

RELAZIONE FINALE DOL 2° ANNO AMBIENTE, SALUTE E NATURA

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

1

Il Progetto è nato dall'esigenza di sperimentare nuove strategie per implementare nei ragazzi il desiderio di avvicinarsi alle Scienze, utilizzando metodi diversi come il laboratorio in classe e la didattica multimediale.

Ha avuto fin dall'inizio del suo svolgersi il preciso intento di educare i bambini alla conoscenza, alla ricerca, alla scoperta, alla comprensione della natura in maniera tale da fare nascere nei loro cuori e nelle loro menti comportamenti ed atteggiamenti di rispetto, di attenzione, di gratitudine e di solidarietà. Lo svolgimento delle attività, ha permesso di fare riflessioni sulla necessità di adottare politiche energetiche sempre più attente alle esigenze di salvaguardia ambientale e di sviluppo sostenibile. Tale lavoro ha inoltre permesso agli studenti di capire i vincoli e le potenzialità del mezzo informatico e imparare a sfruttarle a proprio vantaggio

Le attività del Progetto hanno interessato il secondo quadrimestre dell'anno scolastico 2008/2009, con inizio a marzo, in orario curriculare, per proseguire a ottobre in orario extrascolastico in date prefissate, con rientro pomeridiano dalle ore 15,30 alle ore 17,30/18,30, per un totale di 30 ore.

Le attività di laboratorio informatico hanno avuto inizio in data 26/10/2009 in orario curriculare e sono terminate in data 22/12/2009 per un totale di 30 ore.

Il Progetto è stato realizzato presso l'Istituzione scolastica del 3° Circolo di Paternò (CT). Essenzialmente, le attività sono state svolte nelle aule di pertinenza, nonché nel laboratorio multimediale di cui dispone la scuola, costituito da dodici postazioni. Su ogni postazione multimediale hanno lavorato due allievi.

Al Progetto hanno partecipato 24 allievi coordinati da due docenti di classe, da un esperto esterno e da una docente esterna per l'analisi e l'approfondimento delle modalità tecnologiche d'attuazione del progetto, nonché per la realizzazione dell'ipermedia finale.

Insieme ai colleghi abbiamo pensato di approfondire anche l'argomento "blog" per poter aumentare la possibilità di mantenere i contatti con gli alunni anche al di fuori delle ore curricolari.

Gli strumenti utilizzati sono stati molto eterogenei; di fondamentale importanza è stato l'utilizzo del laboratorio di informatica dell'Istituzione scolastica con collegamento a Internet e il software Microsoft Power Point. Naturalmente per i contenuti disciplinari si è fatto riferimento al materiale fornito dal corso D.O.L., ad appunti forniti dagli insegnanti e a materiali reperiti negli spazi virtuali (per esempio consultando Wikipedia.org).



Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione

Sono stati coinvolti Insegnanti e alunni delle classi quarte e quinte della Scuola Primaria per un totale di n°2 Insegnanti, n° 1 Esperto esterno, la scrivente e n°24 alunni.

2

Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1)

Gli alunni tutti si sono sentiti protagonisti e non soltanto soggetti passivi come spesso accade nella scuola.

Un inconveniente rilevato è stato il rischio di disperdersi all'interno del tema. Per evitare questo problema gli allievi sono stati adeguatamente motivati e accuratamente preparati per renderli consapevoli del compito che dovevano svolgere, degli obiettivi che dovevano raggiungere e degli strumenti che dovevano utilizzare.

Inoltre i tempi della ricerca (progettazione, definizione degli obiettivi, scelta dei tempi, organizzazione di chi partecipa) hanno un po' vanificato il vantaggio della semplicità e velocità dei blog. E' vero che il blog non richiede grandi competenze informatiche, ma è altrettanto vero che, chi inizia ad utilizzarlo si trova ad affrontare un forte impatto tecnologico che riduce la velocità e l'immediatezza della comunicazione. Quello che intendo affermare è che il blog non è né così semplice, né così immediato, soprattutto se utilizzato in ambito didattico.

Perciò il mio progetto iniziale che sostanzialmente consisteva nel creare un blog da utilizzare in classe per approfondimenti legati alle scienze e per interagire con gli alunni, si è "ridotto" ad un approfondimento sui blog, per la verità, piuttosto interessante, vedi presentazione Power Point realizzata, ma il blog vero è proprio è stato solo abbozzato.

Infine qualche difficoltà l'ho riscontrata anche nel far lavorare in modo nuovo le classi, con compiti e ritmi differenziati, cercando di tenere le fila di un gruppo di alunni che, abituati alla lezione frontale e a una didattica indifferenziata, hanno almeno inizialmente accolto questo intervento come una sorta di "vacanza", dimostrandosi anche loro poco preparati a questo tipo di metodologie che, tra l'altro, richiedono una maggiore responsabilizzazione.

Come insegnante ho trovato che questo progetto mi ha permesso di utilizzare le conoscenze informatiche che nel corso della mia esperienza ho acquisito e di confrontarmi in modo "diverso" con gli alunni.

Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

La difficoltà principale incontrata è stata sicuramente la scarsa disponibilità di tempo a disposizione e l'abitudine della maggior parte dei docenti e degli alunni a prassi didattiche convenzionali.



Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Gli alunni e i Docenti hanno avuto modo di confrontarsi con strumentazioni e metodologie didattiche nuove. Le Tecnologie Didattiche operano una stretta connessione di tutti gli elementi di processo e di prodotto che si possono mettere in campo nell'azione educativa e che ne determinano la qualità. L'impegno degli alunni è stato richiesto soprattutto nella conoscenza approfondita di Power Point. Appena scoperto il potenziale creativo che l'applicazione permetteva, i bambini hanno iniziato a muoversi autonomamente, senza timore di sbagliare, affascinati dalle possibilità offerte. Nessun alunno ha manifestato disorientamento, il suggerimento di nuove funzioni avveniva in modo naturale e frequente. Le presentazioni al computer si sono rivelate vantaggiose dal punto di vista didattico, perché sono state impiegate in diverse situazioni comunicative e si sono prestate, per la loro caratteristica multimediale, a contenere svariati argomenti disciplinari e a promuovere conoscenze e abilità negli allievi.

3

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

All'inizio del Progetto è stato stabilito con gli alunni un patto formativo e conseguentemente sono state evidenziate eventuali difficoltà.

E' stata quindi posta in essere una distribuzione degli incarichi in collaborazione con i bambini; la pianificazione dei compiti; la definizione dei tempi all'interno degli incarichi e la stima del tempo complessivo.

Le classi si sono trasformate in un attivo laboratorio, ove l'apprendimento collaborativo ha caratterizzato lo stile del lavoro. L'insegnante è divenuto quindi il tutor, cioè colui che assiste gli alunni che sono i veri attori degli apprendimenti ed insieme imparano l'uno dall'altro.

Il clima di entusiasmo e di collaborazione ha contribuito a fare in modo che la trattazione degli argomenti prefissati andasse oltre il consueto svolgimento di quanto progettato e della verifica dei risultati.

Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie, differenze ...)

In questo lavoro di equipe ciascun componente si è sentito coinvolto confrontandosi con il gruppo.

Il lavoro al personal computer ha portato gli allievi a capire meglio i vincoli e le potenzialità del mezzo informatico per cominciare a sfruttarle a proprio vantaggio.

Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze ...)

E' risultata assente la partecipazione di altri colleghi, apparentemente desiderosi di relegare la tecnologia informatica all'interno d'un luogo isolato dove operano singoli "esperti".



Purtroppo si sono rivelati totalmente estranei continuando nel loro modus operandi e agendi quotidiano e consueto.

Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

- **Ricchezza/correttezza/interesse contenuti**
- **Funzionalità didattica**
- **Facilità d'accesso e fruizione**

4

Le tecnologie che ho utilizzato rivelano un'ottima potenzialità didattica in quanto, arricchendo ed estendendo notevolmente la didattica tradizionale, facilitano il processo d'apprendimento. Il mezzo informatico in genere è un potente strumento didattico "trasversale" che può spaziare in ogni area conoscitiva e interconnettersi con tutte le discipline alla ricerca continua di soluzioni migliorative delle abilità possedute.

Il Progetto posto in essere ha permesso molti agganci interdisciplinari ed ha portato gli alunni ad un notevole arricchimento e crescita didattico-formativa.

Le Tecnologie Didattiche, in coincidenza con le TIC, operano una stretta connessione di tutti gli elementi di processo e di prodotto che si possono mettere in campo nell'azione e educativa e che, soli, ne determinano la qualità

Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Non è la prima volta che realizzo un lavoro multimediale allo scopo di facilitare l'apprendimento di uno specifico argomento.

Nonostante questo, posso affermare che tale esperienza ha contribuito ad arricchire il mio bagaglio tecnico e professionale.

Ho migliorato le mie strategie didattiche e la mia abilità nella gestione di gruppi di discenti e nella negoziazione e costruzione delle conoscenze. Questo ha comportato un costante aggiornamento sui nuovi programmi tecnologici, una continua ricerca di informazioni e la costruzione di rapporti interpersonali con i bambini non improntati alla subordinazione ma alla collaborazione

Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Gli alunni hanno compilato interessanti schede di autovalutazione e hanno trovato l'esperienza interessante e stimolante.



Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

Il Progetto potrebbe essere ulteriormente sviluppato a livello interdisciplinare nell'anno scolastico successivo con l'attuale quarta classe dello stesso corso che diventerà quinta e coinvolgere la quarta, attuale terza. Si è pensato anche di proseguire nell'utilizzo di software free per la realizzazione di giochi multimediali interattivi a partire da esperienze e contenuti didattici svolti in classe. L'esperienza e le competenze tecniche acquisite dagli alunni potrebbero essere sfruttate per progettare interessanti attività su altri argomenti, anche di discipline diverse

5

Antonella Foco

DIPLOMA ON LINE- CLASSE E12

