

L4ALL

RACCONTO DI UNA ESPERIENZA DIDATTICA

SCHOOL DATA

School Level: Pre-school Primary Junior Senior

Class: 2°

Author: Donatella Ramorino

School: I.S.I.S.S. "Marco Minghetti"

Location: Country Italy Region Veneto County Legnago (VR)

Full Address: Via Frattini, 45

PROJECT DATA

Project title: Fa' la cosa giusta

Subject matter: alimentazione, ambiente, salute

Content: scienze

FORMAT

Policultura è una iniziativa del Politecnico di Milano: un concorso nazionale in cui le classi partecipanti realizzano una 'narrazione' multimediale su temi culturali e curriculari. Attivo dal 2006, ha coinvolto ad oggi più di 24.000 allievi da scuole di ogni ordine e grado, inclusa la scuola dell'infanzia (www.policultura.it).

Short synopsis

La narrazione si basa su un progetto che ha lo scopo di far riflettere i ragazzi sui loro comportamenti alimentari e sulle conseguenze che le loro scelte potrebbe avere non solo sulla loro salute, ma anche su quella del pianeta.

Long synopsis

Il progetto si basa su un'esperienza denominata "Fa' la cosa giusta", realizzata dalle seconde classi di una scuola secondaria di secondo grado; l'idea nasce dalla necessità di far riflettere i ragazzi sui loro comportamenti alimentari e sulle conseguenze che le loro scelte potrebbero avere non solo sulla loro salute, ma anche su quella del pianeta.

Il tema è centrato sull'alimentazione: dalle scelte effettuate al momento di fare la spesa nell'uso degli shopper e degli imballaggi, alle opzioni alimentari che rispettino l'ambiente e che tutelino la salute. Non è stato sviluppato un lavoro esclusivamente per il concorso ma l'insegnante ha tradotto in questo progetto un'attività già avviata che si era sviluppata in ambito curricolare. Trattandosi di un lavoro già svolto i ragazzi avevano già il materiale a disposizione, fonti, notizie per costruire il loro percorso.

L'insegnante, che ritiene fondamentale che il lavoro sia impostato bene fin dall'inizio, ha organizzato il piano editoriale attenendosi alla struttura che aveva pianificato durante l'anno nel trattare gli argomenti, ha distribuito ai ragazzi i sotto argomenti e ha poi lasciato loro la più ampia libertà per quanto riguarda l'organizzazione e le scelte; gli attori sono stati proprio gli studenti che hanno dato l'impronta al progetto, scegliendo di impostare il lavoro sotto forma di un'intervista fatta ai coetanei; si sono occupati di tutto: hanno lavorato in gruppo, ricercato immagini, scritto testi, registrato le voci, hanno imparato a convertire in MP3, sono stati coinvolti nella registrazione dei file audio.

Per quanto riguarda la fase di montaggio, gli stessi ragazzi hanno lavorato alla costruzione della storia da un punto di vista tecnico, e inserito nel motore testi, immagini e suoni.

Alcuni sotto argomenti sono espressi direttamente in inglese, a sottolineare lo specifico indirizzo di studi. Il prodotto finale è una narrazione realizzata con il motore 1001Storia. Problemi emersi sono



stati prevalentemente di natura tecnica, dovuti alla lentezza della rete e ad una dotazione di laboratorio scadente per le registrazioni audio, a cui si è aggiunta la difficoltà a coinvolgere i colleghi nel progetto.

***CARATTERISTICHE SALIENTI**

Elementi più caratterizzanti dell'esperienza didattica (max 5 righe)

Il lavoro si basa su un progetto realizzato dalle seconde classi di una scuola secondaria di secondo grado; il progetto è stato organizzato e implementato dall'insegnante intervistata che non ha sviluppato un lavoro nuovo esclusivamente per il concorso, ma ha tradotto in questo progetto un'attività già avviata che si era sviluppata in ambito curricolare. Quindi i ragazzi avevano già il materiale a disposizione, fonti, notizie per costruire il percorso; è stato un lavoro cooperativo che ha visti i ragazzi protagonisti.

CONTESTO E PROFILO DELLA CLASSE

Contesto sociale/culturale/economico della scuola; caratteristiche della classe, identificazione di sotto gruppi

L'insegnante, che insegna anche nelle prime classi, ha coinvolto nella realizzazione della narrazione multimediale le due seconde nelle quali svolge sette ore settimanali.

