

## **RELAZIONE: PROGETTO "RACCONTIAMOCI UNA FIABA"**

*RACCONTIAMOCI UNA FIABA è un progetto poliedrico e versatile che ha offerto ampio spazio alla fantasia e all'inventiva dei bambini e degli insegnanti. Ha messo gli alunni in condizione di apprendere non solo nozioni disciplinari ma di pervenire alle competenze trasversali di attenzione, concentrazione, autodisciplina, espressione, comunicazione e senso critico, senza dimenticare la finalità di promuovere la formazione integrale e armonica della persona: il suo sviluppo emotivo-affettivo, la socialità, la comunicazione interpersonale, la positiva apertura verso culture altre. Una vera metafora della educazione alla cittadinanza.*

### **Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti**

**PROTAGONISTI:** Scuole Primarie di Castelguidone, Roccaspinalveti e Torrebruna: i bambini delle classi terza e quarta di Roccaspinalveti, i bambini delle classi quarta e quinta di Torrebruna e i bambini delle due pluriclassi di Castelguidone; ins. Campati Patrizia (responsabile del progetto), tutte le insegnanti dell'area linguistico-espressiva, di informatica e di laboratorio dei tre plessi.

**CONTENUTI:** il percorso progettato ha tracciato un itinerario che ha interconnesso canali comunicativi diversi (verbale e non verbale) e disparati linguaggi: musicale, iconico, gestuale, espressivo-corporeo, sonoro, linguistico....

**Italiano:** le regole della comunicazione; lettura del testo comico; fruizione della struttura del testo comico; la costruzione delle diverse sequenze in una narrazione; produzione di testi comici; la struttura di un ipermedia.

**Informatica:** la videoscrittura sul programma MS Word; la scansione di immagini e i formati gif e jpg; il registratore di suoni e il formato mp3; l'uso di MS PowerPoint per realizzare slide; il programma "Il mio amico libro": inserimento di testi, immagini in formato jpg e suoni in formato mp3 ; il programma di Karaoke Van' Basco.

**Arte e immagine:** l'immagine descrittiva; utilizzo dell'immagine per illustrare il testo; l'immagine come caricatura; l'immagine in primo piano e lo sfondo; l'uso del colore; l'immagine digitale.

**Musica:** il canto corale; strumenti musicali convenzionali (flauto, metallofono) e non (strumenti occasionali); il testo e la musica: parafrasi di testi musicali; musica d'insieme e la tecnica del cantastorie.



Articolazione del percorso		
Fasi	Attività	Spazi e tempi
1	Le insegnanti elaborano il progetto, pianificano le attività e delineano percorsi di lavoro.	Torrebruna, sede scuola Primaria. Ottobre
2	Le insegnanti, Campati Patrizia, Di Paolo Carla e Colacillo Maria con la collaborazione dell' insegnante Fantilli Evelina, parafrasando la canzone di Coki e Renato "La vita l'è bela", inventano un testo "La scuola l'è bela" da presentare durante il primo incontro interplesso.	Scuola Primaria di Castelguidone. Novembre
3	<p><b>Primo incontro fra alunni dei tre plessi interessati al progetto.</b></p> <p>Si svolgono le attività / stimolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>😊 Gag comica rappresentata dalle insegnanti con presentazione della canzone "La scuola l'è bela";</li> <li>🎬 visione di un film comico di Stanlio e Olio;</li> <li>😊 Individuazione e analisi di diversi momenti del film per riconoscere alcuni degli elementi che identificano una situazione comica;</li> <li>📖 Laboratorio di scrittura creativa: invenzione di personaggi, luoghi e tempo delle storie umoristiche da inventare;</li> <li>🎵 Laboratorio musicale: "Scuola rap".</li> </ul>	Sala Poliuso Scuola Primaria di Castelguidone. Terza decade di novembre dalle ore 9.30 alle ore 12.30.
4	<p>Le classi vanno avanti seguendo percorsi singoli:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✍️ I bambini delle singole classi inventano testi umoristici che hanno come protagonisti due bambini, Mano e Vella, in tre diversi contesti: la scuola (Castelguidone), la casa (Roccaspinalveti), gli ambienti sportivi (Torrebruna);</li> <li>💻 digitalizzazione di testi e immagini;</li> <li>🎵 Trasformazione dei racconti inventati in testi drammatico-musicali con la tecnica del cantastorie.</li> </ul>	Aule, laboratori linguistici e informatici delle scuole Primarie. Gennaio, febbraio.
5	Sperimentazione, da parte degli insegnanti, del software "Il mio amico libro" per produrre un ebook fotografico con caricature di alunni e insegnanti.	Scuola Primaria di Torrebruna. Marzo 2009.
6	<p><b>Incontro intermedio.</b></p> <p>I bambini socializzano le storie inventate comunicandole con la tecnica del cantastorie.</p> <p>Presentazione del software Il mio amico libro attraverso la proiezione dell' ebook fotografico preparato dal-</p>	Aula laboratorio di Torrebruna. Marzo.



