



# La multimedialità nella Scuola dell'Infanzia

## L'area problematica

- L'inserimento delle nuove tecnologie nella didattica non è un fattore legato alla "moda", ma parte dal dato inconfutabile che i processi di apprendimento dei bambini e delle bambine in questi ultimi 10/15 anni si sono profondamente modificati; questa trasformazione è dovuta in larga parte al consumo di multimedialità che il soggetto in formazione fa nel proprio ambiente, in particolare in quello domestico.

Molte ricerche hanno evidenziato che una fruizione reticolare e un consumo personalizzato dei media elettronici concorrono a diversificare i processi di apprendimento. Abbiamo così sempre più soggetti che apprendono in modo diverso tra loro, e ognuno con più stili cognitivi. È convinzione generale che gli stili cognitivi possono essere potenziati soprattutto dal linguaggio multimediale, perché basato su una pluralità di codici e di supporti che spingono a sviluppare nuovi orizzonti espressivi e comunicativi.

- La multimedialità sollecita ad una riscoperta più piena e profonda della multisensorialità, cioè di spazi e dimensioni della persona che i sistemi formativi vigenti hanno sistematicamente trascurato o soffocato: l'espressione corporea, la manipolazione fisica, la sensibilità tattile, la gestualità, la ritmica, le dimensioni del suono, la creatività iconica. La multimedialità significa anche multidimensionalità prospettica, cioè pluralismo, impiego di una diversità di chiavi di accesso e di punti di vista, di attraversamenti secondo ottiche diverse.

- Parte da qui la necessità di modificare e integrare la didattica tradizionale imperniata sulla parola orale e sul libro di testo, con un'attività di insegnamento-apprendimento in un ambiente caratterizzato dalla presenza di più tecnologie didattiche che vanno dal personal computer alla multimedialità, al lavoro in rete.

Quello che serve è una didattica che usi in modo integrato e flessibile più codici di comunicazione all'interno di una progettualità formativa che consenta una partecipazione attiva e produttiva dei soggetti in formazione.

- La didattica multimediale richiede una significativa trasformazione del modo in cui viene trasmesso il sapere scolastico. Nel processo di insegnamento-apprendimento l'insegnante deve passare da uno stile

didattico rigido, pensato per bambini e bambine tutti uguali, a un modo di insegnare più aperto e flessibile in cui non venga tracciata una netta separazione tra i campi disciplinari. Si pensa, cioè, a forme di apprendimento non sequenziali cumulative, ma basate su strutturazioni di significati in forme più complesse, ad allestimenti che spostano l'accento dal curriculum univoco all'offerta di una pluralità di risorse e di percorsi possibili, alla personalizzazione dell'apprendimento ed alla varietà di nuove forme di lavoro collaborativo.

Insegnare con le nuove tecnologie significa inserire all'interno della relazione tradizionale insegnante-allievo/a un terzo partner, il PC multimediale o il terminale di una rete.

In questo ambito l'insegnante diventa una conduttrice, una facilitatrice di apprendimento, capace di motivare e fornire strumenti per permettere al discente di accedere autonomamente alle conoscenze e alle informazioni.

- L'uso delle tecnologie multimediali richiede pertanto una modifica profonda dell'attuale organizzazione del lavoro, oggi incentrata esclusivamente sulla classe/sezione e sulla "lezione".
- La multimedialità e le reti telematiche hanno messo in evidenza il lavoro educativo dell'apprendimento collaborativo, che richiede un'organizzazione del lavoro scolastico basato sulla dimensione cooperativa fra le insegnanti, i bambini e le bambine.

**L'eterogeneità degli apprendimenti, la necessità di integrare i codici comunicativi, la modifica degli stili di insegnamento, una nuova organizzazione del sapere basato sulla cooperazione integrata costituiscono i nodi problematici che stanno alla base di questo progetto sulla multimedialità.**