Le classi che partecipano al progetto sono abbastanza omogenee con una media di circa 25 alunni per classe.

Da qualche anno l'insegnante non vede casi difficili anche perché ha adottato un sistema di recupero che le permette di coinvolgere tutti gli alunni e non lasciare indietro nessuno; ci sono stati solo due ragazzi che hanno avuto un andamento scolastico negativo, che si sono praticamente ritirati, indipendentemente però dal fatto che avessero partecipato al progetto.

Dall'anno scolastico in cui le classi hanno sviluppato il progetto è stata avviata la riforma della scuola secondaria superiore e le scienze sono state molto tagliate, comprese le attività di laboratorio, e di conseguenza è cambiata di molto anche la tipologia di insegnamento.

CONTENUTO

Argomento trattato; contenuti utilizzati (materiali/mezzi) e eventuali prodotti degli alunni

Il tema è centrato sull'alimentazione: dalle scelte effettuate al momento di fare la spesa nell'uso delle shopper e degli imballaggi, alle opzioni alimentari che rispettino l'ambiente e che tutelino la salute. Non è stato sviluppato un lavoro nuovo esclusivamente per il concorso ma l'insegnante ha tradotto in questo progetto un'attività già avviata che si era sviluppata in ambito curricolare. Quindi i ragazzi avevano già il materiale a disposizione, fonti, notizie per costruire il loro percorso;

Alcuni sotto argomenti sono espressi direttamente in inglese, a sottolineare lo specifico indirizzo di studi. Il prodotto finale è una narrazione realizzata con il motore 1001Storia.

TECNOLOGIE

Tecnologie utilizzate; include la descrizione del format (nel caso di format standardizzati si utilizza sempre la stessa descrizione)

Per la realizzazione della narrazione che ha partecipato a Policultura i ragazzi hanno effettuato ricerche anche attraverso Internet, cercato le immagini, scritto i testi utilizzando editor di testo; hanno poi registrato le voci e realizzato file audio che hanno imparato a convertire in formato MP3. Per quanto riguarda la fase di montaggio, i ragazzi hanno lavorato alla costruzione della storia da un punto di vista tecnico e hanno inserito nel motore testi, immagini e suoni.



L'insegnante vede che i ragazzi sono affascinati dalle tecnologie, in particolare la LIM: uno strumento che suscita in loro un certo interesse e necessita di un'abilità maggiore dal punto di vista mentale.

Per i ragazzi la LIM è una novità in questo momento: a loro piace vedere un pezzo di un filmato, fare un disegno con tutti i colori, si divertono; anche le interrogazioni si svolgono con questo strumento e ciò permette di togliere un po' quella patina di vecchio che c'è nella scuola, e si colma un po' quel gap che c'è tra insegnanti e studenti.

L'insegnante non aveva mai usato le tecnologie come in questo caso e si è resa conto che in campo informatico emergono delle competenze personali che in altri casi non vengono fuori, si è stupita che qualche ragazzo, normalmente più "assente", si sia dedicato con impegno e interesse alle attività. E' capitato anche che un ragazzino più timido e lento con le tecnologie si sia dimostrato bravissimo e motivato in particolare nel curare l'aspetto grafico, nella scelta dei colori.

BENEFICI OTTENUTI

Si riportano prima i benefici attesi, poi gli inaspettati; si ordinano dai più operativi a quelli astratti e generali

Nel progetto iniziale l'insegnante puntava sugli obiettivi comportamentali che passano attraverso la conoscenza, che fa da tramite; poi il fatto che sia stato trasformato per concorso, il dover scrivere e tradurre dei concetti in un dialogo, scrivere i testi in inglese, ha fatto sì che entrassero in gioco diverse discipline, come l'italiano, l'inglese, quindi subentrassero anche obiettivi interdisciplinari.

I benefici didattici rilevati hanno riguardato il lavorare in gruppo secondo modalità non sperimentate prima, con possibilità di far emergere sia gli alunni bravi, sia gli alunni in difficoltà, e il sentirsi interpreti e responsabili di un lavoro comune; il progetto ha anche funzionato da stimolo per migliorare il percorso di apprendimento degli alunni ma anche la loro autostima; infine l'essere riusciti a completare un percorso in un tempo relativamente breve, aspirazione spesso negata nella quotidianità scolastica, e l'aver padroneggiato al meglio il proprio argomento.

