

Dol 2009 E5	Carmen Lumetti
Progetto “Gimkana...Matematica”	
Premessa	
<p>Il progetto “Gimkana ...matematica” va a sostituire quello previsto nella griglia di progettazione in data 30 giugno '09 (“Libretto digitale”). Tale sostituzione è stata determinata dalle seguenti situazioni:</p> <ul style="list-style-type: none">- venir meno delle ore di contemporaneità di cui la classe disponeva: sulla presenza dei due docenti in contemporanea era fondata la pianificazione delle attività inerenti il progetto e la conseguente possibilità di lavorare in aula computer con un gruppo ridotto di alunni (non è pensabile di andare in aula PC con 20 alunni di sette anni ed un solo docente). <p>Questo provvedimento è stato applicato dal Dirigente Scolastico per completare l'orario di una classe prima . Forse si potrà nuovamente disporre di due ore di contemporaneità in una successiva fase di ripianificazione delle risorse di personale, ma comunque da gennaio 2010.</p> <ul style="list-style-type: none">- perdurante indisponibilità dell'aula di informatica (che ha cominciato a funzionare solo nei primi giorni di dicembre)- parziale ma significativo cambiamento del personale assegnato alla classe: il lavoro era impostato su una stretta collaborazione dei docenti del team, ognuno dei quali avrebbe seguito un filone specifico del percorso curando la produzione dei materiali. Comunque, forse si realizzerà parzialmente il progetto iniziale, ma ciò avverrà nella seconda parte dell'anno scolastico. <p>La sottoscritta constatando che, da sola, era nell'impossibilità di sostenere l'impegno previsto nel primo progetto e tanto meno di rispettare le scadenze poste dal DOL, ha chiesto l'autorizzazione a presentare un nuovo progetto : Gimkana ...matematica. Quest'ultimo progetto, poiché elaborato in tempi molto ristretti, risente di tutti i condizionamenti determinati dalla non possibilità di ripetere le registrazioni poco chiare e dalla non partecipazione degli alunni a tutti i passaggi.</p>	



Progetto “Gimkana... Matematica”	Relazione finale	
1. Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti	<p>Il progetto ha realizzato la produzione di un video che raccoglie alcune esercitazioni di tipo matematico, relative alla classe seconda /Primaria, effettuate nel periodo ottobre-novembre '09 e contestualizzate in un percorso fantastico (NUMBER'S PARK). Si è delineato un viaggio spaziale: ogni astronave proviene da un pianeta/una base numerica diversa (da due a dieci) e durante il viaggio si atterrerà nelle varie basi; gli “equipaggi” (formati per sorteggio) dovranno adattarsi al diverso sistema di raggruppamento visitato. La parte realizzata fa riferimento al raggruppamento in base dieci.</p> <p>Ogni tappa del percorso prevede una prova, presentata a viva voce o proposta da un messaggio grafico: viene lasciata sullo schermo per qualche secondo in modo da consentire la risposta e i commenti da parte degli spettatori, poi viene indicata la soluzione.</p> <p>Il ritmo incalzante del video dovrebbe “costringere” lo spettatore in uno stato attento pronto a decodificare i messaggi, a dare le risposte prima che appaia l'eventuale soluzione.</p> <p>Le attività sono state realizzate durante l'orario curricolare di matematica e si sono svolte secondo varie fasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> -proposta agli alunni (conversazioni, circle time, cooperative learning) -definizione dei contenuti (messa a fuoco delle cose “da imparare”) -studio e produzione dei materiali (come fare le varie esercitazioni) <p>Argomenti svolti nel periodo ottobre-dicembre '09:</p> <p>Numerazioni, pari e dispari, riconoscimento di quantità, raggruppamento in basi diverse, scomposizioni, calcolo addizioni in colonna con il cambio, uso di simboli aritmetici, problemi di logica, riconoscimento di figure geometriche.</p> <p>Immagini, suoni, sottofondi musicali sono stati reperiti in rete e accompagnano le varie parti del filmato.</p> <p>Alcune scenografie sono state ideate con gli alunni, altre sono state concluse dal docente.</p> <p>I testi sono stati elaborati dagli alunni e riorganizzati dal docente.</p> <p>Alcune sequenze si “allungano” per permettere una riflessione sui contenuti, altre si presentano “veloci” in quanto si presume una comprensione immediata della proposta: si può sempre “stoppare” il filmato per “riflettere”.</p> <p>Visti i tempi ristretti per la realizzazione, non tutte le attività sono state videoregistrate durante le lezioni, ma alcune dal docente in momenti diversi.</p> <p>I materiali prodotti sono stati riorganizzati e montati dal docente con strumentazioni personali. (videocamera, fotocamera, pc personale)</p>	Riferimenti DOL
