

PELLE D'ASINO...SCRIVENDO UNA FILASTROCCA

Giovanni Basso

Montottone, Scuola Elementare "G. Breccia-Fratadocchi"

L'approccio al virtuale è iniziato nell'anno scolastico 1998-99 come risposta all'esigenza di rappresentare e comunicare le esperienze di insegnamento-apprendimento, di ricerca, di scoperta e soprattutto di organizzazione delle conoscenze in una rete di relazioni che evidenziassero il senso in rapporto ai contesti. Il cd-rom "Pelle d'Asino...scrivendo una filastrocca", nasce da un progetto multidisciplinare integrato con il territorio e in un'ottica di continuità con la Scuola Materna; realizzato in HTML, è un ipermedia a struttura complessa, con possibilità di più percorsi: gli "oggetti" (testi, video, immagini, suoni...) sono organizzati sia per discipline, sia per mappe trasversali concettuali, a partire dalla lettura della fiaba "Pelle d'Asino" e dalla successiva rielaborazione in forma di filastrocca, che rappresenta il contesto motivazionale delle esperienze di ricerca e di conoscenza. Il progetto è strutturato su curricoli trasversali e multidisciplinari, in forme laboratoriali; l'utilizzazione del laboratorio multimediale per tutte le discipline consente la progettazione e la realizzazione di moduli didattici sulla comunicazione che utilizzano forme interattive e supportate da prodotti multimediali, in particolare per visualizzare il lavoro, visualizzare i collegamenti fra le informazioni, rappresentare la rete concettuale.

L'alunno scopre la possibilità di interagire con il computer, "entrando" con la voce, con i gesti, con la parola scritta, con il disegno, e non solo per rappresentare, ma per costruire con i propri vissuti, nuove esperienze che si pongono su un piano diverso di realtà. I percorsi specifici presenti all'interno del cd-rom, come il documentario sull'allevamento dei bachi da seta a scuola e i vari cartoni animati, sono stati realizzati nella loro versione integrale su videocassetta VHS.

Il progetto

Dall'analisi del contesto effettuata agli inizi dell'anno scolastico 1998\99, era emerso che "nella nostra realtà locale, le ore dedicate alla visione dei programmi televisivi risultano di gran lunga superiori a quelle dedicate al gioco e allo sport, influenzando spesso negativamente sui tempi di attenzione, di riflessione, di applicazione personale e motivata: il messaggio televisivo arriva direttamente ai bambini con tutta la forza di persuasione implicita, condizionandone le scelte, imponendo modelli poco aderenti alla realtà e veicolando valori mistificanti. La diffusione dei videogiochi amplifica inoltre la dipendenza nei confronti dell'immagine" (dal progetto). Gli insegnanti, preso atto che la televisione di fatto condivide con noi il tempo della vita e della comunicazione ed è per i bambini parte insostituibile della loro esperienza cognitiva, uno strumento di interazione con il mondo, hanno inteso considerare il mondo delle immagini e il tempo della TV e del computer come una risorsa educativa, un codice da utilizzare per allargare la possibilità di conoscenza del mondo e per sviluppare capacità critica e creativa in alunni liberi da condizionamenti: impadronirsi quindi di mezzi e tecniche per fare l'esperienza del montaggio, essenziale per lo smontaggio.

Gli obiettivi, oltre al potenziamento dei contesti comunicativi e all'attivazione della decodificazione e dell'interpretazione degli aspetti della realtà vissuta ed espressa attraverso i vari codici (logico-matematico, orale, scritto, iconico, televisivo, pubblicitario, teatrale, musicale...), erano quelli di sviluppare la capacità di registrare e analizzare i mutamenti avvenuti nella società e nel proprio territorio, e di promuovere atteggiamenti consapevoli e responsabili tali da consentire agli alunni di rendersi promotori di soluzioni e attori di un processo di cambiamento all'interno della propria realtà territoriale (consumismo\ sviluppo sostenibile). Le ipotesi di partenza formulate erano quindi che l'uso dei sistemi multimediali influisce strutturalmente sia sulle motivazioni e i comportamenti, sia sul modo in cui la conoscenza viene prodotta e utilizzata; che la multimedialità stimola e favorisce forme nuove di organizzazione curricolare; che l'uso dei media è un potente supporto ad una maggiore articolazione dell'organizzazione didattica, tale da consentire una risposta ai bisogni di tutti, bambini con svantaggio e bambini precoci sul piano dello sviluppo e degli apprendimenti.