REALIZZAZIONE

Scelta selettiva degli aspetti ritenuti importanti per la realizzazione dell'esperienza didattica (ad esempio metodologie, tempistiche, etc.)

Il progetto è stato organizzato e implementato dall'insegnante intervistata che non ha sviluppato un lavoro nuovo esclusivamente per il concorso ma ha tradotto in questo progetto un'attività già avviata. Sono argomenti che le classi avevano già svolto e quindi i ragazzi avevano già il materiale a disposizione, fonti, notizie per costruire il loro percorso; al progetto ha partecipato marginalmente la collega di Trattamento testi, che ha revisionato i testi curandone l'aspetto formale, di Inglese che, essendo due dei sotto argomenti trattati anche in lingua straniera (inglese), ha riascoltato le registrazioni in lingua, e un docente esperto di informatica, che ha insegnato ai ragazzi le tecniche di registrazione di file audio, oltre a due esperti (un'insegnante vegetariana e un agricoltore biologico) che hanno dato il loro contributo con un'intervista.

L'insegnante, che ritiene fondamentale che il lavoro sia impostato bene fin dall'inizio, ha organizzato il piano editoriale attenendosi alla struttura che aveva gestito durante l'anno nel trattare gli argomenti, e ha distribuito ai ragazzi i sotto argomenti; poi ha lasciato la più ampia libertà ai ragazzi per quanto riguarda l'organizzazione e le scelte.

Gli attori del progetto sono stati proprio i ragazzi che si sono occupati di tutto; hanno impostato il lavoro sotto forma di un'intervista fatta a dei coetanei.

Si sono organizzati in gruppi (di tre o due alunni) seguendo criteri di vicinanza dell'abitazione, per potersi trovare fuori dalla scuola per svolgere lavori di ricerca.

Ogni gruppo aveva un sotto argomento da svolgere e insieme ha scelto il modo di gestirlo ricercato le immagini, scritto i testi, registrato le voci, imparato a convertire in MP3, registrato file audio.

Per quanto riguarda la fase di montaggio, i ragazzi hanno lavorato alla costruzione della storia da un punto di vista tecnico, hanno inserito nel motore testi, immagini e suoni.

I ragazzi bravi, in questo progetto, hanno aiutato i loro compagni, hanno organizzato, si sono resi disponibili per lavorare di più anche su altri temi.

Quando il lavoro concluso è stato rivisto con la classe i ragazzi che avevano lavorato un po' più superficialmente si sono resi conto proprio in quel momento di non avere lavorato come invece avrebbero potuto e ciò è servito per fare autocritica.

Per l'insegnante la narrazione non è un prodotto "bello" dal punto di vista formale, a differenza di altre che hanno partecipato, però realizzata interamente dai ragazzi, che si sono messi in gioco in prima persona.

Anche se il lavoro è stato tanto, non sono emersi problemi nel rispetto dei tempi perché la docente è riuscita a stabilire una tabella di marcia che le classi hanno rispettato; ha solo dovuto limitare la pratica dell'attività curricolare perché la narrazione ha richiesto più tempo del previsto.

***PROBLEMI/SOLUZIONI**

Si riportano prima i problemi attesi, poi gli inaspettati (difficoltà tecniche, didattiche, organizzative, etc.) specificando per entrambi le soluzioni adottate; si ordinano i problemi dai più operativi a quelli astratti e generali

L'insegnante ha avuto all'inizio difficoltà a capire la complessità del concorso e delle tecnologie richieste perché per lei erano tutte cose nuove. Non si ritiene infatti molto brava nella registrazione di file audio e per questo si è avvalsa dell'aiuto di un collega esperto di informatica.

Il primo problema è stato quello di far procedere il progetto parallelamente ai programmi curricolari visto che ogni gruppo ha creato il testo a partire dagli argomenti trattati in classe: quindi per metà marzo il programma doveva essere concluso. L'insegnante intravedeva all'inizio un problema di superficialità dei testi che i ragazzi stavano elaborando e rifletteva sul fatto che poteva essere stato un suo errore nell'aver previsto tanti argomenti nella struttura di lavoro e quindi, dovendo stare nei tempi a disposizione con un certo numero di immagini, forse non sarebbe stato possibile approfondire ulteriormente.