## Competenze delle/degli insegnanti

- Costruirsi un quadro di riferimento teorico-culturale sul significato e sulle possibili funzioni della multimedialità nella scuola dell'Infanzia
- Maturare la consapevolezza che le nuove strumentazioni tecnologiche non portano innovazione di per sé, se non sostenute da una rivisitazione e autoriflessione della pratica didattica, dall'allestimento e dalla modifica dei diversi dispositivi o impalcature (organizzative, metodologiche) capaci di favorire processi formativi
- Conoscenza essenziale dell'hardware e software
- Affinare la padronanza delle procedure di navigazione del sistema e, nello stesso tempo, accrescere le possibilità conoscitive di esperienze già intraprese da altri
- Essere in grado di analizzare applicazioni ipertestuali e altri prodotti digitali
- Saper utilizzare alcuni programmi, conoscendone strumenti e procedure interne:
  - interfacce semplici ed ambienti integrati per lo sviluppo di ipertesti/ipermedia
  - programmi di grafica
  - programmi di scrittura
  - programmi per acquisire suoni ed immagini
- Uso di strumentazioni:
  - tastiera/mouse
  - stampante
  - scanner
  - cuffie e microfono
  - altri strumenti se a disposizione (macchina fotografica e videocamera digitali, masterizzatore...)

## Obiettivi

1. Creare un contesto di apprendimento che supporti lo sviluppo dell'autonomia personale e di relazione
2. Favorire forme di interazione e cooperazione educativa
3. Stimolare nuove possibilità espressivo-comunicative
4. Favorire processi cognitivi di tipo associativo
5. Favorire la flessibilità cognitiva spingendo ad esaminare gli stessi argomenti da vari punti di vista
6. Favorire la consapevolezza metacognitiva, sollecitando la riflessione sui criteri e strategie adottate nella rappresentazione della realtà (sviluppo di una forma più elevata di autocoscienza, sollecitazione della capacità di autointerrogarsi sulle forme interne del pensiero)
7. Fornire ai/alle bambini/e, in particolare a soggetti con difficoltà scolastiche, un'opportunità per manifestare talenti insospettati (individualizzazione dello apprendimento, aiuto all'handicap)
8. Favorire la multiculturalità mettendo in stretta connessione rappresentazioni diverse della realtà
9. Incoraggiare l'uso di molteplici modalità di rappresentazione, con l'uso di più media e linguaggi

## Competenze da sollecitare e promuovere nei bambini e nelle bambine

### a) Competenze informatiche<sup>4</sup>

Da acquisire in quattro fasi :

1. Acquisire familiarizzazione con le strumentazioni tecnologiche
2. Saper avventurarsi, navigare, esplorare
3. Esprimere gusti, tendenze, opinioni
4. Dare vita a percorsi soggettivi e/o collettivi

#### 1. Familiarizzazione

##### 1.1 Conoscenza del personal computer e interazione con gli strumenti:

- **uso della tastiera** (lettere, numeri, tasto Invio, tasti per cancellare, tasti del cursore),
- **uso del mouse** (movimento del cursore, clic, doppio clic, trascinamento),
- **dello scanner** (accensione/spegnimento, collocazione della immagine sulla lastra di vetro, apertura del programma di acquisizione, scelta della funzione **Acquisisci** dal menu **File** della stampante, lancio dell'**anteprima**, cliccare sul pulsante di **scansione**)
- **uso della stampante** (accensione/spegnimento, dal menu **File** di ogni programma scelta della funzione di **Stampa** o direttamente dall'icona della stampa, se visibile)
- **uso delle cuffie con microfono** (accensione/spegnimento delle casse audio, controllo del volume..)

##### 1.2 Utilizzazione del sistema Windows :

- Operazioni di accensione e chiusura del p c
- Avviare/uscire da un programma
- Saper usare i pulsanti di controllo delle finestre ( - □ x ) e le barre di scorrimento

---

<sup>4</sup> In termini di competenze non è necessario che quelle informatiche abbiano il sopravvento sulle altre, lo scopo non è quello di creare bambini e bambine tecnologici ma di sviluppare a pieno le potenzialità e le risorse di ognuno.