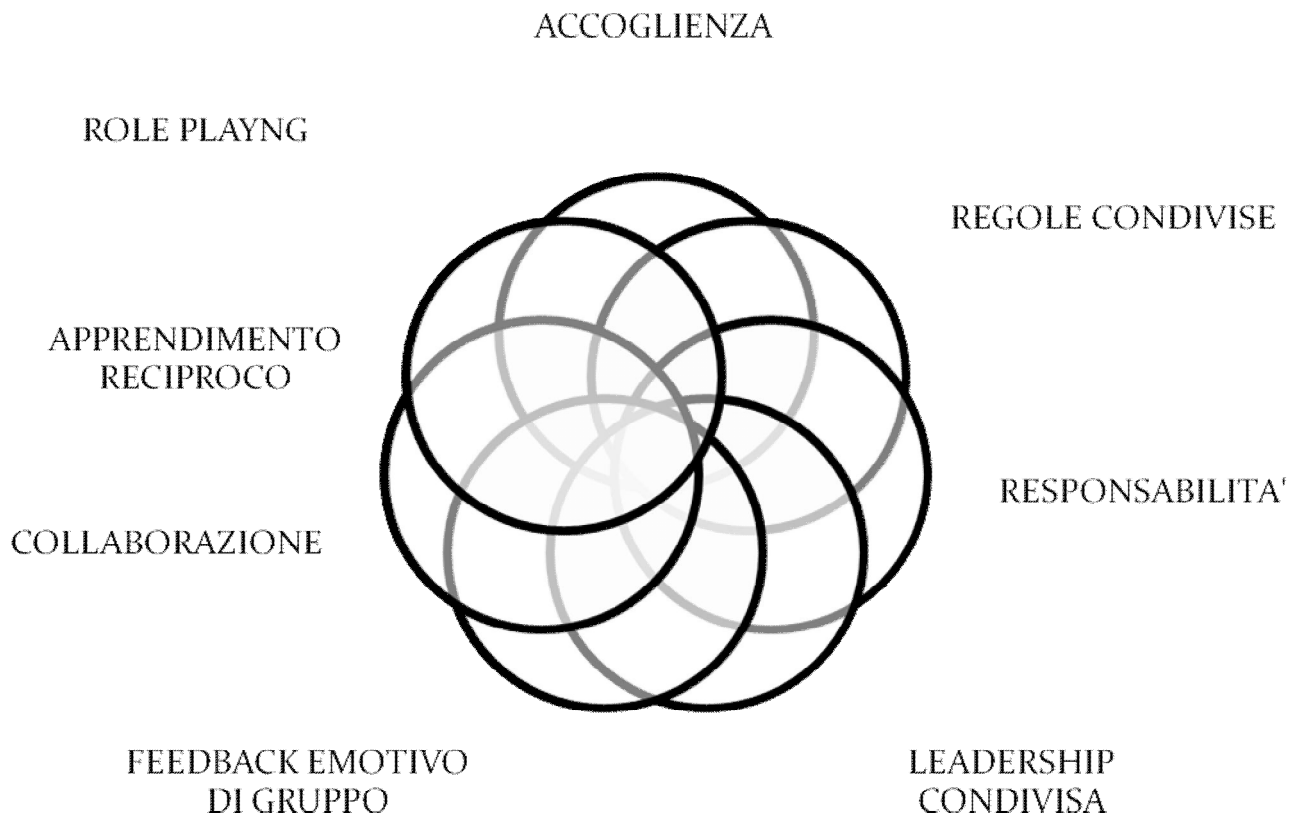
	le insegnanti. Laboratorio musicale: concerto per strumenti da cucina.	
7	Illustrazione iconica dei testi narrativi inventati, digitalizzazione delle immagini; scelta della colonna sonora ed elaborazione della stessa tramite il software Audacity; implementazione degli ebook: Mano e Vella a scuola, Mano e Vella a casa, gli sports di Mano e Vella. L'insegnante Campati Patrizia documenta, attraverso un filmato costruito con il software Movie Maker, i tre workshops realizzati nello svolgersi del progetto.	Laboratori informatici, aule. Marzo - aprile
8	<b>Il gruppo degli insegnanti visiona gli ebook.</b>	Castiglione Messer Marino – Sede centrale.
9	<b>Socializzazione e comunicazione all'esterno:</b> proiezione degli ebook intervallata dal laboratorio dei cantastorie.	Palestra della Scuola primaria di Roccaspinalveti  29 aprile 2009

