

Relazione finale

Indice :

1. *Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti.*
2. *Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione.*
3. *Vantaggi e svantaggi (vedi le voci del punto 1).*
4. *Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche.*
5. *Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni.*
6. *Modalità di relazione osservate tra alunno e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento.)*
7. *Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie, differenze ...)*
8. *Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze ...)*
9. *Valutazione delle tecnologie e del materiale usato*
10. *Ricchezza/correttezza/interesse contenuti*
11. *Funzionalità didattica*
12. *Facilità d'accesso e fruizione*
13. *Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale*
14. *Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi*
15. *Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza*
16. *Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante la prima fase del Diploma On Line.*

1. La realizzazione del progetto “Una visita alla Treviso Medioevale”: diario di una giornata, è nato a seguito dell’uscita didattica effettuata dalle classi prima C e prima D della Scuola Media Statale “E. Reatto” di Valdobbiadene (TV) nel mese di febbraio 2006. L’idea era quella di utilizzare le NT coinvolgendo le due classi e i professori accompagnatori in un percorso curricolare interdisciplinare attraverso la realizzazione di

un *webCd* multimediale relativo appunto all'esperienza vissuta.

Come è stato ribadito più volte nei moduli del Corso **la multimedialità** offre nuove opportunità per avvicinare la cultura dei giovani ai saperi formalizzati, utilizzando quel modo di ragionare, improntato alla creatività e all'apertura di interessi, che essi hanno sviluppato con l'uso delle applicazioni multimediali interattive fuori dalla scuola e per incidere, con nuove forme di dialogo, sul loro modo di pensare la realtà e di apprendere. La multimedialità non si rivolge soltanto agli studenti per una migliore educazione, ma rende più efficace l'insegnamento e l'apprendimento delle discipline e migliora la professionalità dei docenti."

La **scelta metodologica** di servirsi del web-Cd è stata fatta in quanto era la soluzione che meglio si avvicinava e si prestava all'obiettivo che volevamo porci e che presentava i seguenti vantaggi:

- Aggiornabilità
- Multimedialità
- Distribuibilità

Il multimediale presenta il vantaggio di valorizzare codici diversi e attribuire ai linguaggi sonori e visivi un ruolo strategico non diverso da quello tradizionalmente riconosciuto alla scrittura.

Disporre di tutte queste possibilità di comunicazione costituisce occasione di rinnovamento, tanto che egli propone di rivedere l'intero impianto della formazione.

Quindi "assumere il multimediale come ambiente di lavoro, esattamente come la scrittura è stata fin qui l'ambiente di lavoro (esclusivo) dell'azione scolastica. Cioè ripensare – ridefinire i contenuti e le forme dell'insegnamento in un'ottica di integrazione piena tra l'autorevolezza della macchina del sapere per eccellenza (il libro) e la forza d'urto delle macchine dello svago e del coinvolgimento (tv e cinema, ma anche videogiochi). Insomma,

utilizzare la buona multimedialità come risorsa per liberare, valorizzare, dare consapevolezza, profondità, operatività al patrimonio di esperienze dell'essere multimediale per eccellenza, il bambino, e con esso la parte infantile del ragazzo e dell'adulto."

I contenuti del web-CD sono strettamente collegati all'uscita didattica durata tutta la mattina.

1. *breve storia*
2. *le chiese*
3. *le mura (contenuti approfonditi onLine)*
4. *la piazza*
5. *il centro*
6. *le strade*

Per la fase di progettazione - realizzazione, le due classi prime e i docenti interessati sono stati impegnati dall'ultima settimana di aprile fino alla prima di giugno utilizzando prima le rispettive aule e successivamente i due laboratori informatici in dotazione della scuola.

La progettazione è stata dapprima eseguita dagli insegnanti, per definire il tema da trattare, le aree disciplinari interessate, le competenze, il livello della trattazione in relazione all'utenza. E' stato necessario quindi disegnare una mappa dettagliata dei nodi concettuali da trattare come oggetti di studio, in modo che fosse chiara la tipologia dei nuclei di informazione da elaborare e fossero evidenti le connessioni che si intendeva far sviluppare per dare senso e significato.

In base a questa organizzazione del lavoro è stato possibile individuare quali concetti e quali modelli usare, quali ragionamenti sviluppare e quale contesto scegliere perché conoscenza ed esperienza si potessero articolare.