- Saper utilizzare le principali funzioni menu del programma (**File**: apri/chiudi, salva/salva con nome, stampa. **Modifica** :taglia-copia-incolla. **Inserisci** : immagine da file/clipart).
- Saper visionare i contenuti di un drive ("A" e "D")
- Creare/cancellare cartelle
- Uso del cestino

### 1.3 Usare un programma di paint :

- Scoprire e usare i mezzi espressivi disponibili (matite, pennarelli, pastelli di varie fogge e dimensioni, gomme, stampini, figure geometriche, strumenti di trasformazione del disegno : simmetria, rotazione, ingrandimento/riduzione delle dimensioni ...)
- Creare e modificare propri elaborati
- Titolare il disegno, utilizzando lo strumento per scrivere
- Riconoscere un file grafico dalla sua icona

### 1.4 Interagire con il Registratore suoni :

- Saper individuare un file suono, attivarlo/disattivarlo
- Conoscere la funzione dei pulsanti del registratore (esegui, registra, ferma, cerca dall'inizio/dalla fine)
- Registrare la propria voce, riascoltare la registrazione e salvarla

## 2.Saper avventurarsi, navigare, esplorare (in maniera ludico-emotiva)

- Saper esplorare un ambiente col mouse
- Intuire dall'icona degli strumenti interni la relativa funzione
- Imparare ad interrogare la virtualità delle aree sensibili dello schermo (sopra le quali la forma del puntatore cambia): far apparire le immagini, ascoltare parti sonore, cambiare scenario...
- Scoprire l'associazione dei bottoni/pulsanti/parole calde con l'azione corrispondente
- Imparare ad adoperare gli oggetti e a manipolarli
- Arricchire fondali con oggetti e personaggi scelti in un repertorio di immagini
- Esplorare attraverso percorsi diversi
- Fare a ritroso il viaggio appena compiuto (tornare indietro, ripercorrendo i propri passi)

- Consultare dizionari figurati

### **3. Esprimere gusti, tendenze, opinioni**

- Comunicare il proprio agio/disagio nell'uso del computer
- Saper indicare cosa piace fare /non fare col computer
- Saper motivare la propria preferenza o indifferenza per una applicazione usata
- Esplicitare il perché di una scelta effettuata ( es. scegliere un software piuttosto che un altro, perché ritenuto più adeguato all'attuazione dello scopo prefissato)
- Argomentare la necessità di una modifica

### **4. Dare vita a percorsi soggettivi e/o collettivi**

- Progettare
- Raccogliere il materiale considerato necessario
- Rendere noto lo scopo e il destinatario del proprio lavoro
- Scegliere e utilizzare il software ritenuto adeguato per costruire il proprio elaborato
- Controllare il lavoro già svolto ed eventualmente modificare ciò che non soddisfa
- Consultare pari e adulti per acquisire informazioni e consigli
- Richiedere la collaborazione del tutor (un /una compagna più esperto/a, l'adulto)

#### **b) Competenza comunicativa<sup>5</sup> :**

- saper riflettere su quanto fatto da sé o dagli altri in diverse situazioni comunicative, aiutando b/b ad interrogarsi sui contenuti affrontati e ad esprimere giudizi sull'efficacia di quanto appreso durante l'esperienza, attraverso discussioni e conversazioni di gruppo e di classe
- essere in grado di comunicare i propri pensieri, strutturandoli in vista della ricostruzione logica e cronologica delle attività sviluppate,

---

<sup>5</sup> Le seguenti competenze sono state individuate in "La multimedialità nella scuola elementare" da Paola Tarino (in "Multimedialità nella scuola" a cura di Antonuio Calvani, Roma, Garamond 1996)

tramite l'ideazione di itinerari di lavoro, costruzione di cartelloni di sintesi, atti a riordinare i diversi momenti dell'esperienza

**c) Competenza pragmatica :**

- saper intuire gli scopi, le intenzioni e i destinatari dell'esperienza esplicitandoli anche attraverso la creazione di materiali (messaggi audio, disegni, lettera-frase...) rivolti ad altri (compagni/e, genitori, insegnanti...)

**d) Competenza linguistica :**

- stimolare il confronto e le osservazioni, il racconto di tipo narrativo (cosa ho fatto), descrittivo (come l'ho fatto), argomentativo (perché l'ho fatto)

**e) Competenza testuale :**

- saper rintracciare e analizzare le esperienze (attività, giochi, ricerche, esperimenti...) vissute, saper scegliere le informazioni (immagini, foto, testi, elaborati grafici, pittorici, plastici, sonoro-musicali...) ritenute essenziali e ricche di significato, saper titolare i materiali, saper ricostruire l'intera produzione attraverso la realizzazione di prodotti ipertestuali e multimediali.

**f) Competenza meta-cognitiva :**

- l'editazione è un'occasione per riflettere sull'esperienza vissuta, b/b hanno la possibilità di esprimere pareri ed opinioni e modificare quanto già accordato.

