale carta usare? Come trasferire i disegni? Come far circolare le copie?*) la soluzione ci è stata offerta da un semplice software che ha messo d'accordo tutti: "Il mio libro Big".

Per decidere l'impianto generale del progetto, i contenuti e i modi di operare si è partiti ovviamente dalla rilevazione dei punti di forza degli alunni, in una prospettiva di empowerment.

Il gruppo, composto da 4 femmine e 3 maschi, fin dai primi incontri volti alla conoscenza, mostrava un profilo ben preciso:

- tre alunni manifestavano spiccate capacità grafico-pittoriche e interesse per il disegno;
- due si definivano “accaniti lettori”, dichiarando passione per la scrittura di storie in generale;
- due preferivano dedicarsi a compiti di organizzazione e gestione del materiale, senza esprimere un interesse in particolare, ma dimostrandosi disponibili alla collaborazione;
- tutti i componenti del gruppo chiedevano di trascorrere una parte del tempo nel laboratorio d’informatica, per lavorare al computer.

La scelta delle modalità di lavoro che ne è derivata si può allora schematizzare così:

PROMUOVERE IL PIACERE DI LEGGERE

- Partecipando a letture animate.
- Confrontandosi sui libri letti.
- Giocando in gruppo.
- Imparando a criticare un libro insieme.
- Leggendo insieme pagine d’autore o autoprodotte.

PROMUOVERE IL PIACERE DI SCRIVERE

- Parlando di sé.
- Partendo dalla creazione di un personaggio con la stesura di un semplice testo descrittivo.
- Disegnando il personaggio con colori e tecniche diverse.
- Rappresentando graficamente i contesti d’azione.
- Confrontando il proprio personaggio con quello dei compagni.
- Immaginando contesti d’azione e problemi da risolvere per il proprio personaggio.
- Facendo incontrare i diversi personaggi inventati.
- Sperimentando la scrittura collaborativa di storie.

PROMUOVERE IL PIACERE DI LAVORARE INSIEME

- Comunicando e ascoltando.
- Condividendo esperienze e conoscenze.
- Confrontando storie.
- Mettendo a disposizione le proprie competenze specifiche.
- Rapportandosi con il medium tecnologico.

Come si evince da questa semplice schematizzazione, per tutto il periodo dedicato alla costruzione dei piccoli libri, si è fatto un largo uso della tecnica dell’“insalata di storie”. *Che cosa potrebbe succedere se il mio personaggio s’incontrasse con il tuo e che cosa accadrebbe poi se entrambi raggiungessero la foresta incantata inventata dal nostro compagno?*

L'idea fondamentale da cui partire però era allora la realizzazione di un personaggio che diventasse la proiezione ideale dei bambini: un qualcuno che li rappresentasse e ne portasse avanti un po' le aspirazioni, i timori e i desideri, un alter ego immaginario con il quale creare un ponte affettivo capace di aumentare motivazione e di aggiungere senso al lavoro compiuto.

Se c'è una parola che sottende tutto il percorso e ne definisce il carattere, essa è infatti "identità": in questo lavoro si ritrovano i bambini in tutta la loro persona; acquistando fiducia nel gruppo e nell'insegnante essi hanno anche imparato a mettersi in gioco e a esporsi. Le piccole storie riportate in questi libri digitali parlano di loro e della cultura che vivono, delle forme di aggregazione che conoscono e di ciò che vorrebbero essere, dei miti di cui si nutrono e di quelli appena intravisti, ma anche di tante solitudini trascorse davanti agli schermi televisivi e di codici di comportamento che ritraggono più la realtà dei manga giapponesi seguiti nei cartoni animati che quella realmente esperita.

FASI	PERIODO	CONOSCENZE E ATTIVITÀ	METODOLOGIE
1	Ottobre	<p>Conoscenza del gruppo e creazione dello spirito di squadra.</p> <p>Giochi di conoscenza. Conversazioni guidate a tema.</p> <p>Esplorazione della biblioteca scolastica.</p> <p>Analisi guidata di alcuni libri: il formato, la carta, le immagini, le illustrazioni; edizioni e autori.</p> <p>I generi. Discussioni guidate sulle preferenze e i gusti personali.</p> <p>Scelta del nome del gruppo, creazione del logo.</p> <p>Scelta dello pseudonimo personale e prima rappresentazione grafica. Costruzione di un grande cartellone murale rappresentativo del gruppo.</p> <p>Stesura di uno statuto di gruppo con regole e norme di comportamento.</p>	<p><i>Lezioni interrogative e dimostrative.</i></p> <p><i>Lezione cooperativa.</i></p>
2	Novembre	<p>Dallo pseudonimo al personaggio.</p> <p>Creazione dei 7 personaggi in base a caratteristiche fisiche, passioni, interessi e aspirazioni.</p> <p>Stesura individuale di testi descrittivi.</p> <p>Stesura a coppie di semplici filastrocche descrittive.</p> <p>Realizzazione di disegni e fumetti su formato A4, realizzazione di sagome e semplici origami.</p> <p>Realizzazione di piccoli libri cartonati pop up dedicati ai personaggi inventati: Delfina Focaccina; Fred, il ciclista; Fry, il secchione; Beatrice dei libri; Fatina Pauletta; Max, il direttore dei fumetti; Larry Ficcanaso.</p>	<p><i>Lezione affermativa e dimostrativa.</i></p> <p><i>Lavoro a coppie.</i></p>
3	Dicembre	<p>Dal personaggio all'ambiente.</p> <p>Creazione dei luoghi da cui far avviare le narrazioni.</p>	<p><i>Lavoro individuale e di gruppo.</i></p>