### MODALITA' Metodologie di intervento

*Il compito della scuola nell'era dell'autonomia è quello di intrecciare, al normale curriculum del POF e all'aspetto prettamente didattico-disciplinare, azioni di ricerca e di innovazione per avviare processi di sperimentazione e trasformazione che tengano conto del contesto territoriale e del raggiungimento dei parametri internazionali quali le euro competenze. Il progetto "Raccontiamoci una fiaba" ha trovato riscontro nel settore dei progetti finanziati dal nostro Istituto per il miglioramento dell'Offerta poiché le attività programmate sono state indirizzate a soddisfare le reali esigenze degli studenti e perché hanno risposto in maniera adeguata alle richieste dell'utenza. I laboratori si sono configurati come la realizzazione di un ambiente di apprendimento dove i ragazzi hanno imparato insieme ad utilizzare gli strumenti della propria conoscenza scolastica per il raggiungimento di obiettivi comuni. La sua originalità è stata nell'organizzazione delle attività, nelle competenze professionali utilizzate per la sua realizzazione, nel ruolo protagonista svolto dagli studenti, nell'autodeterminazione del percorso formativo, nella negoziazione interpersonale tra studenti e insegnanti. L'apprendimento collaborativo, basato sulle risorse degli allievi e dei docenti, su ciò che sanno e sanno fare, è stato orientato alla messa in comune di padronanze ed esperienze per superare l'in-*



sufficienza individuale nella gestione delle conoscenze, in modo da favorire lo scambio, il sostegno reciproco nell'affrontare i problemi e l'affermazione del diritto all'espressione.



**Si sono combinate due prospettive:**

- *La prima ha dato importanza alla spontaneità, alla libera produzione, all'improvvisazione;*
- *la seconda, al contrario, ha mirato all'organizzazione, alla ricostruzione controllata e razionale e all'ascolto guidato attraverso una programmazione ferma, ma anche flessibile e capace di arricchirsi di nuovi elementi, sempre aperta all'utilizzazione di qualsiasi proposta che sia stata stimolo al percorso formativo.*

**Con il fine di:**

- *individuare i canali e le modalità di comunicazione e di apprendimento dei singoli alunni attraverso attività individuali e per piccoli gruppi;*
- *Consolidare le abilità già esistenti;*



- *Utilizzare le abilità possedute in tutti gli ambiti possibili;*
- *Accompagnare gli alunni che presentano difficoltà con attività di peer tutoring.*