Nel laboratorio multimediale infatti, la compresenza di sistemi simbolici, linguistici, visivi, acustici, consente di collocare l'unità informativa in un contesto spaziale e/o temporale più vasto, di contestualizzare la scrittura, l'immagine e il suono e di rendere esplicite le associazioni tra le idee; un contesto d'uso dei media finalizzato all'apprendimento, permette all'insegnante di modificare il livello di complessità dell'informazione (o della lingua usata), differenziando testi e archivi a vari livelli di complessità, di regolare la forma di un particolare contenuto ricorrendo a un grafico, a una breve animazione o ad altro, a seconda delle circostanze ed in funzione dei sistemi simbolici preesistenti nella mente del bambino, di collocare strumenti e mezzi in situazioni problematiche manipolando la presentazione del materiale e le richieste, di creare spazi di elaborazione e di inferenza sollecitando allo stesso tempo ad elaborare ipotesi, a stabilire connessioni e confronti, ma soprattutto gli consente di porre l'alunno in condizione di costruire un prodotto audiovisivo, piuttosto che fruire in modo acritico di prodotti già costruiti.

L'uso integrato del computer con altre tecnologie multimediali, sul piano motivazionale rende più significativa la presenza nel gruppo di bambini con difficoltà, permettendogli di avvicinarsi agli stessi argomenti affrontati dai compagni ed è vissuto dal bambino come riconoscimento delle sue capacità, dei suoi meriti, con effetti positivi molto rilevanti sulla sua autostima e consente di avvicinare in forma ludica aspetti importanti della conoscenza. Sul piano dell'apprendimento invece da un lato consente percorsi didattici molto strutturati, costruiti su precisi obiettivi ordinati gerarchicamente mediante l'analisi del compito, dall'altro rende immediatamente visibile la struttura reticolare della conoscenza e la possibilità di scomporla e ricomporla in funzione dei problemi da affrontare, inoltre consente l'approccio a un problema secondo modalità e forme diverse sul piano della costruzione del sapere, nonché la possibilità di operare su più contesti interattivi e comunicativi. All'interno del laboratorio sono state attivate strategie di apprendimento cooperativo: piccoli gruppi di alunni che lavorano in squadra per risolvere un problema, eseguire un compito o raggiungere un obiettivo comune; ripartizione e assegnazione del materiale e dei ruoli ai singoli membri del gruppo e forme di tutoring tra compagni appartenenti a classi diverse o a diversi ordini di scuola (scuola materna). Oltre a ciò, il lavoro per progetti facilita, sul piano della conoscenza, la costruzione di reti concettuali integrate e avvia una lettura dell'ambiente come contesto di vita del bambino e come oggetto culturale; sul piano dell'integrazione culturale, dà senso alle esperienze relazionali e conoscitive che i bambini vivono quotidianamente a casa, a scuola, nel paese, aiutando i bambini nel percorso di scoperta, di confronto, di scambio e, a volte, di conflitto, tra riferimenti e storie differenti, tenendo comunque presente che le modalità della relazione fra adulti rappresentano per i bambini un messaggio centrale e un modello al quale riferirsi; sul piano del superamento del disagio scolastico, supera l'approccio consueto al problema dello svantaggio e delle difficoltà di apprendimento, basato su di un lato su una semplificazione dei percorsi, dall'altro su un incremento di input di attività richieste agli alunni ed evitano il paradosso per cui, ad una motivazione inferiore rispetto all'attività scolastica e una minore resistenza alla fatica, si propone un aumento della stessa, generando un'implosione nella relazione insegnamento-apprendimento.

Per la realizzazione del progetto, è stata fondamentale la presenza di un insegnante con particolari competenze rispetto all'uso del computer, ed è stato necessario individuare un'insegnante referente che coordinasse l'attivazione dei laboratori, la progettazione degli itinerari e che si ponesse come figura di riferimento per le problematiche emergenti nelle situazioni di insegnamento-apprendimento attivate.