

Rosario Ingiulla classe E12 Tutor Angela Passoni
Modulo di progettazione II° anno

Dentro il Parco dell'Etna: osservazione e rilievo di un sentiero natura.

Relazione finale

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

Contenuti

il progetto svolto ha avuto come scopo prioritario l'intenzione dare un contributo a correggere un atteggiamento indifferente e, a volte, di incuria, che i giovani spesso assumono nei confronti dell'ambiente naturale, proponendosi di avvicinare gli alunni all'ambiente naturale in cui vivono attraverso la scoperta del Parco dell'Etna.

L'obiettivo principale è stato quello di far vivere ai ragazzi non solo un'esperienza di ricerca e studio in aula, ma anche quello di avviarli ad un confronto con una esplorazione sul campo, in contatto diretto con l'ambiente, volta alla conoscenza di uno dei tanti Sentieri Natura presenti nel Parco.

La **finalità** che l'attività ha avuto è stata il tentativo di formare una coscienza ambientale nei ragazzi in modo che possano assumere in futuro comportamenti responsabili e sensibili nei confronti, non solo del proprio territorio naturale ma, più in generale, verso le problematiche ambientali che si presenteranno in futuro nella loro vita.

I **tempi** di svolgimento del progetto sono stati in tutto 44 ore di attività in aula di cui 6 in orario extrascolastico, più circa 8 ore per la visita d'istruzione al Parco dell'Etna.

Naturalmente altro tempo è stato speso a casa.

L'uscita è stata effettuata il 20 ottobre e si è svolta in circa 8 ore.

Il periodo di svolgimento del progetto è stato ottobre / dicembre 2009.

Il progetto è stato svolto in classe e in aula informatica. Determinante è stata la visita al Parco, dove gli alunni, percorrendo il sentiero natura, hanno potuto vivere un'esperienza diretta a contatto con la realtà oggetto di studio.

Le **fasi** in cui si è svolto il progetto sono stati sei:

- 1) Lezioni sulla conoscenza del Parco dell'Etna e del sentiero natura da percorrere con ricerca di immagini ed informazioni sulle varie tematiche ;
- 2) Divisione dei ragazzi in gruppi di lavoro ed elaborazione grafico-espressiva della fauna, flora, e territorio dell'Etna;
- 3) Visita al parco dell'Etna ed osservazione con rilievi fotografici e video delle caratteristiche del sentiero natura scelto: Monte Nero degli Zappini;
- 4) Acquisizione delle foto, disegni e materiale video nel PC ed elaborazione in funzione del loro utilizzo in fase di realizzazione del progetto;
- 5) Elaborazione e scelta dei testi verbali, visivi, audio e grafici ed inizio prove di presentazione in power point a gruppi di lavoro;
- 6) Realizzazione del progetto di presentazione con power point con testi, immagini, disegni, audio, video.



I prodotti che si era pensato di creare erano due: una presentazione in power point e un video utilizzando movie maker. Data, però, la mole di lavoro e i tempi a disposizione, ci siamo concentrati sul power point con la volontà di completare il video appena sarà possibile.

La presentazione dei contenuti si è basata essenzialmente su tre argomenti principali:

- 1) Il vulcano Etna;
- 2) Il Parco dell'Etna;
- 3) Il sentiero natura : monte nero degli Zappini.

Del vulcano sono stati presentati alcune foto di eruzioni e l'attenzione si è concentrata sulla lava che abbiamo visto percorrendo il sentiero;
del Parco abbiamo studiato la zonizzazione cercando di capirne l'importanza da un punto di vista naturalistico e ambientale, soffermandoci sul territorio e su alcune caratteristiche della flora e della fauna presenti;
del sentiero abbiamo approfondito le caratteristiche visive e territoriali della vegetazione e degli animali esistenti, nonché le colate laviche, antiche e recenti, riscontrate durante il percorso.

Tutte le immagini, disegni e fotografie, nonché immagini video, sono state realizzate dai ragazzi durante la visita al sentiero.

Solo le immagini degli animali sono stati presi da internet. Tutte le altre foto , lava, alberi, arbusti, panorami, particolari, ecc., sono state realizzate dai ragazzi, mettendo anche a frutto le lezioni sulle regole di ripresa fotografica.

Il power point è stato pensato per una presentazione automatica e continua. Pertanto non sono stati inseriti volutamente i link tra dia e dia. La presentazione è accompagnata da un sottofondo musicale.

Il montaggio video delle riprese con movie maker vuole raccontare la giornata del percorso: quello che abbiamo visto in relazione alla vegetazione, arbusti, alberi lava ecc. Inserendo tra le riprese foto di animali che sappiamo essere presenti nel sentiero. Anche se noi non ne abbiamo visto. (Tranne una volta, in un precedente percorso, una volpe si è fatta vedere da tutti ragazzi).