2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione	<p>Le attività hanno coinvolto 20 alunni della classe 2ª A della Scuola Primaria di Pieve di Cento (BO) e sono state gestite dal docente di matematica .</p> <p>Tutti gli alunni hanno partecipato alle fasi del lavoro, ognuno facente parte di un “equipaggio” (due alunni) e con un proprio compito assegnato.</p>	
3. Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1)	<p>Si ritiene un vantaggio notevole far percepire agli alunni le potenzialità del lavoro scolastico supportato da multimedialità; far fare l'esperienza che essi stessi possono costruire la multimedialità, che possono scoprire i collegamenti fra le conoscenze e trattarli a diversi livelli.</p> <p>L'atteggiamento progettuale di fronte ad un lavoro contribuisce allo sviluppo di una visione sistemica e dinamica delle situazioni.</p> <p>Lo sforzo di costruire “mappe”, “procedure” contribuisce all'abitudine mentale di confronto e apertura per accogliere ed integrare nuovi dati in un insieme equilibrato e coerente.</p> <p>Importante è anche far esercitare l'alunno a produrre prestazioni scolastiche dignitose, evitando superficialità e pressapochismo, fornendo magari modelli</p>	Intelligenza connettiva Le nuove teorie della mente e le Nuove Tecnologie



	positivi a cui ispirarsi. La registrazione video del lavoro scolastico sembra offrire varie opportunità di miglioramento nel manifestare le proprie capacità di studio. Possono essere preparati lavori da scambiare con altre classi, piccole conferenze su temi specifici: tutto materiale che potrebbe essere di supporto alla crescita dell'autonomia operativa degli alunni. Occorre, ovviamente, che si possa contare su una strumentazione tecnologica adeguata.	
4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche	<p>Le difficoltà incontrate sono quelle tecnologiche, da riferirsi al montaggio dei materiali prodotti: il docente ha dovuto portarsi sempre tutto a casa poiché nell'ambiente di lavoro (scuola) non ci sono spazi dedicati alla preparazione dei materiali, non ci sono pc efficienti e sicuri.</p> <p>Bisogna aggiungere ancora, da parte del docente, la non sufficiente disinvoltura nell'uso di software specifici per il trattamento delle immagini e dei suoni: spesso il pc a disposizione presenta conflitti o non funzionamenti che ostacolano il procedere del lavoro.</p> <p>La fase di salvataggio del progetto ha incontrato numerosi ostacoli: si sono dovute eliminare effetti di transizione/animazioni, rispetto all'edizione originale, per tentare di far funzionare Movie Maker. Si sono dovuti ricostruire tanti spezzoni per poi unificarli nella redazione finale.</p> <p>Altro ostacolo ad un efficace intervento didattico è l'organizzazione interna della scuola, in cui sono prioritari i contenimenti dei costi a tutti i livelli: a volte interessi di parte soffocano la visione di "comunità educante" e gli stessi valori "educanti" non sono condivisi in modo autentico dal gruppo degli operatori. Questo incide sullo stile e sulla modalità dell'intervento didattico: sull'uso dello spazio, dei tempi, della proposta dei contenuti.</p>	<p>Immagini digitali</p> <p>Uso di Movie Maker, Gimp, Audacity, XnView</p>
5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni	<p>In un impegno progettuale, vengono chiamate in causa tutte le competenze di tutti i protagonisti in vista di un compito unitario dove il contributo di ciascuno è determinante: questo è un fattore altamente scatenante di motivazione profonda, tensione operativa, responsabilità gestionale dei singoli e del gruppo.</p> <p>L'applicazione di tecnologie informatiche fornisce una grande concretezza a tutte le fasi di lavoro, costringe a ricercare chiarezza e semplicità per una spendibilità immediata.</p> <p>I filmati di alcune esercitazioni si sono rivelati utili in una situazione di tutoring: l'alunno ha superato una difficoltà di apprendimento seguendo il video in cui un compagno eseguiva l'esercitazione (addizione in colonna). La situazione "isolata" in cui allenarsi, lontano dal contesto "classe" sempre a rischio, può fornire un vantaggio didattico favorevole al superamento di eventuali ostacoli.</p>	Paradigmi di apprendimento supportato da tecnologie