## Valutazione

L'introduzione di nuove tecnologie, in un'ottica "costruttivista", chiama in causa la necessità di predisporre **nuovi strumenti** di valutazione e **modalità** più orientate a cogliere gli aspetti qualitativi (non più solo quelli quantitativi) che consentano anche di evidenziare, sia ai soggetti stessi che ad osservatori esterni, come si svolge concretamente il processo didattico.

La natura autodiretta dei processi socio-cognitivi che si sviluppano all'interno della comunità che apprende privilegia **l'autovalutazione** e la **raccolta di materiale significativo** via via prodotto dal gruppo e dai suoi appartenenti. L'aggiornamento di diari di bordo, l'uso di schede quotidiane di sintesi, l'elaborazione di riflessioni personali e collettive sull'operato, la costruzione in itinere di mappe concettuali che rappresentano istantanee cognitive dei singoli e del gruppo, accrescono il bagaglio di questi dossier individuali e collettivi.

Il **portfolio** è un ulteriore strumento di autovalutazione per mezzo del quale ogni bambino/a viene messo in grado di raccogliere e selezionare i propri elaborati prodotti nel corso dell'itinerario didattico, di accludervi giustificazioni della scelta compiuta e importare materiale di diverso genere (foto, registrazioni sonore, immagini...). Il portfolio offre in questo modo una testimonianza attendibile e "a caldo" dell'evoluzione del processo di apprendimento del discente.

Questi nuovi strumenti pongono l'accento sul **processo** piuttosto che sul **prodotto**, sullo sviluppo dell'**autovalutazione vs l'eterovalutazione**, prendendo in considerazione ciò che i bambini e le bambine sanno fare piuttosto che quello che non sanno fare.

Altra esigenza è quella di comunicare all'esterno non solo i prodotti del proprio operato ma anche i processi che li hanno generati, l'organizzazione che li ha supportati, i contesti che li hanno inquadrati, i problemi che sono emersi, le strategie che sono state adottate, i nodi rimasti irrisolti.

La narrazione dell'esperienza comporta non solo la raccolta e l'organizzazione del materiale documentario (cartaceo, informatico, sonoro, audiovisivo..), ma anche una più approfondita riflessione sull'operato, una meta-lettura del percorso seguito, una criticizzazione delle scelte e delle decisioni compiute.

Osservazioni e pareri di esperti o di altri, discussioni all'interno del gruppo potranno non solo approfondire l'analisi di contesti e processi operativi, ma anche offrire una valutazione allargata, decentrata, alternativa all'oggettivismo di quella tradizionale.

# Intervista guidata per la raccolta dei dati iniziali



Hai un computer?

\_\_\_\_\_

Se sì. Quale tipo? \_\_\_\_\_



Insieme a chi lo usi?

\_\_\_\_\_



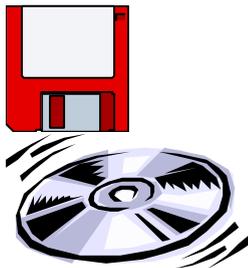
Lo usi anche da solo? \_\_\_\_\_

Quando? \_\_\_\_\_



Quanto tempo trascorri al computer?

\_\_\_\_\_



Cosa fai al computer? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Cosa pensano del computer i tuoi genitori?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

E tu? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Appunti di lavoro

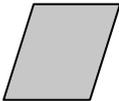
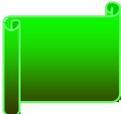
Data : .....

<b>Gruppo</b>								
<b>Attività</b>								
<b>Software</b>								
<b>Tempo</b>								
<b>Annotazio ni... Cosa dice il gruppo</b>								

## TACCUINO DI VIAGGIO

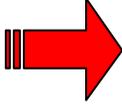
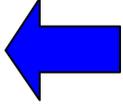
---

1. Quali bottoni hai trovato?

IMMAGINE		
TESTO		
MUSICA		
SUONO		
VOCE		
ANIMAZIONE		
CAMBIO PAGINA		
GIOCO		
DOMANDE	?	
ALTRO		

Metti una x nel rettangolo del bottone che hai trovato

2. Alcuni bottoni sono sempre presenti, quali?

Avanti	Indietro	Aiuto	Uscita	Altro
		H	Ciao!	