Sono stati poi discussi: i testi, le parole chiave, le risorse multimediali, le modalità di conduzione delle attività per sviluppare gli aspetti affettivi e motivazionali, le logiche che si intendeva privilegiare, le integrazioni che si mirava ad ottenere, la natura dei processi di

apprendimento che si voleva principalmente attivare, le procedure di controllo per sviluppare la dimensione metacognitiva, gli strumenti per le verifiche e i criteri di valutazione.

Prima di effettuare l'uscita a Treviso, i ragazzi sono stati invitati a portare con se la macchina fotografica e/o la telecamera ed un taccuino per appuntare le cose importanti che l'accompagnatrice turistica avrebbe illustrato durante il percorso.

La stessa accompagnatrice turistica è poi intervenuta nella nostra scuola una mattina e per un'ora, in presenza delle due classi e degli insegnanti coinvolti, ha riassunto le informazioni più importanti, fornendo un "feedback" utile per la prosecuzione del lavoro.

Alcuni ragazzi, durante l'intervento, hanno fatto delle foto e delle riprese video ed audio le quali sono andate poi ad implementare il lavoro di realizzazione del web-cd.

L'intero progetto è stato **inizialmente** presentato alle classi in aula magna, ed in collaborazione con l'insegnante di storia, abbiamo esposto gli obiettivi generali e le finalità didattiche ed i contenuti del progetto, servendoci di alcune slides riassuntive ed esplicative (vedi allegato n. 1).

Sono state mostrate loro le varie fasi di lavoro e le attività che si sarebbero dovute svolgere per raggiungere l'obiettivo finale.

L'idea che i ragazzi si sentissero coinvolti pienamente in ogni fase di lavoro era importante per trasmettere loro fiducia e sicurezza.

In aggiunta ogni ragazzo avrebbe saputo a che punto sarebbe stato il proprio lavoro (se personale), quello del proprio gruppo e che cosa si stava facendo in quel momento.

Con l'ausilio di un videoproiettore ed un portatile, è stato poi mostrato loro un lavoro "multimediale" simile fatto da alunni di prima media negli anni precedenti, in quanto molti di loro non avevano un'idea chiara di che cosa fosse un *webCD* multimediale.

Nella **prima fase** di lavoro che si è svolta nelle rispettive classi, sono stati utilizzati gli appunti che i ragazzi avevano preso durante quella mattinata a Treviso.

Il lavoro di sistemazione e revisione assieme all'insegnante di storia è stato fondamentale per scegliere e sintetizzare i diversi elaborati prodotti dalle due classi.

Per questa fase del percorso sono state impiegate i 4 ore di lavoro svolto in classe.

Tutto il materiale è stato successivamente utilizzato, non solo per la fase successiva di trascrizione al computer con un word editor ma, anche per la realizzazione di cartelloni che sono stati in seguito appesi in classe.

Le due classi, seguite dagli insegnanti, in questa parte del percorso hanno lavorato e proceduto autonomamente adoperando le ore di italiano e storia messe a disposizione.

Anche questa fase di lavoro è stata fotografata e ripresa dai ragazzi stessi.

La **seconda fase** di lavoro ha coinvolto i ragazzi in prima persona con l'utilizzo delle Nuove Tecnologie.

Le classi prima C e prima D a turno hanno adoperato i laboratori informatici nei quali si è passato al lavoro di trascrizione vero e proprio.

Quasi l'intera classe è stata sistemata davanti al computer, una parte di loro sono stati distribuiti nel laboratorio informatico numero uno ed i rimanenti nel secondo adiacente.

Due ragazzi a turno hanno utilizzato lo scanner ed il software *PaperPort* per l'acquisizione di foto e immagini salvandole poi su una cartella, precedentemente creata, apposita per questo lavoro.

Il primo gruppo di lavoro situato nel primo laboratorio dedicato alla trascrizione dei testi, ha utilizzato il conosciuto programma MS Word 2000 come word editor, programma che è stato utilizzato per tutto l'anno scolastico durante il corso annuale di alfabetizzazione informatica delle classi prime.

Nel secondo laboratorio invece i ragazzi hanno utilizzato *Writer di Open Office 2*, un programma *Open Source* molto simile al più blasonato Word ma non per questo meno "professionale".