		<p>Realizzazione di grandi cartelloni murali con tempere, cere e tecniche miste.</p> <p>Scrittura individuale di testi descrittivi d'ambiente.</p> <p>Conversazioni e discussioni. Revisioni e correzioni in gruppo.</p> <p>I bambini iniziano a fotografare i propri prodotti e a riportarli al PC per modificarne la visualizzazione. In aula si predispone uno spazio espositivo di due pareti in cui far vivere le storie che iniziano a prender forma attraverso immagini e parole. Si crea così un vero e proprio scenario al quale i bambini si volgeranno continuamente durante la fase ideativa.</p>	
4	Gennaio	<p>Dal contesto al problema. Creazione dell'antagonista.</p> <p>Stesura individuale di testi descrittivi.</p> <p>Rappresentazione grafica del personaggio antagonista su cartelloni murali con tempere e acquerelli.</p> <p>In questo periodo il gruppo è suddiviso in tre sottounità di lavoro composte rispettivamente da 2, 2 e 3 alunni oppure in due squadre da 4 e 3 elementi ciascuno.</p> <p>Si procede alla costruzione di T-CHART per la regolazione del comportamento e si assegnano compiti fissi ai bambini: controllore del tempo, responsabile dei materiali, responsabile delle revisioni, addetto alla parafrasi.</p> <p>Giochi per lo sviluppo delle abilità sociali.</p>	<p><i>Lavoro individuale e di gruppo.</i></p> <p><i>Learning Together.</i></p>
5	Febbraio	<p>Ideazione e stesura dell'intreccio della narrazione.</p> <p>Realizzazione di disegni rappresentativi di sequenze scelte.</p> <p>Utilizzo del programma MWord 2007.</p>	<i>Complex Instruction.</i>
6	Marzo	<p>Conoscenza del programma "Il mio libro Big"</p> <p>Trasposizione delle storie in formato .txt con l'utilizzo della corretta sintassi, comprensiva di tag e spazi da rispettare. Utilizzo del Blocco Note Win.</p> <p>Scelta, scansione e modificazione digitale di alcuni disegni da inserire nel libro. Utilizzo dei programmi Gimp2 e MWPicture Manager.</p>	<p><i>Lezione espositiva.</i></p> <p><i>Lezione centrata sulla discussione.</i></p> <p><i>Lezione con rinforzo e consolidamento.</i></p> <p><i>Complex Instruction.</i></p>
7	Aprile	<p>Revisione dei testi e divisione in capitoli, titolazione.</p> <p>Inserimento delle immagini da associare alle pagine.</p>	<p><i>Lavoro individuale.</i></p> <p><i>Complex Instruction.</i></p>

		Realizzazione delle copertine dei libri al PC.	
8	Maggio	<p>Lettura e animazione delle storie prodotte. Registrazione di alcuni testi letti. Ascolto di musiche d'autore e scelta di possibili colonne sonore da associare ai vari brani. Prove di registrazione con il programma Audacity. Valutazione di gruppo e individuale del lavoro prodotto.</p>	<p><i>Lezione espositiva.</i> <i>Lavoro a coppie.</i></p>

Il programma Il mio libro Big con il quale si è deciso di presentare i testi si è rivelato uno strumento di semplice accessibilità, funzionale allo scopo di tradurre un libro in versione digitale corredandolo d'immagini proprie e consentendone il comodo trasferimento senza pubblicazione on line per una fruizione diversa dalla tradizionale con il prodotto cartaceo. I bambini hanno apprezzato da subito l'interfaccia grafica e la modalità di consultazione a prodotto finito, intuitiva e sequenziale.

L'unica difficoltà registrata durante la realizzazione della presentazione si è incontrata nella fase iniziale di trascrizione in formato .txt. Gli alunni tendevano infatti a commettere errori di distrazione, omettendo o aggiungendo spazi tra i tag o scambiando maiuscole con minuscole, compromettendo così la visualizzazione. Ma dopo i primi incerti tentativi, si è sviluppata la consapevolezza di un'attenzione minuziosa da dedicare ad ogni singola lettera digitata, e quindi è stato semplice recuperare le pagine perdute e riordinare tutto. La necessità di rispettare, inoltre, un formato predefinito d'immagini ha consentito agli alunni un iniziale approccio al programma Gimp2, affrontato con serenità grazie al Net support school che ha permesso il controllo costante dell'insegnante sulle operazioni compiute e un continuo rinforzo degli algoritmi attraverso dimostrazioni ripetute più volte e trasmesse direttamente sugli schermi dei PC dei bambini.