3. Quanti percorsi puoi scegliere?  
**Inserisci il numero nella casella**

4. Quale hai fatto? Ti è piaciuto? Hai trovato difficoltà? **(Collegamento ipertestuale con il messaggio audio del/della bambino/a)**

5. Disegna una mappa molto semplice del tuo percorso **(Disegno da scansare e inserire nel documento)**

## Istruzioni per la compilazione delle due griglie

- **La griglia “Taccuino di viaggio”** ha l'obiettivo di verificare l'avvenuta comprensione di quanto visitato, raccontando tramite il linguaggio grafico e sonoro le tappe attraversate, le informazioni scoperte, gli scenari visitati ed esprimendo proprie considerazioni e giudizi.

I simboli della griglia, che hanno la funzione di indicare quale legame associativo esiste tra un oggetto e la sua azione, sono stati stabiliti insieme alle/ai bambine/i, così da venir sempre decifrati e usati con le stesse modalità.

Apponendo una **X** nel rettangolo corrispondente al simbolo indicante ciò che è stato rintracciato (un'immagine, un testo, un suono...) il/la bambino/a è in grado di annotare e schedare agevolmente i materiali perlustrati.

La griglia permette, inoltre, di individuare quei bottoni<sup>6</sup> sempre presenti negli scenari, che hanno la funzione di aiutare nella navigazione (andare avanti, tornare indietro, uscire, chiedere aiuto.), da quelli disseminati meno sistematicamente e con minor frequenza tra i vari fondali.

La possibilità di lasciare un messaggio audio che racconti, subito dopo la visitazione del materiale, le proprie osservazioni, scelte, difficoltà... e la richiesta di eseguire una mappa approssimativa del percorso effettuato sono un ulteriore accertamento per monitorare la qualità dell'impegno di ognuno.

- **La tabella “Appunti di lavoro”**, una sintetica scheda giornaliera/settimanale di rapporto rivolta alle insegnanti, deve essere considerata come un agile strumento per tenere aggiornata la propria agenda di lavoro e documentare le tappe del percorso realizzato, annotando l'attività svolta, il tipo di software usato, la tipologia del gruppo di lavoro, il tempo impiegato, infine la segnalazione di quanto emerso durante il lavoro (eventuali problemi e difficoltà, strumenti attivati, osservazioni, consigli...).

---

<sup>6</sup> I bottoni o pulsanti di collegamento sono aree calde dello schermo, che se azionati dal clic del mouse eseguono la funzione loro assegnata (mostra un'immagine, attiva un suono, mostra un video...)

## Criteri di accettabilità necessari alla presa d'atto della positiva o negativa realizzazione del progetto:

1. Criteri di accettabilità per la valutazione del soggetto in formazione
2. Criteri di accettabilità per la valutazione dell'ambiente formativo
3. Criteri di accettabilità per la valutazione delle impalcature del setting d'apprendimento

Criteri di accettabilità per la valutazione del soggetto in formazione	Si	No
Attivo/a		
Partecipe		
Creativo/a		
Propositivo/a		
Motivato/a		
Costruttore/costruttrice di conoscenza condivisa <sup>7</sup>		
Pratico/a nella discussione in gruppo		
Autonomo/a <sup>8</sup>		

Indicatori per verificare l'assunzione del ruolo di costruttore della propria conoscenza	Si	No

<sup>7</sup> Questa voce viene analizzata nella griglia seguente

<sup>8</sup> Come sopra

Sta attento/a		
Si domanda il perché di una certa situazione		
Racconta agli altri le proprie osservazioni e punti di vista		
Sa ascoltare quello che dicono gli altri e ne tiene conto		
Discute con gli altri e cerca di capire cosa va bene e cosa è sbagliato		
Sa formulare domande adeguate		
Sa esprimere il proprio accordo o disaccordo		
Motiva le sue scelte		
Riflette su quello che è stato detto e perviene ad una sua opinione		
Apporta chiarimenti		
Chiede approfondimenti		
Fa ipotesi		
Progetta		
Si autocorregge		
Si autovaluta		

Gli indicatori sono inseriti secondo un livello crescente di abilità

Indicatori per la rilevazione dell'acquisizione dell'autonomia personale	Si	No
Esprime pareri ed opinioni		