La **terza fase** ha coinciso con la selezione degli elaborati trascritti dai ragazzi, sintetizzando i contenuti prestabiliti con i colleghi.

In questa fase è coinciso anche il lavoro di acquisizione di fotografie, di disegni e di schizzi abbozzati a mano libera dai ragazzi.

La **quarta fase** è stata dedicata alla ricerca in Internet di notizie, articoli e fotografie riguardanti i contenuti del *webCD*. Due gruppi di ragazzi, per ogni classe, hanno cercato immagini tramite il motore di ricerca "Google".

L'utilizzo di Internet nella nostra scuola, senza la presenza in aula di insegnanti accompagnatori è vietato, tuttavia, l'accesso ad Internet è subordinato all'utilizzo di un *Proxy (Jana)* che viene "lanciato" dal server centrale (per entrambi i laboratori).

In questa fase il sottoscritto e l'insegnante di storia sono stati presenti per ottimizzare con i ragazzi i "criteri di ricerca".

Ad esempio, se cercavano un nome proprio, ad esempio una città oppure un cognome, è stato suggerito di inserire l'iniziale maiuscola (es.: "Treviso") così come quella di mettere le frasi tra **apici** (es: "San Vito di Treviso"). In questo modo i motori di ricerca hanno cercato **solo l'esatta sequenza** che è stata immessa. Le parole inserite tra apici, hanno permesso inoltre di cercare anche quei termini che molti motori di ricerca ignorano, come ad esempio gli articoli e le congiunzioni, oppure voci come internet, web, www, ecc.

Questa fase è stata molto apprezzata dei ragazzi i quali hanno "scovato" un'enormità di materiale che poi, è andato scelto e selezionato assieme.

Per le foto si è data la priorità a quelle che piacevano di più ai ragazzi ma che contenessero tutti e tre i seguenti criteri di selezione:

- Ø avessero avuto una risoluzione minima 250x200 px
- Ø fossero strettamente collegate ai contenuti del *webCD*
- Ø contenessero l'estensione *.jpg*

L'ultima fase del percorso ha coinvolto le due classi in momenti distinti.

La classe prima C, assieme all'insegnante di arte ed immagine, è stata protagonista di uno studio "pratico" di ricerca grafica dell'intestazione (*header*) da inserire nelle pagine Web.

I ragazzi hanno elaborato su un cartellino di dimensioni 750X138 px, ossia le misure esatte dell'intestazione, il testo "treviso medioevale" con i pastelli o strumenti di loro piacimento.

Quello più conforme alle esigenze richieste (colori usati – grafica – originalità) è stato poi scelto all'unanimità dalla classe ed "adottato" per il *webCD*.

L'altro gruppo (diviso in due più piccoli) si è occupato di:

- Ø cercare nel testo le parole chiave (*hotkeys*) da evidenziare in grassetto
- Ø cercare parole da inserire nel “glossario”
- Ø trovare didascalie adatte per le immagini e disegni

Il secondo “sottogruppo” si è occupato di “ritoccare” la foto di Treviso recuperata in Internet, la quale appare con effetto “sfumato trasparente” sullo sfondo di tutte le pagine del *webCD*.

I ragazzi hanno usato *The Gimp 2.0* per aprire l'immagine in formato *.jpg* per poi modificarne la luminosità ed il contrasto.

La musica di sottofondo, è stata procurata da un ragazzo e successivamente convertita da CDA in WAV con il programma Audacity, editor e registratore audio semplice e libero in grado, tra le tante funzioni, di modificare file audio in formato Ogg Vorbis, MP3 e Wav.

Infine, l'intero progetto presentato alle due classi protagoniste ed agli insegnanti coinvolti nel progetto in aula informatica alla presenza del Dirigente d'Istituto con

2. Le classi coinvolte in questo progetto sono due prime della scuola secondaria di primo grado, rispettivamente la sezione C con 19 alunni e la sezione D con 21 alunni e complessivamente quattro insegnanti: uno di lettere, due di storia - geografia e il sottoscritto insegnante di sostegno e informatica della sezione D.

In questa sezione erano presenti, oltre ad un alunno in situazione di handicap, il quale, tra l'altro ha contribuito alla realizzazione del progetto con l'apporto di foto e brevi clip effettuati con la fotocamera digitale, sette alunni stranieri provenienti da zone geografiche differenti.

