

RELAZIONE FINALE 2° ANNO DI CORSO D.O.L.

PROGETTO LIBRO-GAME interattivo: "Il bambino che danzò sulle punte della fantasia"

Veneranda Filippo classe F7 a.s. 2010/11

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

Il libro-game interattivo, rappresenta uno dei fenomeni editoriali più rilevanti degli ultimi anni. La caratteristica saliente del libro-game è stata quella di aver costruito, pur conservando l'aspetto e la sostanza del libro, una sorta di trait d'union tra il fascino arcano del libro e la seduzione tecnologica ipertestuale.

Il libro.-game è infatti un labirinto narrativo, in cui la vicenda non segue l'ordine delle pagine, ma è frazionata in blocchi indipendenti. Ogni volta che nella storia il protagonista si troverà di fronte ad un bivio, il lettore dovrà scegliere quale azione intraprendere e la lettura verrà indirizzata ad una pagina piuttosto che ad un'altra.

Al lettore, infatti, il compito di muoversi tra le microunità narrative, in modo da costruirsi la propria storia. Questa caratteristica rende ogni libro-game unico e sempre diverso. Unico perché la storia sarà dettata dalle scelte del lettore, diverso perché, ultimata la lettura sarà possibile ripartire dall'inizio e cambiare la storia effettuando scelte diverse. Nella nostra storia solo un percorso porterà al lieto fine. Un libro-game, quindi, ha il sapore di un'avvincente "caccia al tesoro" che permette scelte decisive e verifica delle conseguenze. Cambia così il ruolo del lettore che diventa protagonista attivo grazie ad un semplice metodo di scelta multipla.

Elemento determinante per il buon funzionamento del gioco è il testo, è necessario, quindi che la formulazione linguistica di ogni unità rispetti la coerenza di tutte le storie che lo attraversano.

Ogni paragrafo può rappresentare, infatti, il punto di arrivo di storie diverse, così come costituire il punto di partenza per i successivi.

"Il bambino che danzò sulle punte della fantasia" racconta la storia di Gianni, un ragazzo pieno di valori, che vive tante avventure prima di arrivare al cospetto del mago Neronotte, perfido e cattivo, e convincerlo ad essere buono e ad amare se stesso e gli altri, per riportare così la serenità nel villaggio di Farfalladoro.

FASI TEMPI LUOGHI

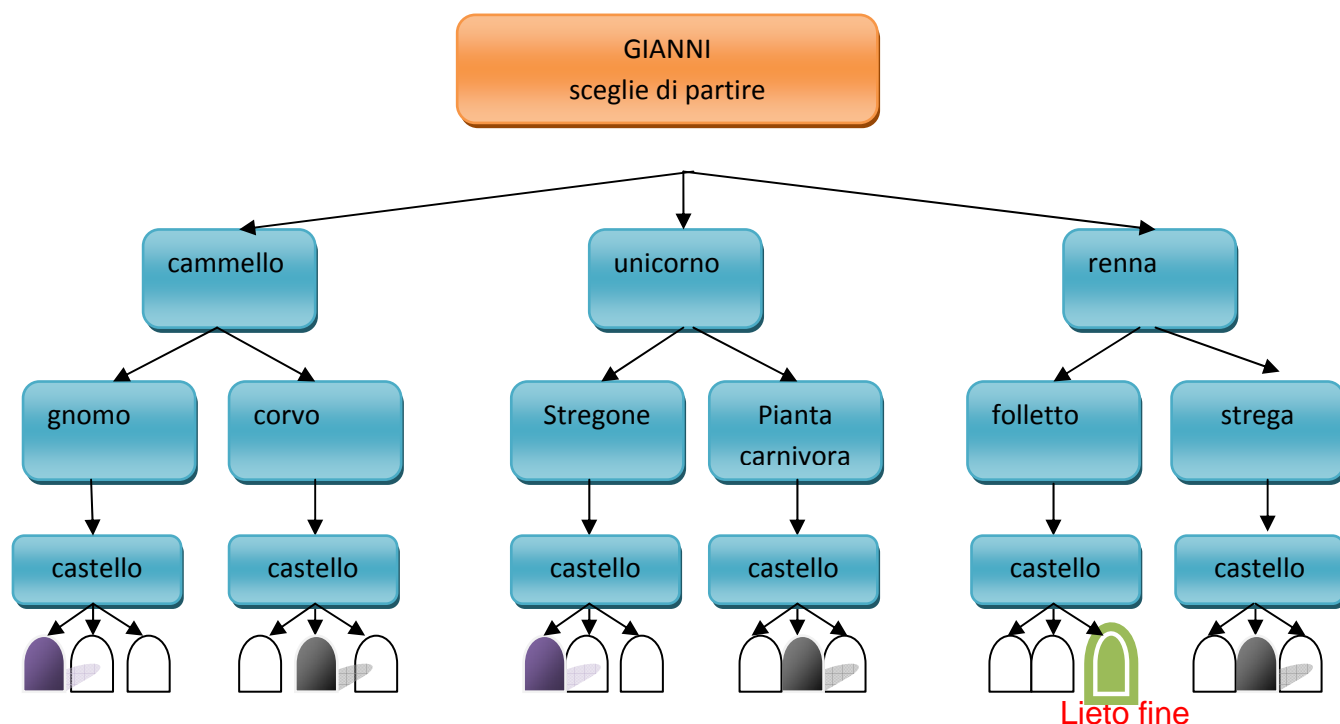
1ª FASE (aula) ottobre 2010 (16 ore)