### **Strumenti**

*Libri, carta, cartoncini, colori, lettore Cd, cassette, CdR, computer, stampante, scanner, fotocamera e telecamera digitale, proiettore digitale; Software: (Audacity - Movie Maker - Photo Story - Primi Libri - MoWord - Paint - Windows Media Player - Audio Recorder for Free - VanBasco's Karaoke ).*

### **VANTAGGI E SVANTAGGI**

*Si può certamente affermare che il progetto è stato fonte di motivazione, di proposizione, di curiosità, di interesse e punto di forza di un nuovo modo di fare didattica: il coinvolgere, il rendere partecipi, l' essere protagonisti della propria formazione ed educazione sono tutti fattori di eccellenza di questa interessante esperienza.*

### **I punti di forza dell'esperienza**

- *Attenzione particolare alla motivazione degli studenti.*
- *Investimento sull'insegnante come attore-chiave del cambiamento.*
- *Costituzione di un gruppo di studio fra insegnanti che hanno esperito la possibilità dello scambio reciproco e della crescita attraverso attività di cooperazione, di sperimentazione, di approfondimento disciplinare, di ricerca educativa.*
- *Percorsi fondati sull'eccellenza didattica: compresenze, didattica laboratoriale, apprendimento contestualizzato, problematico e cooperativo, valutazione formativa e orientativa.*
- *Superamento dell'organizzazione classe e formazione di gruppi aperti in orizzontale e verticale.*
- *Socializzazione degli alunni di più plessi.*
- *Attuazione di un metodo che ha previsto alla fine di ogni ciclo di laboratori, secondo la logica baconiana, una pars destruens e una pars construens.*
- *Programmazione e cura dell'attività di documentazione.*

### **I punti di criticità**

- *La mancata consapevolezza da parte di tutti i componenti del gruppo docente dell' importanza dell' operosità individuale nella ricerca e nella divulgazione di materiali,*



per la nascita di una forte coscienza di appartenenza e di una comunicazione democratica ed efficace;

- Nel proporre nuove metodologie didattiche vi sono state condizioni che hanno presupposto esiti dubbi, quali l'inesperienza delle metodologie didattiche in uso, oppure una scarsa abitudine al confrontare strategie e approcci differenti;
- difficoltà provocata dalle connessioni analogiche a 56 kilobyte al secondo per lo scambio di materiali a distanza;
- laboratori multimediali dotati di computer con caratteristiche molto diverse e con sistemi operativi differenti.

## MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO E DOCENTE

*Il docente è innanzi tutto il regista del processo complessivo di insegnamento / apprendimento in quanto crea occasioni di apprendimento.*

*Il docente è coinvolto in prima persona nella didattica laboratoriale: egli riconosce le caratteristiche intellettive, ma anche affettive e di interazione fra gli allievi in modo da offrire a ciascuno opportunità di apprendimento secondo specifiche peculiarità.*

*L'esplicarsi del progetto ha avuto poi nella motivazione degli alunni il suo "lait motiv", in quanto la motivazione è un elemento essenziale per il processo di apprendimento, e condiziona gli aspetti emotivi, cognitivi e metacognitivi degli alunni. Gli studenti motivati diventano disponibili a cimentarsi in attività diverse che richiedono l'attivazione di procedure di problem solving e di pensiero divergente, che portano a considerare l'insegnante non come un valutatore o un trasmettitore di conoscenze ma piuttosto come:*

- una guida;
- un facilitatore della interazione fra i diversi soggetti;
- un negoziatore;
- un garante del processo e del compito;
- una risorsa.