3. Un **vantaggio** importante a mio avviso è stato quello di avere individuato una modalità di lavoro che mi ha permesso di impiegare al meglio le conoscenze acquisite nelle NT a questo corso on line.

I ragazzi con la progettazione hanno sviluppano competenze e capacità relative al:

- Ø Lavorare con il concetto di piano (PROGETTO)

- Ø Porsi con atteggiamento aperto di fronte ad un compito
- Ø Individuare problemi
- Ø Trovare analogie
- Ø Fare inferenze
- Ø Sviluppare creatività
- Ø Stabilire collegamenti semantici
- Ø Potenziare gli aspetti sociorelazionali
- Ø Trovare e costruire aggregati tematici
- Ø Prendere decisioni
- Ø Analizzare testi
- Ø Stabilire priorità
- Ø Confrontarsi con gli altri
- Ø Costruire una mappa
- Ø Operare in base a criteri
- Ø Lavorare secondo una logica
- Ø Reperire l'informazione
- Ø Organizzare i dati
- Ø Integrazione

Lo **svantaggio**, a mio avviso non è stato tanto quello legato all'approccio strettamente tecnico del termine ma ad una conseguenza organizzativa dovuta in gran parte ad un accumulo di impegni importanti per tutti i colleghi, specie proprio nel fatidico periodo aprile - maggio dell'anno scolastico.

4. Le sole **difficoltà tecniche** incontrate sono state inerenti alla contemporaneità sull'utilizzo dei due laboratori informatici specie nell'ultimo periodo di scuola.

Di fatto a fine anno scolastico molte sezioni della scuola, giustamente hanno reclamato i propri spazi per poter lavorare con i ragazzi, tenendo presente che uno dei due laboratori è spesso utilizzato come "aula di lavoro" per coloro che talvolta devono recuperare o consolidare alcuni contenuti svolti in classe.

Il tutto, per fortuna è stato poi risolto attraverso la realizzazione di un calendario sull'utilizzo dell'aula più specifico.

5. Una delle **abilità** acquisite da alcuni insegnanti in questo contesto è stata quella di avere preso coscienza che un progetto “multimediale” è lavoro assai complesso che richiede un'organizzazione ben precisa e dei compiti ben definiti. Alcuni di loro non avevano mai provato nulla di simile in precedenza!

Difatti l'intero progetto ha senza dubbio messo in moto una “macchina organizzativa” non indifferente affinché ogni “attore protagonista” potesse portasse a termine il compito a lui assegnato.

La fase di progettazione - realizzazione è risultata collaborativa, per definire il tema da trattare, le aree disciplinari interessate, le competenze, il livello della trattazione in relazione all'utenza. E' stato necessario quindi disegnare una mappa dettagliata delle fasi di lavoro nonché dei nodi concettuali da trattare come oggetti di studio, in modo che sia stata chiara la tipologia dei nuclei di informazione da elaborare evidenziando le connessioni che si intendeva far sviluppare per dare senso e significato.

Sono stati poi discussi, selezionati e vagliati i testi, le parole chiave, le risorse multimediali, le modalità di conduzione delle varie attività e i piccoli gruppi, per sviluppare anche gli aspetti affettivi e motivazionali, le logiche che si intende privilegiare, le integrazioni che si mirava ad ottenere, la natura dei processi di apprendimento che si vuole principalmente attivare, le procedure di controllo per sviluppare la dimensione metacognitiva, gli strumenti per le verifiche e i criteri di valutazione.

Tutto questo ha indotto fin subito nel gruppo di lavoro, e di chi si è impegnato affinché le “mission” fosse portata a termine, un criterio di collaborazione preciso e collegialmente ben condiviso.

I ragazzi hanno maturato uno spirito di collaborazione e di condivisione di materiale.

6. Le **modalità di relazione tra alunno e docente** sono risultate positive per tutto il percorso progettuale consolidando a mio avviso alcuni aspetti relazionali al di fuori dell'aula “tradizionale”.

L'insegnante d'altro canto ha sempre contribuito ad incoraggiare l'attività fornendo feedback adeguati laddove ne fosse stato richiesto.

L'insegnante ha lasciato ai ragazzi la massima libertà nella impaginazione grafica ed organizzazione del proprio lavoro.

Ne è risultato che tutto è proceduto con grande senso di responsabilità e senso dell'organizzazione da parte dei ragazzi, che hanno stabilito in modo completamente autonomo i turni per trascrivere i loro testi al computer.

