

DIARIO DI BORDO

Titolo attività	PERCORSI DIDATTICI REALI E VIRTUALI LINGUAGGI A CONFRONTO
Docente	Referente: Valentina Cassinari – Gruppo di lavoro: Laura Roncelli, Emanuela Ricci, Valentina Zanier, Francesca Di Campo, Assunta Sinibaldi, Luisella Facchin, Daniela Lupieri, Cristiana Mattioni, Ester Soccolich, Claudia Tampieri.

classe	scuola
	Istituto Comprensivo Altipiano Comprensorio di Banne , classi III, IV e V della scuola primaria “Kugy” e I C, I E, II C, III C della scuola scuola secondaria di I° grado “Muzio de Tommasini”

Finalità – Obiettivi - Metodologia

Finalità:

a) Utilizzare nuove strategie didattiche, centrate sui bisogni dell’alunno, utilizzando contenuti e linguaggi accessibili in fasi scolari diverse. b)Sviluppare negli alunni abilità analitiche e motivazioni personali nell’apprendimento delle discipline. c)Diffondere la cultura e la conoscenza del patrimonio storico, scientifico e naturalistico nel bacino d’utenza.

Obiettivi:

- a) Sperimentare e diffondere innovativi percorsi didattici fruibili in vari ambiti disciplinari..
- b) Avvicinare gli studenti delle scuole primarie e secondarie all’uso di tecnologie avanzate e alla costruzione di materiali multimediali.

Metodologia:

La metodologia, in un percorso di ricerca – azione con sviluppo di un curricula verticali prevede, partendo da processi di osservazione e/o di brainstorming, altre attività strutturate quali la formulazione di previsioni, l’esplorazione sperimentale ed il confronto tra previsioni e risultati della sperimentazione ed è in questa ottica che, una rilettura ed una eventuale semplificazione dei termini usati nelle proposte tematiche, nonché la verifica sul campo e l’applicazione di quanto elaborato dagli alunni.mira alla capacità degli stessi di comprendere il linguaggio specifico proposto e di verificarne l’utilizzo in contesti operativi adattando i linguaggi adottati alle esigenze di studenti di età scolari diverse.

DESCRIZIONE ESPERIENZA:

Fasi di lavoro:

- brainstorming iniziale sul loro vissuto
- analisi del linguaggio specifico usato in alcuni testi inseriti nel palmare
- individuazione dei termini non noti
- comprensione dei termini con l'uso del vocabolario
- comprensione di breve un testo tratto dalla guida per verificare il linguaggio
- sperimentazione del programma del software sui computer della scuola
- uscite in un sito archeologico con il palmare e integrazione con tutte le discipline della guida (archeologia, botanica, geologia, architettura, zoologia, economia)
- questionario sull'esperienza

Uscite:

I palmari sono stati utilizzati in gruppi da 5 alunni. Attraverso il menu principale ci si è soffermati sulla multidisciplinarietà della guida; attraverso la mappa multifase e grazie ai simboli che differenziano i siti all'aperto rispetto a quelli in grotta gli studenti hanno riconosciuto presto la zona della visita... Sono entrati quindi nella linea temporale in modo da comprendere la periodizzazione

La visita è stata arricchita da approfondimenti sulla zona, con l'integrazione di altre discipline quali la botanica: tramite il programma *Dryades* gli alunni hanno identificato le piante della zona e approfondito le informazioni su di esse. La visita si è spostata in un punto in cui la stratigrafia rocciosa permette considerazioni di tipo geologico-ambientale.

Si è passati quindi al settore "geologia", si è spiegato il carsismo tramite le schede e i ragazzi hanno ricercato informazioni e approfondimenti grazie alla guida sul palmare.

COMPORTAMENTO DEGLI STUDENTI

Le classi si sono dimostrate interessate e collaborative. Gli alunni hanno manifestato un grande entusiasmo sia nei confronti delle varie discipline, che dello strumento. Quindi contenuto e prodotto sono stati recepiti positivamente in questo abbinamento, forse uno a stimolo dell'altro, ma non necessariamente è stato il palmare, che in quanto a strumento tecnologico solitamente diviene per i giovani inteso come "gioco", a coinvolgere più gli alunni.

APPRENDIMENTO: SUCCESSI E DIFFICOLTA'	
<p>risultati positivi Grazie a questa esperienza è stato possibile raggiungere diversi obiettivi dal punto di vista didattico e divulgativo: innanzitutto la sinergia e la collaborazione tra Ateneo e scuola primaria e secondaria in un importante processo di formazione e comunicazione tra studenti, insegnanti ed enti.</p>	<p>commenti ai risultati Si sono sensibilizzato gli studenti verso il proprio territorio ed origini e allo stesso tempo si sono sperimentate nuove tecnologie, come il palmare.</p>
<p>difficoltà Hanno manifestato difficoltà di comprensione del linguaggio specifico e della terminologia usata nello strumento multimediale..</p>	<p>metodologie di superamento comprensione dei termini con l'uso del vocabolario</p>

VERIFICA e VALUTAZIONE
<p>Per valutare come gli studenti hanno percepito l'esperienza è stato proposto un questionario al termine delle uscite sul territorio. Le domande, le stesse per ogni classe, sono state le seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. che siti archeologici hai visitato? 2. a che epoca appartengono? 3. oltre all'archeologia, quali discipline sono state affrontate durante la visita? 4. come hai utilizzato il palmare? 5. è stato facile/difficile navigare e trovare le informazioni che mi interessavano? 6. quali termini sono risultati più difficili? 7. che vantaggi ha la guida multimediale rispetto ad un libro durante la visita dei siti? 8. cosa ne pensi dell'esperienza? <p>Il percorso introduttivo allo strumento multimediale e ai siti archeologici non è stato uguale per ogni classe; molto ha dipeso dal "vissuto" degli alunni, sia personale che scolastico e dalla comprensione di tutti i termini del linguaggio specifico adoperato nella guida multimediale.</p> <p>Durante le visite ai siti è emerso che un lavoro in classe introduttivo alle discipline, al software della guida e allo strumento è indispensabile per la produttività dell'esperienza.</p>