

# L'uso delle nuove tecnologie nella Scuola Primaria "a servizio" della didattica

Mavi Ferramosca  
Scuola Primaria "Gianni Rodari"  
Via Caduti Partigiani s.n., 70126 Bari  
E-mail: mavi.ferramosca@alice.it

*Un uso appropriato delle nuove tecnologie nella Scuola Primaria migliora gli esiti della formazione e accresce fortemente la motivazione negli alunni, le classi 4C/D hanno prodotto tanti piccoli Cartoni Animati. Fare scuola con l'ausilio di questi nuovi mezzi porta gli alunni a sapersi muovere nella dimensione spaziale dell'odierno villaggio globale e nella dimensione temporale dell'attualità. Con la nuova riforma della Scuola Italiana, l'informatica viene proposta agli studenti sin dalle prime classi, è considerata facilitatrice della comprensione di attività didattiche.*

## 1. Motivazione rispetto al contesto

L'uso delle nuove tecnologie nella Scuola Primaria migliora gli esiti della formazione utilizzando l'informatica come strumento facilitatore per apprendere le discipline.

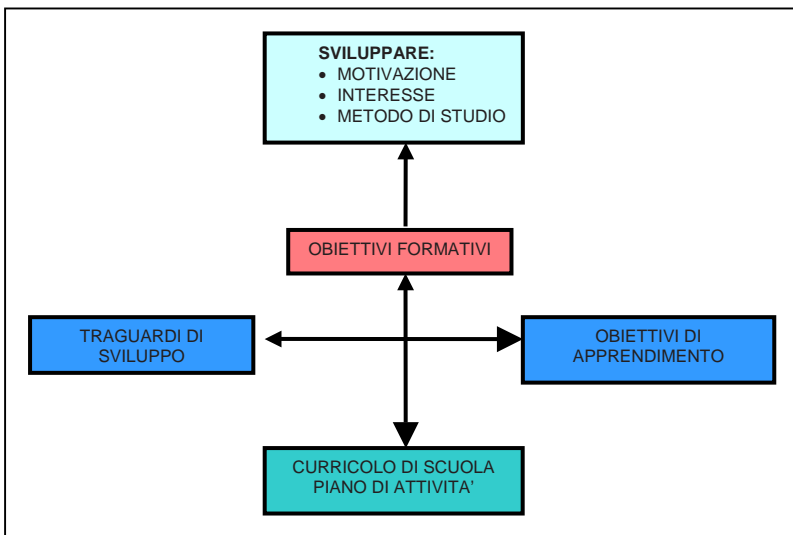
Un uso appropriato della multimedialità può incidere sulla motivazione dei bambini, può offrire luoghi e occasioni di socializzazione, può rendere le occasioni di apprendimento accattivanti e stimolanti, evitando il primato del linguaggio verbale e favorendo la comunicazione e l'espressione, utilizzando strategie diverse e stimolando all'uso integrato dei linguaggi anche attraverso le tecnologie.

Fare scuola con l'ausilio di questi nuovi mezzi porta gli alunni non solo ad apprendere le tecniche, ma a sapersi muovere nella dimensione spaziale dell'odierno villaggio globale e nella dimensione temporale dell'attualità, infatti le nuove tecnologie sollecitano, per la loro stessa natura, un rapporto diretto con la realtà.

Con la nuova riforma della Scuola Italiana oggi si è passati ad un concetto di apprendimento che guarda alla conoscenza come costruzione e ad un nuovo concetto di insegnamento; l'educatore infatti non è più trasmettitore del sapere ma facilitatore, mediatore, tutor, esperto.

Siamo in un momento in cui, con l'entrata in vigore della riforma della scuola, l'informatica viene proposta agli studenti della scuola italiana sin dalle prime classi della Scuola Primaria; i bambini quindi imparano da piccoli ad utilizzare con abilità il computer (vedi Figura 1).