*E' per questo che il rapporto insegnamento/ apprendimento si può definire un "mondo comune": una struttura di significati che non preesiste alla concreta azione dell'insegnamento e dell'apprendimento. Il fare scuola, quindi, non avviene attraverso l'esposizione, la spiegazione e il racconto dell'insegnante ma è piuttosto un processo attivo di acquisizione che favorisce la scoperta attraverso il "learning by doing", ossia imparare facendo. Nella didattica laboratoriale "Il fare diventa un tentare: un esperimento con il*



*mondo per scoprire che cos'è; e il sottostare alle conseguenze diventa istruzione: la scoperta di un nesso tra le cose". Lo scopo precipuo di realizzare percorsi in forma di laboratorio, si basa sull'aspettativa di favorire l'operatività degli allievi e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio è una modalità di lavoro che incoraggia la sperimentazione e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, analizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri. Tali presupposti fanno assumere alla formazione un carattere meno subordinato rispetto a quello scolastico tradizionale, poiché gli allievi sono partecipi, attivi, nel loro momento formativo. Il tutto, con lo scopo di incidere nel miglioramento degli obiettivi formativi stabiliti, e il conseguimento di competenze.*

## **MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO ED ALUNNO**

*Ogni studente all'interno della classe si confronta con i compagni e costruisce autonomamente le proprie relazioni umane, vivendo esperienze che gli saranno utili per tutta la vita. E' nella vita di classe, inoltre, che si imparano valori quali la solidarietà e l'aiuto reciproco, assai poco diffusi nel resto della società. Quando si pensa ad un insegnamento aperto, non trasmissivo che si basi sull'idea che la conoscenza debba essere costruita, anche l'interdipendenza positiva deve far parte di questa costruzione: il clima di collaborazione facilita le relazioni tra gli alunni favorendo l'acquisizione della consapevolezza dell'itinerario da svolgere.*

*Aver promosso il Collaborative Learning è stato importante perché ogni imparare si è intessuto di collaborazione. Gli alunni più insicuri hanno sperimentato positivi momenti di incoraggiamento dai pari, hanno talvolta assunto ruoli di coordinamento significativi.*

*Numerose sono state le occasioni di tutoring tra bambini, talvolta erano gli alunni meno brillanti nelle discipline curriculari a guidare i compagni; gli stessi hanno quindi ricevuto rinforzi positivi relativi alle loro competenze. Nessun alunno si è sentito semplice spettatore del progetto, tutti sono stati attori con ruoli chiari e definiti.*

*Le interazioni collaborative sincrone sono state ancora più articolate quando i bambini dei diversi gruppi hanno lavorato insieme: i meccanismi di apprendimento hanno permesso che da una singola rappresentazione di ogni membro del gruppo si giungesse a una rappresentazione comune del gruppo. Il peso cognitivo è aumentato in quanto si è dovuto continuamente negoziare, spiegare e risolvere gli eventuali conflitti tra i componenti del gruppo.*



Abbiamo avuto modo, in particolare, di riscontrare:

- maggior assunzione di responsabilità nei confronti del gruppo e del proprio lavoro;
- disponibilità verso i compagni;
- continuo confronto di idee sulle cose da fare;
- condivisione di competenze e contenuti.

## **MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA DOCENTE E DOCENTE**

*La cultura della dimensione collegiale del lavoro didattico rappresenta la condizione fondamentale per costruire un progetto condiviso. Ogni docente ha riconosciuto le fasi di lavoro collegiali non come momenti puramente "burocratici", bensì come opportunità di crescita professionale, nonché come occasioni per agire sulla qualità dell' insegnamento/apprendimento e per accrescere i risultati formativi degli allievi .*

*Anno dopo anno gli insegnanti hanno costituito una vera e propria "Comunità di apprendimento", che si è connotata nell' accettazione incondizionata e nel rispetto dell'altro in quanto persona, nella fiducia e nella empatia, elementi che hanno promosso l'autostima, l'autorealizzazione e l'autodeterminazione tra le persone del gruppo. Insieme si è cercato di migliorare le pratiche d'ascolto, adottando sia tecniche attive che passive senza giudicare l'altro. Gli aspetti motivazionali hanno permesso di migliorare atteggiamenti di deresponsabilizzazione, di delega e hanno facilitato il lavoro di team, di conduzione (leadership) e di progettazione per la realizzazione di un progetto cooperativo e collaborativo efficace. Infatti ciascun docente ha avuto ampie possibilità di realizzare e dare impulso al proprio potenziale e di assumersi responsabilità individuali in base alle proprie capacità.*