Più complesso è stato invece il lavoro con Audacity, per il quale non è stato ritagliato il tempo necessario all'esercitazione individuale e che è stato intrapreso in modo completo solamente con tre registrazioni ma non in modo autonomo; si è trattato piuttosto di una serie di lezioni espositive in cui l'insegnante mostrava gli effetti possibili di un lavoro su file audio e gli scopi di una manipolazione sonora in funzione di destinatari e intenti degli emittenti.

Le abilità acquisite dai bambini sono state diverse: hanno approfondito la conoscenza dell'ambiente Windows operando costantemente in Gestione Risorse, lavorando in Word, Blocco note e Picture Manager; hanno sperimentato open source software e confrontato funzioni, imparando a padroneggiare diversi linguaggi e a combinarli tra loro. Ma soprattutto si sono esercitati nel difficile compito della mediazione: tra il sé e il medium tecnologico, l'idea e la sua realizzazione, l'immagine mentale in relazione agli strumenti adottati per la sua traduzione, e tra il sé e gli Altri nel costante lavoro cooperativo in cui sono stati coinvolti.

Grazie a setting variabile, diversificazione delle modalità operative e organizzazione dei compiti secondo la regola della pratica distribuita, la motivazione si è mantenuta alta per tutta la durata del percorso, aumentando anzi nella fase centrale e finale del lavoro con la gratificazione derivata dalla scoperta dei risultati e dalla consapevolezza di "saper fare".

Importanti sono state però le intenzioni che hanno portato alla costruzione del progetto; dovevano essere rispettati e perseguiti in modo graduale tutti i passaggi che conducono alla conoscenza: dall'esperienza diretta (il fare, il manipolare, il costruire, il toccare

sperimentando), all'idea (l'immagine, il linguaggio visivo) e così alla parola (l'evocazione di mondi possibili) e da essa al testo per arrivare alla voglia di condividere e comunicare, quindi alla tecnologia, alla macchina, all'estensione virtuale di mano e voce.

Operando in diversi ambienti, diversamente ordinati (il laboratorio dei computer e l'aula adibita di volta in volta a fabbrica di parole o a spazio strutturato per il disegno e la costruzione di semplici manufatti) i bambini hanno anche appreso modalità diverse d'interazione nel gruppo. Si è registrato un notevole incremento delle abilità sociali soprattutto in coloro che avevano più difficoltà a stare con gli altri; l'assegnazione di ruoli fissi ha rassicurato qualcuno e motivato altri, superando gli stereotipi derivati da conoscenze pregresse o acquisizioni di status.

Gli alunni hanno valutato positivamente l'esperienza sia nel lavoro individuale che di gruppo, richiedendo anzi di poter applicare estensioni del programma che però, per ragioni di tempo e per limiti imposti dallo stesso software, non sono state possibili. Il gruppo, inoltre, aveva richiesto una continuazione dell'esperienza nell'anno scolastico successivo, impossibile a realizzarsi però a seguito della riorganizzazione dell'assetto scolastico e dell'adesione alle ultime disposizioni legislative relative al rapporto tra numero dei docenti e numero degli alunni.

In fase di verifica del prodotto, i bambini hanno anche elencato le seguenti proposte:

- inserire la lettura registrata dei testi nelle pagine del libro digitale;
- inserire nel libro digitale brani musicali associati ai vari capitoli;
- scoprire una modalità di trasmissione che consentisse la visione simultanea delle parole in relazione con la voce;
- far muovere le immagini;
- pubblicare in un sito on line i propri prodotti.

Arricchente e stimolante l'esperienza valutata anche da un punto di vista professionale, per diverse ragioni che così si possono riassumere:

- ha consentito di provare e verificare sul campo acquisizioni teoriche didattiche;
- ha permesso di verificare la funzionalità di software diversi con i quali il confronto era avvenuto altrimenti solo singolarmente all'interno del corso DOL;
- ha rappresentato un vero e proprio momento di sperimentazione in una prospettiva di ricerca-azione;
- ha rappresentato un'occasione di condivisione di risorse e conoscenze raggiunte grazie al corso DOL;
- ha consolidato buone pratiche contribuendo a formalizzare alcuni assunti in modo più specifico;
- ha permesso l'instaurarsi di relazioni educative più profonde e costruttive con gli alunni coinvolti.

Se un limite, invece, si vuole trovare, è nello svolgimento individuale della docenza, escluso dalle dinamiche modulari. Sarebbe stato interessante, infatti, potersi confrontare con gruppi paralleli di lavoro per comparare modalità e procedure, obiettivi e risultati.