Un secondo problema ha riguardato difficoltà di tipo tecnico, un apparato di laboratorio scadente e in particolare l'assenza di strumentazioni adeguate per la registrazione; inoltre la lentezza della rete e dei collegamenti Internet ha fatto sì che si sia rivelato lento il caricamento dei materiali nel motore 1001storia e abbia richiesto una decina di ore per classe, tempi troppo lunghi quando non si può stare solo con una parte di classe che lavora.

Tuttavia la sensazione meno gradevole che ha provato è stata quella di lavorare da sola, perché solo pochi colleghi hanno partecipato attivamente al progetto.

***ASPETTI DI INCLUSIONE/SOLUZIONI**

Come e attraverso quali strumenti e strategie didattiche l'insegnante persegue l'obiettivo dell'inclusione didattica

I ragazzi bravi, in questo progetto, come avviene normalmente in tutte le attività didattiche, hanno aiutato i loro compagni; forse questa esperienza ha dato loro qualche soddisfazione in più perché, mentre nelle normali attività "mordono un po' il freno", nel progetto hanno potuto gestire alcune parti con una personalità più forte, organizzando il lavoro e rendendosi disponibili a lavorare di più anche su altri temi rispetto ai propri.

Questa esperienza con le tecnologie ha reso possibile anche il coinvolgimento dei più timidi e in difficoltà; nelle classi partecipanti infatti c'erano ragazzi che presentavano lacune nell'apprendimento, difficoltà in generale, lentezza; tuttavia quelli che facevano più fatica per qualche motivo si sono rivelati bravi con le tecnologie, quindi nel creare con il computer immagini, colori, e hanno messo in gioco altre abilità che altrimenti non sono valutabili, per esempio fantasia,

umorismo. Inoltre tutti i ragazzi, anche i più timidi, sono stati coinvolti nella registrazione audio, e questa è stata una scelta dai ragazzi.

Tutti i ragazzi hanno beneficiato anche da un punto di vista relazionale: nel gruppo in cui sono inseriti hanno assunto una funzione diversa da quella del ragazzo che va male a scuola, hanno avuto la possibilità di essere trainanti perché in gioco c'erano altre abilità rispetto al solito. Il progetto è funzionato da stimolo anche per migliorare il percorso di apprendimento ma soprattutto l'autostima.

***COINVOLGIMENTO DI ALTRI DOCENTI**

Eventuali altri insegnanti coinvolti

Il progetto è stato organizzato e implementato dall'insegnante intervistato. Hanno partecipato marginalmente i colleghi di Trattamento testi che hanno revisionato i testi curandone l'aspetto formale, di Inglese che, essendo due dei sotto argomenti trattati anche in lingua straniera (inglese) ha riascoltato le registrazioni in lingua; un docente, esperto di informatica, ha insegnato ai ragazzi le tecniche di registrazione di file audio; due esperti (un'insegnante vegetariana e un agricoltore biologico) hanno dato il loro apporto facendosi intervistare dai ragazzi.

I colleghi hanno visto la narrazione e l'hanno anche apprezzata, anche quelli più riluttanti all'inizio.

***COINVOLGIMENTO DI SOGGETTI ESTERNI**

Eventuali terze parti coinvolte (famiglie, istituzioni, etc.)

Questo progetto si è sviluppato nell'ambito strettamente scolastico, non c'è stato un coinvolgimento di terze parti, di persone al di fuori della scuola; solo un genitore ha partecipato come esperto di agricoltura biologica; i ragazzi l'hanno intervistato e hanno ricavato parecchie informazioni utili per il progetto.

***INSEGNANTE**

Tutte le informazioni rilevanti relative al docente e al suo ruolo

L'insegnante, che non è nativa digitale, ha una formazione da autodidatta, ha seguito dei corsi e affianca abitualmente la tecnologia al suo insegnamento; per esempio utilizza PowerPoint durante le lezioni, ricerca in internet gli argomenti che non trova nei libri di testo adottati.

E' opinione dell'insegnante intervistata che dall'aver partecipato a PoliCultura avrà sicuramente come beneficio l'aver sviluppato una nuova capacità di adattamento, di autoriflessione.