Scelta del Protagonista (Gianni), dell'antagonista (il mago Neronotte) e dei personaggi buoni e cattivi che Gianni incontrerà nel suo percorso (il cammello, l'unicorno, la renna, lo gnomo, il corvo, il cervo, la strega, lo stregone, la pianta carnivora) dei luoghi (il castello, villaggio), utilizzando le Carte di Propp – 2 ore

-Scelta del Titolo: **"Il bambino che danzò sulle punte della fantasia"**

-Stesura del testo relativo al primo capitolo, comune a tutte le storie - (2 incontri di 2 ore)

-Rappresentazione grafica della struttura ad albero del libro-game su di un cartellone -2h



*Solo una porta si aprirà

LAVORO DI GRUPPO (2 incontri di 2 ore)

- Stesura della microunità narrative relativa al cammello →gnomo (1° gruppo)
- Stesura della microunità narrative relativa al cammello →corvo (2° gruppo)
- Stesura della microunità narrative relativa all'unicorno →stregone (3° gruppo)
- Stesura della microunità narrative relativa all'unicorno →pianta carniv. (4° gruppo)
- Stesura della microunità narrative relativa alla renna →folletto (5° gruppo)
- Stesura della microunità narrative relativa alla renna →strega (6° gruppo)
- Stesura finale delle microunità narrative che portano dal castello alla sala della tristezza, o della solitudine o della speranza (4 ore LIETO FINE(6° gruppo))

2ª FASE (aula e casa) dal 1 al 15 novembre 2010

- Rappresentazione grafica di Gianni (protagonista), di Neronotte (antagonista) del villaggio di Farfalladoro, del cammello, dello gnomo e del corvo (1° gruppo)
- Rappresentazione grafica dell'unicorno, del folletto, della strega, (2° gruppo)
- Rappresentazione grafica della renna, dello stregone, della pianta carnivora, dell'uccellino (3° gruppo)
- Rappresentazione grafica del castello e di Neronotte nella stanza viola della tristezza (4° gruppo)
- Rappresentazione grafica di Neronotte nella stanza grigia della solitudine (5° gruppo))
- Rappresentazione grafica di Neronotte nella stanza verde della speranza e della scena del lieto fine (6° gruppo)

3ª FASE (aula INFORMATICA e casa) dal 15 novembre al 15 dicembre

- Scansione dei disegni
- Ricerca su internet delle gif animate
- Realizzazione del libro in Power Point: 30 slide (scelta della struttura delle diapositive videoscrittura dei testi, inserimento dei disegni scansionati, collegamenti ipertestuali, inserimento di suoni, effetti/ transazioni delle diapositive)
- Masterizzazione del libro
- Pubblicazione sul sito della scuola

Modalità:

- diretta partecipazione dei bambini.
- lavoro di gruppo (discussioni, bozze, confronti, rappresentazioni grafiche.)
- lavoro in coppia (postazione al computer)
- analisi delle varie fasi
- scelta di strumenti e tecniche più congeniali
- assegnazione di compiti agli alunni nell'aula multimediale in base alle loro abilità più compatibili

Strumenti:

classe:

- fogli, cartelloni, matite, pastelli, pennarelli, forbici, colla

Laboratorio di informatica:

- pc, stampante, fotocopiatrice, scanner, rete ADSL,

Gli alunni sono stati i principali protagonisti del progetto essendo stati direttamente coinvolti nella realizzazione delle storie, nella loro rappresentazione iconica e multimediale.

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

Una classe quinta con 29 alunni

Le insegnanti responsabili del progetto sono le due titolari di classe

3. Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1)

La proposta di sviluppare storie attraverso linguaggi verbali e non verbali, ha dato la possibilità agli alunni di appassionarsi alla lettura, ma anche di rielaborare, interpretare creativamente le storie.