I ragazzi che hanno appreso subito a usare il computer hanno anche fornito le spiegazioni e il supporto necessario ai compagni, facendo in modo che gli altri lavorassero.

Una certa tensione "emozionale" iniziale verso l'utilizzo del computer, e del word editor, non si è tradotta, come temevamo, in una "bagarre" per conquistarne il diritto di accesso, in questo senso l'esperienza è stata in linea con le osservazioni su altre esperienze di collaborazione di gruppo e della scuola attiva in genere.

7. Per quanto riguarda le **modalità di relazione tra alunno e alunno** ho riscontrato " che dopo un brevissimo impatto iniziale d'ambientazione, è nato tra i compagni, in modo pressoché spontaneo, si sono attivate modalità di "peer tutoring", metodo didattico che utilizza piccoli gruppi in cui gli studenti lavorano insieme per migliorare reciprocamente il loro apprendimento.

Questa modalità del lavoro di gruppo cooperativo è risultata efficace rispetto ad altre più "tradizionali", soprattutto per quanto riguarda i risultati scolastici, l'autostima, la motivazione ed il recupero dei ragazzi più "deboli".

L'efficacia dell'apprendimento cooperativo è stata ampiamente dimostrata in questo contesto permettendo di ottenere diversi risultati:

- ha aiutato a elevare il livello di tutti gli studenti: dotati, con rendimenti scolastici alti, medi e scarsi, in difficoltà;
- ha aiutato a costruire relazioni positive tra gli studenti, essenziali per creare una comunità di apprendimento in cui la diversità sia rispettata e apprezzata;

I ragazzi hanno migliorato la socializzazione e a condividere grazie anche ai maggiori momenti di confronto e alla sollecitazione nel cercare risposte comuni.

8 . Per quanto riguarda le **modalità di relazione tra docente e docente** vi è stata collaborazione e condivisione totale del lavoro svolto, anche con coloro che non sono stati coinvolti direttamente.

I cambiamenti richiesti ai colleghi per gestire un percorso che potesse utilizzare le nuove tecnologie applicate alla didattica, non sono stati del tutto marginali.

Infatti non si è trattato solo di adattare il comportamento docente al nuovo contesto, all'ambiente di apprendimento opportunamente riorganizzato, il che avrebbe richiesto a mio avviso uno sforzo notevole, ma limitato all'acquisizione di nuove tecniche, poi facilmente spendibili.

Si è trattato soprattutto di adattare l'insegnamento agli stili degli alunni, ai percorsi cognitivi e relazionali che il nuovo modo di apprendere ha messo in campo, assumendo insomma come criterio metodologico quello di imparare dall'alunno come insegnare.

Di fronte a questi nuovi modi di elaborare e trasmettere i saperi l'insegnante è diventato un regista delle situazioni formative, un conduttore che ha suggerito determinati approcci ad alcuni, diversi approcci ad altri, in un contesto in cui assume sempre maggior valore la capacità di immaginare strategie di modulare interventi, di ripensare i percorsi.

E' questo, a mio avviso, il circolo di apprendimento ideale che oggi sembra rappresentare il contesto più significativo per sviluppare competenze e promuovere autonomia.

Tutto questo non può peraltro ridurre il peso delle competenze di carattere disciplinare che ogni docente deve continuare a possedere. Solo una conoscenza approfondita della disciplina permette di padroneggiarla a tal punto da poterla perdere inizialmente, recuperandola poi a partire dal problema, dall'interrogazione, dalla domanda di comprensione e di significato che dagli alunni proviene.

Se l'introduzione delle nuove tecnologie didattiche servirà a ripensare i modi dell'apprendere e quelli dell'insegnare, avrà prodotto un risultato significativo per la scuola.

9. Le **tecnologia e il materiale** usato per questo progetto sono stati all'altezza del compito. La scuola, polo informatico della zona, è dotata di due laboratori informatici: il

primo, risalente a otto anni fa, è composto da un server e dodici computer collegati in rete tra loro. Tutti possono usufruire di connessione a banda larga tramite autorizzazione “Proxy” dal server centrale. In ogni macchina è installato il sistema operativo microsoft Windows 98 con accluso il pacchetto Office 2000.