## **VALUTAZIONE DELLE TECNOLOGIE E DEL MATERIALE USATO**

*Le difficoltà incontrate riguardano soprattutto la composizione dei laboratori di informatica costituiti da computer con caratteristiche diverse e con sistemi operativi diversificati. In particolare la scuola di Castelguidone, che ha una dotazione di PC esigua , si è adattata facendo lavorare i bambini per piccoli gruppi. Gli alunni si sono molto divertiti nell' esperire le potenzialità multimediali del software MS PowerPoint ed hanno apprezzato il laboratorio musicale realizzato con il programma di Karaoke Van' Basco.*

## **VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA IN TERMINI DI ARRICCHIMENTO PROFESSIONALE**



*Realizzare un progetto educativo-didattico su scuole di diversi plessi ha provocato nei docenti una positiva abitudine al confronto indirizzato soprattutto verso la ricerca di strategie e approcci alla didattica laboratoriale. Ho potuto constatare che per stimolare un apprendimento davvero significativo negli alunni è necessario creare una piattaforma educativo didattica che deve riacquistare una valenza più aderente alla realtà e all'esperienza. Inoltre ho rafforzato la convinzione che la costruzione dei concetti, delle rappresentazioni mentali e dei simboli non può che passare dall'esperienza: se permettiamo agli alunni di vivere l'esperienza e diamo loro gli strumenti per rappresentarla, essi ameranno di più anche le discipline e le apprenderanno con minore fatica; avremo allievi più motivati che raggiungeranno positivi risultati scolastici e, allo stesso tempo, conseguiranno una maggiore maturazione e integrazione della loro personalità in via di formazione. Attuare nuove metodologie didattiche ha agevolato l'apprendimento in termini di conoscenze e di abilità sia nella modalità insegnante-alunno, sia in quella alunno/alunno.*

*Posso considerare l'esperienza effettuata significativa dal punto di vista professionale perché mi ha fatto comprendere come creare una autentica relazione educativa in classe, in senso sia orizzontale (docente/docente) sia in senso verticale (docente/ alunno); mi ha dato la possibilità di sperimentare il problem solving, il cooperative learning, il tutoring, l'autovalutazione metacognitiva, come strategie e risorse utili all'acquisizione di competenze. Infine l'uso di tecnologie informatiche, la ricerca in rete e la libertà di rielaborare la ricerca effettuata, si sono rivelate strategie utili alla mia crescita personale e professionale.*

## **VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA DA PARTE DEI RAGAZZI**

*La somministrazione di due questionari erogati nella fase intermedia e finale del progetto ha permesso agli alunni di valutare con giudizi medio-alti la loro partecipazione al progetto. Le osservazioni sistematiche in itinere effettuate dagli insegnanti hanno messo in evidenza la motivazione e l'impegno degli allievi durante tutti gli step di elaborazione. Soddisfacenti le ricadute in termini di apprendimento: le conoscenze e le abilità acquisite durante le attività e l'utilizzo di molteplici linguaggi espressivi hanno avuto ricadute positive poiché gli allievi hanno ridato significato e fascino alle singole discipline. L'entusiasmo dei bambini è stato trasmesso anche ai genitori che hanno manifestato*



soddisfazione e non hanno fatto mancare la loro collaborazione in alcuni momenti delle attività.

## **INDICAZIONI CIRCA UNA EVENTUALE PROSECUZIONE DELL'ESPERIENZA**

*Tutti i docenti che hanno portato avanti il progetto per quattro anni sono convinti di continuarlo anche nel corso del prossimo anno scolastico. Il progetto avrà una maggiore correlazione e integrazione con il laboratorio di lettura e teatro e avrà come filo conduttore il romanzo: nella dimensione della fruizione letteraria si leggeranno passi significativi de "I promessi sposi"; nella dimensione teatrale si dramatizzeranno alcune scene rilevanti del romanzo manzoniano giocando anche con aspetti legati alla lingua nelle caratteristiche spazio - temporali; infine si metteranno in gioco le competenze tecnologiche dei bambini di quinta per realizzare un film.*