La Scuola Primaria “Gianni Rodari” di Bari, sede del 28° Circolo Didattico Japigia 2 ha in questi ultimi anni gradualmente ampliato le proprie dotazioni tecnologiche e curato la formazione dei docenti in modo da garantire in tutti i plessi la presenza di risorse professionali tecnicamente preparate; grazie al PON 2.1g “Le infrastrutture tecnologiche nella Scuola della Riforma” per le scuole Primarie e all’adesione al progetto “Kidsmart” per le scuole dell’infanzia. Suddetta scuola all’interno della sua Offerta Formativa propone ormai da anni un progetto sulla Multimedialità; le attività che vengono offerte durante le ore di “tecnologia”, secondo il “Nuovo Curricolo di Scuola”, mirano a creare un buon rapporto tra i bambini e il mezzo informatico.



**Figura 1 – Organigramma, Multimedialità nella Scuola Primaria oggi**

Nell’anno scolastico 2006/2007 tra le insegnanti delle classi 3C/D è nata l’idea di realizzare un Film partendo da un progetto che si proponeva di trasporre in chiave cinematografica la fiaba di *Little Red Riding Hood*. Tale esperienza prevedeva sia la recitazione in inglese di un copione da parte dei bambini che il montaggio conclusivo, attività svolta in prossimità della fine dell’anno scolastico che ha particolarmente incuriosito gli alunni tanto da proporre nel corrente anno scolastico 2007/2008 durante le ore di informatica, alle classi 4C/D un’attività didattica avvincente, la produzione di tanti piccoli Cartoni Animati.

La proposta didattica ha come fine ultimo quello di far utilizzare ai bambini in modo consapevole i metodi e gli strumenti multimediali.

## **2. Organizzazione del lavoro e metodologia**

L'organizzazione e la metodologia dell'attività laboratoriale ha rispettato il livello di abilità degli alunni secondo la loro età evolutiva.

Per realizzare i Cartoni Animati gli alunni delle due classi quarte sono stati divisi in tre gruppi con una selezione casuale controllata: i gruppi sono stati formati a caso, ma verificati da noi insegnanti per escludere forti sbilanciamenti nelle competenze degli apprendimenti ai gruppi.

Ogni gruppo trimestralmente dopo un periodo intenso di tre ore settimanali di attività di laboratorio nell'aula di informatica della scuola ruota, per permettere a tutti di provare questa esperienza fortemente attraente.

Gli alunni inventano una storia, la scrivono e la illustrano sul quaderno di informatica. Poi creano le immagini delle scene della storia, con personaggi e azioni da animare, utilizzando un semplice software di fotoritocco quale "Microsoft Paint".

Dopo aver scritto la storia visuale ed aver elaborato la sceneggiatura utilizzano un programma specifico per il montaggio del cartone animato "Microsoft Movie Maker". Infine inseriscono e imparano a manipolare file audio in diversi formati.

Le attività sono realizzate nell'aula multimediale della scuola. Il Laboratorio di Informatica è dotato di 17 Computer tanto da permettere ad ogni bambino di agire da protagonista e non da spettatore. I bambini sono motivati a cercare, fare, costruire, sentendosi liberi di sperimentare, sotto la guida costante dell'adulto.

## **3. Finalità**

Questa attività didattica multidisciplinare ha interessato sia l'area linguistica che quella tecnologica; per gli alunni gli obiettivi sono stati:

### **TECNOLOGIA**

- acquisire competenze cognitive ed operative;
- conoscere ed usare strumenti hardware e software per realizzare un cartone animato;
- usare in modo consapevole i metodi e gli strumenti multimediali;
- individuare le funzioni di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento;
- rappresentare oggetti e processi con disegni;

- riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici;
- elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni;
- utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione\_(TIC) nel proprio lavoro;

#### ITALIANO

- raccogliere le idee, organizzarle per punti;
- produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni;
- produrre testi creativi utilizzando il fumetto;

## 4. Descrizione esperienza

Dopo le verifiche ad inizio anno scolastico si può constatare che i bambini delle classi quarte sono capaci di usare il mouse e la tastiera con destrezza; hanno familiarità con l'ambiente Windows e adoperano con disinvoltura alcuni programmi applicativi del pacchetto Office, (Word, Excel, Power Point, Publisher, Paint). Sono inoltre in grado di creare documenti, aprirli e salvarli organizzandoli nelle apposite cartelle. Il computer per loro è uno strumento da sfruttare, oltre che da conoscere.