Il secondo laboratorio è più recente e dispone della stessa struttura del primo ad eccezione che in ogni macchina sono installati sia la versione *Suse 10.0 di Linux* che il nuovo Windows XP in aggiunta il pacchetto gratuito per *Open Office 2.1*.

I ragazzi , a turno, hanno avuto la possibilità di provare del “*software libero*” e constatare di persona l'assoluta corrispondenza con quello commerciale.

Molte volte nei forum dei moduli corrispondenti, mi sono soffermato a parlare sulla validità del software libero e sulla necessità, per alcune scuole ed istituti, di adottare una linea “differente” di pensiero.

In effetti, secondo alcuni sostenitori del **software open source**, l'utilizzo di software non proprietario porta alcuni vantaggi:

1. essendo possibile *modificare liberamente il software*, è possibile personalizzarlo ed adattarlo alla proprie esigenze;
2. il *codice sorgente* è sottoposto ad una revisione da parte di moltissime persone, pertanto è più difficile che contenga bachi e malfunzionamenti.
3. se viene scoperto un baco o una falla di sicurezza, la sua correzione di solito è molto rapida;
4. essendo il sorgente liberamente consultabile, non è possibile inserire intenzionalmente nel *software backdoor, cavalli di Troia o spyware* senza che questi vengano prontamente scoperti ed eliminati;

L'accessibilità e la fruibilità di entrambi i laboratori è subordinata a prenotazione sul calendario con l'accesso e la presenza di un insegnante.

Il *Tool* principale di lavoro, per la costruzione della struttura del layout per il *webCD*, è stato il prodotto commerciale *Dreamweaver 8.0* della softwarehouse *Macromedia*, uno strumento per lo sviluppo web leader di mercato, che mi ha permesso di progettare

efficacemente, sviluppare e gestire il prodotto web, dall'inizio alla fine, supportato da ottime guide esaustive per l'utilizzo di nuove tecnologie e metodologie.

10. La **valutazione dell'esperienza** è stata senz'altro positiva e costruttiva. L'esperienza mi ha arricchito moltissimo dandomi la possibilità di mettere in pratica specifici contenuti appresi nei moduli *on Line*, oggetto di studio a casa.

Personalmente ritengo che l'utilizzo *delle nuove tecnologie* nella didattica renda più efficace l'insegnamento e l'apprendimento nelle diverse discipline, migliorando la professionalità dei docenti impegnati in tale processo.

Aver utilizzato le nuove tecnologie ha offerto senz'altro ai ragazzi nuove opportunità di apprendimento, migliorando non solo l'efficacia delle nostre lezioni, ma delineando un nuovo aspetto della progettazione per l'insegnante, consapevole delle potenzialità del mezzo informatico multimediale, ossi quello di inserire sistematicamente l'utilizzazione del computer e delle sue applicazioni in fase di progettazione.

Questo *modus operandi*, che tiene conto della logica ipertestuale, che facilita le associazioni tra le idee, l'integrazione delle conoscenze e delle procedure e l'apprendimento per analogia, è senza dubbio una attività molto gratificante per insegnanti ed alunni.

Mi auspico quindi che in futuro ci siano ulteriori momenti di collaborazione e di confronto in questa direzione.

11. La **valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi** è stata positiva, i ragazzi stessi si sono resi protagonisti in aula informatica, della presentazione finale del progetto, di fronte alle altre classi ed ai docenti direttamente coinvolti nelle attività.

Pur essendo "alle prime armi", i ragazzi hanno dimostrato nell'intera fase del percorso ugualmente una notevole intraprendenza ed intuizione creativa, disponibilità a ricercare e a confrontarsi gli uni con gli altri.

Hanno collaborando entusiasti e volentieri a ciò che veniva man mano proposto loro, e questo ha permesso che l'intera *macchina organizzativa* procedesse in maniera costante ed agevole.



Allegato 2

Infine il prodotto è stato masterizzato e reso disponibile ai relativi coordinatori di classe e consegnato a quegli alunni che ne avessero fatto richiesta.

Molti contenuti sono stati volutamente bypassati per poterli riprendere ed aggiornare in un secondo momento (glossario – inserimento di nuovi contenuti relativi ad altri aspetti della città di Treviso) magari l'anno prossimo assieme alle future classi prime!

Montebelluna, 16 giugno 2006

Corsista: **Paolo Lo Faro** classe **C5**
Tutor: Alessandra Guglielmetti