Ci promettiamo di completarlo successivamente

Le **modalità** per stimolare i ragazzi, è stato detto più volte, si è basata nell'instaurare un clima collaborativo dove "tutti imparano da tutti". Non si trattava , infatti di travasare informazioni e conoscenze da alcuni testi, come di solito si fa, ma di creare contenuti con il sussidio di tutte le competenze a disposizione. Soprattutto a livello informatico, dove i ragazzi spesso hanno da "insegnare" qualcosa sempre.

Gli **strumenti** di cui ci siamo avvalsi sono stati materiali da disegno, come colori carta e cartelloni, macchine fotografiche digitali, videocamere digitali, e tutti gli hardware e i software di elaborazione di immagini presenti nel PC.

A tale proposito sono stati molto utili quelli open source conosciuti grazie al dol, come ad esempio Gimp, utilizzato per rendere trasparente lo sfondo dei disegni adoperati nel progetto.



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

I ragazzi coinvolti sono stati due classi terze, 3° E e 3° F. Hanno veramente dimostrato interesse e responsabilità nell'affrontare il lavoro, evidenziando spesso entusiasmo per il lavoro nell'aula informatica.

Gli insegnanti che hanno collaborato per la trattazione degli argomenti sul parco e per averci accompagnato alla visita, sono stati gli insegnanti di Scienze matematiche delle rispettive classi, prof Distefano Antonino e prof.ssa Valastro Maria Luisa.

A loro va tutto il mio ringraziamento.

Vantaggi e svantaggi

Essere vicini, a pochi chilometri, dal parco dell'Etna è stato senz'altro un vantaggio, poiché ci ha permesso di osservare direttamente gli elementi naturalistici del sentiero oggetto di studio.

Organizzare il tutto con le nuove tecnologie è senz'altro stimolante per i ragazzi e ciò costituisce un fattore positivo e formativo.

Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche

La difficoltà maggiore riscontrata ha riguardato l'uso dell'aula informatica, in quanto il numero delle postazioni molto ridotto, non ha permesso una corretta utilizzazione del PC da parte dei gruppi di lavoro. Anche lo spazio tra le postazioni, piuttosto esiguo, non ha facilitato la collaborazione da parte degli elementi del gruppo.

Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

Le abilità che personalmente ho consolidato riguardano principalmente l'uso delle nuove tecnologie. Così come è stato detto nel lavoro precedente, è stato utile guidare i ragazzi a pianificare le proprie conoscenze e i materiali prodotti organizzandoli con le NT, ciò ha ulteriormente migliorato le mie competenze metodologiche d'insegnamento.

Gli alunni hanno senz'altro migliorato la propria capacità progettuale, di analisi e sintesi, conoscendo il metodo della ricerca-azione finalizzata alla realizzazione di



un prodotto originale, un ipertesto multimediale, basato sull'integrazione di diversi linguaggi: verbale, grafico, visivo, fotografico, musicale, informatico. Hanno acquisito senz'altro maggiore abilità nell'uso delle NT: internet, power point, movie maker, acquisizione ed elaborazione di immagini.

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

Quando si spiega agli alunni che una proposta didattica, all'interno di una situazione di apprendimento, deve ancora definirsi e che l'insegnante non trasmette saperi già consolidati, ma deve facilitare il raggiungimento degli obiettivi insieme a loro, i ragazzi si dimostrano sempre più responsabili e più inclini alla collaborazione con il docente, raggiungendo in questo caso buoni risultati nella formazione della propria persona, sia in senso cognitivo che relazionale.

Il lavoro di gruppo in questo caso è funzionale ed efficace, soprattutto quando si sa che il risultato finale dipende dal lavoro conclusivo di ogni gruppo e all'interno di esso da ciascun componente che deve rispettare le proprie consegne con responsabilità e impegno.

Quindi l'insegnante, in questo caso, non viene visto come colui che trasmette contenuti con la classica lezione tradizionale, ma come figura, si di guida a cui chiedere soluzioni e consigli, ma anche disponibile, in determinate circostanze, ad un confronto quasi alla pari dei ragazzi in una situazione di apprendimento comunitario.

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

I ragazzi hanno subito capito le caratteristiche dell'intervento didattico, e cioè la sua connotazione diversa dal solito, in quando si prospettava in conclusione di sistemare le conoscenze acquisite e i lavori prodotti dalla ricerca con le tecnologie informatiche. Questo significava anche occasione di apprendimento delle potenzialità informatiche e quindi stimoli nuovi e didatticamente attuali. In funzione di ciò hanno accettato di buon grado il proprio ruolo all'interno del gruppo di lavoro, dimostrando da subito una certa responsabilità e partecipazione all'impegno da assolvere. In questo caso ogni alunno si è rivelato più disponibile alla collaborazione con i compagni, soprattutto in fase di decisione delle scelte da prendere e nella consegna dei propri compiti.



Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

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

Il progetto è stato programmato in funzione dell'uso delle NT che sono state determinanti, insieme anche a testi e pubblicazioni scritti, allo svolgimento e conclusione dell'attività. Le tecnologie informatiche hanno permesso non solo la reperibilità di contenuti ma soprattutto la possibilità di trovare testi visivi e permettere ai ragazzi di elaborarli attraverso programmi specifici.

Di notevole interesse è stata la consultazione di alcuni siti internet per la ricerca di immagini e contenuti funzionali allo scopo. Gli alunni hanno trovato motivazioni e stimoli lavorando nel laboratorio di informatica, consolidando, alcuni, l'uso delle risorse informatiche e permettendo di acquisire, ad altri, le prime conoscenze tecniche e funzionali del PC.

L'impostazione del progetto, prevedendo in conclusione l'organizzazione dei materiali e dei contenuti in una presentazione con power point e l'inserimento di diversi linguaggi, ha determinato nei ragazzi una partecipazione molto attiva e ha permesso didatticamente il raggiungimento completo degli obiettivi prefissati in fase iniziale. Una volta acquisiti i contenuti, scritti in relazioni sintetiche, scelte ed elaborati le immagini, prodotti gli elaborati grafico espressivi, gli alunni, all'interno del proprio gruppo, hanno dovuto successivamente organizzare il tutto come presentazione e per far ciò hanno dovuto compiere scelte estetiche, di analisi e sintesi, operazioni di logica compositiva, tornando spesso sui contenuti e rielaborandoli in continuità.

Tutto ciò ha molto facilitato la comprensione e l'assimilazione delle conoscenze, consentendo un corretto e appropriato apprendimento.

Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

L'esperienza è stata senz'altro ulteriore occasione di crescita professionale soprattutto a livello metodologico. Rapportarsi ai ragazzi con le tecnologie informatiche significa cambiare l'approccio tradizionale del rapporto docente/alunno, da un ruolo di detentore del sapere, a un ruolo di mediatore, dove il "sapere" deve ancora essere costruito e definito. Tutto ciò comporta un aggiornamento continuo degli strumenti da usare, in quando ai ragazzi bisogna dare soluzioni ai tanti problemi che si incontrano con l'informatica, e un rapporto relazionale con i ragazzi più amichevole e collaborativo.



Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

I ragazzi hanno trovato l'esperienza molto interessante, soprattutto per l'uso del computer che si è fatto, diventando occasione di apprendimento delle possibilità del mezzo. Il percorso del sentiero è stato l'occasione di avvicinarsi alla natura e cogliere gli aspetti ambientali e naturali di alcuni rari esempi di vegetazione tipiche dell'Etna. Ciò ha contribuito senz'altro ad accrescere l'amore per la natura e a tutto il territorio dell'Etna, permettendo una maggiore consapevolezza delle problematiche legati all'ambiente. Nello stesso tempo si sono confrontati con le NT, imparando alcune delle potenzialità didattiche degli strumenti e questo per i ragazzi è stato un'importante e positiva esperienza educativa, in senso cognitivo ma anche formativo per la propria persona. L'esperienza è stata anche per loro un'occasione di una interazione relazionale con l'insegnante più responsabile e matura, diversa certamente delle modalità tradizionali, dove i rapporti docente/alunno sono più distaccati e distanti.

Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

L'esperienza del progetto ha colto nelle linee essenziali le caratteristiche del Parco dell'Etna e del suo territorio con particolare riguardo al sentiero visitato. In funzione di ciò essa si può definire abbastanza completa. Di certo il lavoro può essere approfondito ed ampliato per ciò che riguarda altre componenti del territorio etneo, come per esempio la realtà produttiva ed economica. Questo può essere senz'altro un argomento di integrazione al presente progetto. Di certo il lavoro può essere usato in senso didattico per far conoscere le tematiche affrontate ad altre classi, o diverse utenze, e quindi in questo senso costituisce progetto non archiviabile ma sempre utile e spendibile. Riguardo, invece, l'esperienza con le NT, si può affermare la sua validità didattica e formativa. "Utilizzare e creare ipertesti e ipermedia a scuola nell'affrontare attività didattiche credo sia non solo utile ma auspicabile, e non solo per sperimentare nuove ed efficaci metodologie d'insegnamento a fini cognitivi, ma soprattutto per raggiungere il maggiore obiettivo della scuola dell'obbligo e cioè la formazione responsabile e matura della personalità dell'alunno". Così ho concluso la relazione del modulo di progettazione dell'anno precedente che anche quest'anno mi sento di ribadire con più convinzione: la maggiore finalità della scuola è la formazione matura e responsabile dell'alunno. In ciò, oggi, le NT ci danno sicuramente una mano.