6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento)	<p>Le relazioni che si vengono ad instaurare assumono un carattere di scambio dinamico tra operatori impegnati sullo stesso lavoro, c'è materiale per riflettere su come realizzare le cose, come migliorarle; la situazione è molto lontana dal rapporto unidirezionale docente-alunno; insieme, ma ognuno con il proprio ruolo, ci si sente protagonisti in uno scenario condiviso.</p> <p>Resta da provare se una situazione ludico-didattica può favorire maggiormente, rispetto a schemi più rigidi, una rielaborazione delle conoscenze e delle abilità (curricolari) utile alla costruzione di competenze spendibili nel vissuto quotidiano.</p>	
7. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie, differenze)	<p>L'osservazione dello svolgersi delle relazioni tra pari non rileva modificazioni sostanziali, in un senso o nell'altro, se non sono strettamente monitorate dall'adulto.</p> <p>Con alunni di sette anni si sono rilevate le solite dinamiche comportamentali: protagonismo di alcuni, passività di altri, antagonismi, rivalità: l'applicazione di tecniche di apprendimento cooperativo e di esercizio di abilità sociali favoriscono certamente un clima di lavoro positivo ed efficace, ma solo se si sentono "sorvegliati".</p>	
8. Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze)	Il contesto in cui si è sviluppata l'esperienza non ha consentito la diretta collaborazione con altre figure docenti.	
9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato	<p>Il docente ritiene soddisfacente la qualità dei materiali raccolti (tenuta sempre presente la "corsa" che si è dovuto fare per consegnare).</p> <p>Non può esprimere pareri in merito all'uso di tecnologie da parte degli alunni, a</p>	



<p>Ricchezza/correttezza/interesse contenuti Funzionalità didattica Facilità d'accesso e fruizione</p>	<p>causa della non disponibilità di queste nell'ambiente scolastico nel periodo di svolgimento dell'esperienza, ma rileva il vivo interesse in essi sempre presente .</p> <p>Il docente rileva la propria maggiore autonomia (non ancora totale, ma a volte non solo per incompetenza propria, ma anche per instabilità dei software e limiti delle macchine) nella ricerca di materiali in rete e nel trattamento con software specifici: - prelievo di file immagini e trattamento animazione con software Gimp!. - download di file audio, modifiche con Audacity</p> <p>La produzione di video e di foto è stata seguita con entusiasmo dagli alunni, che poi le richiedono con insistenza.</p>	<p>Uso della rete per ricerca di immagini Immagini digitali Audio digitale</p>
<p>10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale</p>	<p>Lavorare con i mezzi dell'innovazione tecnologica richiama ad un atteggiamento professionale più mirato ad un intervento didattico puntuale e coerente; fornisce l'opportunità di costruire una memoria storica dei percorsi d'insegnamento/apprendimento con preziose possibilità di "riaggiustare il tiro", di ricalibrare l'azione didattica; promuove un "dialogo pedagogico" vivo ed interessante; rende la scuola soggetto attivo e partecipe del cambiamento sociale evitando di farsi "trascinare" passivamente da esso.</p>	
<p>11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi</p>	<p>Gli alunni, sempre vista la particolare situazione, non hanno ancora avuto la possibilità di vedere il montaggio concluso, ma hanno seguito con partecipazione attiva la narrazione e si sono lasciati coinvolgere dal "grande gioco"</p>	
<p>12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza</p>	<p>Comunque sia la disponibilità della strumentazione tecnologica, il racconto di "Number's Park" andrà avanti fino alla fine dell'anno scolastico, magari solo su un cartaceo e grande cartellone murale, con un probabile coinvolgimento di altre due classi...ma i docenti continueranno (con le loro risorse personali) a tenere traccia delle competenze acquisite da tutti gli attori di questa improbabile e paradossale storia, con la volontà di favorire le condizioni per un "vivere a scuola" emozionale e vivificante.</p> <p>Mission: Far scomparire la risposta "Non mi ricordo!" alla domanda "Che cosa hai fatto oggi a scuola?"</p>	