L'organizzazione tempestiva delle varie fasi di lavoro e la suddivisione precisa dei compiti da svolgere, ha permesso non solo di realizzare il progetto nei tempi stabiliti, ma anche di avere più momenti da dedicare alla verifica, alla revisione ed alla valutazione del percorso in atto.

La modalità di lavoro a coppie e a piccoli gruppi, ha favorito la socializzazione; il lavorare insieme ad un obiettivo comune ha sollecitato la collaborazione ma anche il senso di responsabilità.

Non si sono riscontrati svantaggi nella realizzazione del progetto, anche se il lavoro ha richiesto un lavoro certosino con i bambini, soprattutto nel laboratorio di informatica per l'assemblaggio e i collegamenti ipertestuali, fondamentali per questo lavoro.

4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche sia metodologico-didattiche.

- gestione delle problematiche emerse nei piccoli gruppi o in coppia.
- i diversi livelli di abilità informatica degli allievi hanno richiesto più tempo per terminare il lavoro previsto

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli studenti.

Il progetto ha permesso alle docenti un interscambio di abilità e di conoscenze nonché un consolidamento di capacità di progettazione e di autovalutazione.

Gli alunni :

- hanno saputo produrre racconti che contenevano le informazioni essenziali relative a personaggi, luoghi, tempi e azioni.
- hanno realizzato testi collettivi usando in modo efficace la comunicazione orale e scritta per collaborare con gli altri.
- hanno rappresentato storie e racconti in sequenze di immagini cercando di esprimere e di comunicare non solo i fatti ma anche gli stati d'animo dei personaggi
- In aula informatica hanno utilizzato in modo opportuno i motori di ricerca per trovare Immagini adatte
- hanno approfondito ed esteso l'impiego della videoscrittura, dei programmi di grafica e l'uso di un programma di power point
- hanno migliorato le loro abilità nel realizzare presentazioni complete di testo, immagini, effetti, transizioni, suoni
- gli alunni più fragili hanno potenziato l'autostima riconoscendo le proprie abilità Individuali

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

Durante le attività, gli alunni hanno spesso richiesto la rassicurazione degli insegnanti per ogni fase lavorativa. Si è dovuti intervenire con metodi e regole precisi al fine di sollecitare un certo grado di autonomia generale. Alcuni alunni invece si sono dimostrati non solo autonomi ma anche propositivi, dando il proprio contributo con suggerimenti utili e sensati. La relazione tra alunno e docente è stata sicuramente corretta e costruttiva.

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

Positiva l'esperienza di lavoro di gruppo; gli alunni hanno mostrato senso di solidarietà e di collaborazione, si sono dimostrati aperti e disponibili ad aiutare i compagni in difficoltà. Ciò ha favorito un clima lavorativo più distensivo e sicuramente più produttivo.

8. Modalità di relazione osservate tra docente e docente.

Le relazioni tra docenti coinvolti è stato positivo. Insieme si sono condivisi diversi momenti di analisi, verifica e valutazione del progetto in corso, spesso in orari extrascolastici. Il risultato finale ha gratificato pienamente ogni nostro sforzo.

9. Valutazione delle tecnologie del materiale usato.

- Ricchezza/correttezza/interesse contenuti
- Funzionalità didattica

- Facilità d'accesso e fruizione : il libro-game è stato pubblicato sul sito della scuola. Non c'è migliore redazione di un libro-game interattivo, se non quelle delle pagine web. www.4novembre.com (area bambini: lperesti)

10. Valutazione dell'esperienza in termini d'arricchimento professionale.

Anche quest'anno l'esperienza vissuta è stata positiva.

Il secondo anno frequentato presso il DOL, mi ha permesso di acquisire nuove abilità, ha consolidato ed affinato le mie conoscenze.

L'arricchimento professionale conseguito, mi ha resa più sicura, gli apprezzamenti del lavoro svolto dai genitori e dalle colleghe, sono la conferma che l'uso delle nuove tecnologie riveste un importante ruolo metodologico e didattico in tutte le discipline.

11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi.

Gli alunni hanno partecipato con vivo interesse e coinvolgimento. L'esperienza è stata occasione sia di crescita cognitiva sia di crescita relazionale.

12. Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante i due anni di Diploma On Line.

Per la realizzazione del progetto sono stati considerati diversi moduli affrontati durante i due anni e in particolare modo:

- Principi di grafica e layout
- Strumenti Open Source per la didattica
- Immagini digitali

Il modulo Progettare ipermedia mi è tuttora molto utile per gestire il sito della scuola in cui insegno di cui sono webmaster.