L'attività multidisciplinare proposta, realizzare cartoni animati a scuola, punta non solo ad accrescere competenze in campo tecnologico ma anche ad usare tale strumento in modo integrato rispetto alla programmazione didattica corrente per favorire le competenze linguistiche dei bambini con un uso creativo del computer; per far ciò è stato utilizzato il fumetto, genere letterario da sempre alla loro portata.

Il percorso didattico seguito prevedeva l'invenzione di una storia, l'individuazione del lessico e delle strutture relative, il disegno a fumetti di alcune scene fondamentali e la loro relativa recitazione, il gioco dei ruoli; indubbi si sono rivelati i risultati sul piano linguistico, derivanti dal lavoro di rievocazione e di messa in scena. L'esperienza, inoltre ha offerto agli alunni la possibilità di maturare sufficienti strumenti di giudizio per valutare se stessi e i propri comportamenti secondo i valori umani che ispirano la convivenza civile e di potenziare la propria espressività attraverso l'uso di altri linguaggi e di strumenti variegati, accessibili a tutti e vicini agli interessi dei bambini. Attraverso attività divertenti ed accattivanti, il progetto ha costituito, pertanto, anche una risposta concreta alle situazioni di svantaggio ed handicap presenti nelle due classi coinvolte. Esso, infatti, ha permesso a tutti gli alunni di divenire protagonisti attivi, poiché ognuno ha avuto la possibilità di offrire il proprio

proficuo contributo alla realizzazione del cartone, secondo le proprie potenzialità ed attitudini, con grande soddisfazione dei bambini in difficoltà.

Nel cartone animato sono state inserite anche delle musiche scelte dai bambini, ciò ha permesso di far conoscere loro un'altra forma di espressione fortemente comunicativa quella della musica.

L'uso della multimedialità nella didattica è stata usata sia come strumento che come metodologia; gli alunni hanno usato software specifici e hanno appreso le tecniche di montaggio; hanno pertanto avuto modo di conoscere gli strumenti hardware e software per la registrazione.

La frequenza scolastica è stata pertanto vissuta da tutti come un'esperienza emozionante, un lungo viaggio alla scoperta di nuove realtà, anche virtuali.

## **5. Conclusioni**

Nella scuola di oggi il computer entra a fare parte dei processi didattici, come libri, matite e quaderni; è uno strumento per apprendere.

Al termine delle attività proposte si è aperto un dibattito per raccogliere impressioni e opinioni dei bambini, in modo da orientare più precisamente la creazione delle successive proposte.

Tutti i bambini sono risultati notevolmente coinvolti e interessati; usare il computer per esplorare nuove prospettive fornisce fortemente impegno e motivazione; tutti hanno partecipato con serietà e attenzione, mostrando le proprie competenze e capacità.

Le immagini sono state apprezzate come un sostegno per la comprensione, come spunto per la fantasia e come arricchimento e aiuto per introduzione di concetti non conosciuti.

La conclusione che si può trarre da questa esperienza sottolinea la positività dell'impiego degli strumenti multimediali come facilitatori della comprensione di attività didattiche; gli alunni risultano soddisfatti di saper utilizzare le nuove tecnologie in modo consapevole e costruttivo.

Gli alunni delle classi quarte: "Realizzare il nostro cartone animato ci ha permesso di raccontare le nostre storie, che abbiamo prima inventato, scritto e disegnato sul quaderno di informatica e dopo con il nostro amico computer disegnato. Siamo diventati bravissimi a realizzare ogni singola scena utilizzando Paint; è stato sensazionale poi montare tutte le scene numerate con il Programma Movie Maker. È stata un'esperienza unica e irripetibile".

## **Bibliografia**

Pinelli S., Informatica ed Educazione. Pensa 2001.

Scavetta D., La metamorfosi della scrittura, la Nuova Italia, Firenze 1992.

Paparella N., Istituzioni di Pedagogia, Pensa MultiMedia, Lecce 1996.

Varisco B.M., Nuove tecnologie per l'apprendimento, Garamond, Roma 1998.