Giudica e critica		
Sceglie e prende decisioni		
Assume responsabilità		
Riconosce i propri limiti		

Dare ai/alle bambini/e la possibilità di diventare **costruttori e costruttrici attivi** della propria conoscenza significa ritenerli capaci di produrre nuova conoscenza, di saper individuare il metodo appropriato per l'apprendimento di una data informazione, di migliorare le proprie abilità di studio e di riflessione sul lavoro svolto, insomma di imparare ad imparare: tutti questi aspetti rientrano nel concetto più generale di **metacognizione**. Tale concetto, d'altro canto, è comprensivo di abilità e competenze che sono difficilmente osservabili, a cui non sembrano corrispondere specifiche attività o procedure ma piuttosto l'atmosfera generale della classe. Ma come verificare se davvero le abilità cognitive dei bambini coinvolti in questo progetto sono migliorate e se lo sono nella direzione desiderata? A questo scopo è stata predisposta un'intervista, sulla traccia di un questionario di Ligorio & Caravita, 1994-95<sup>9</sup>, la cui intenzione è quello di rilevare quanto i bambini e le bambine

- percepiscano se stessi/e come indipendenti nel processo di acquisizione della conoscenza,
- si rappresentano la conoscenza come depositata esclusivamente negli adulti a loro familiari,
- si rappresentano la conoscenza come rintracciabile in fonti diverse (libri, televisione, computer...),
- infine considerano il processo conoscitivo come un processo attivo di costruzione di cui loro stessi sono importanti attori.

Naturalmente ciascuna delle fonti appena descritte è in grado di stimolare attività cognitive e di produrre apprendimento, ma le ultime due tipologie sottendono evidentemente livelli metacognitivi più alti, in quanto descrivono attività interne di pensiero e di riflessione tipiche dell'auto-monitoraggio e dell'auto-valutazione che costituiscono gran parte delle abilità metacognitive.

---

<sup>9</sup> da "La didattica in rete" di Guglielmo Trentin, Roma, Garamond, 1996

## **Intervista semistrutturata finalizzata alla verifica dello sviluppo delle abilità metacognitive dei bambini e delle bambine**

### **1. Che cosa fai per conoscere qualcosa che ti interessa o per scoprire il perché di qualcosa?**

- Lo domandi :
  - ai genitori
  - alle maestre
  - agli altri bambini
- lo cerchi sul computer (se dotato di software appropriato)
- ci pensi un po' da solo/a<sup>10</sup>

### **2. Come fai ad essere sicuro/a di aver capito bene?**

- Racconti quello che hai capito e chiedi conferma a...
- Provi a mettere in pratica quello che hai imparato e:
  - aspetti che l'adulto ti dica qualcosa
  - aspetti che gli altri bambini ti dicano qualcosa;
  - ti accorgi dal comportamento degli altri se va bene o se c'è qualcosa che non va;
  - cerchi di capire cosa c'è di corretto e cosa non funziona

### **3. Se vedi un oggetto che non hai mai visto prima...**

- ti rivolgi ad un adulto per sapere cos'è
  - ti avvicini, lo tocchi e cerchi di scoprirlo da solo
- a) a chi ti rivolgeresti per avere informazioni sicure e precise**
- b) che cosa chiederesti per saperne di più su quell'oggetto**
- c) come potresti usare un computer per conoscere meglio quell'oggetto**

---

<sup>10</sup> Se il bambino indica più opzioni, dimostra di sapere che esistono più fonti da cui attingere informazioni

**4. Racconta le cose più importanti che hai imparato quest'anno sugli  
animaletti che vivono nell'acqua**

**a) Come hai fatto ad imparare queste cose**

**b) Sei sicuro che siano proprio così come le stai dicendo**

**c) Perché**

Analisi della consultazione delle fonti	si	Qualche volta	no
Media: libri, tv, computer			
Osservazione/esperienza diretta			
Pari : bambini e bambine			

### **Le domande dell'intervista**

La prima domanda è finalizzata ad indagare le *fonti della conoscenza*, più precisamente dove i bambini e le bambine si rivolgono per acquisire informazioni e conoscenze.

Con la seconda e la quarta domanda si vuole indagare, in contesti diversi, come i/le bambini/e percepiscono il proprio *processo di conoscenza*. Ovvero, quando l'interazione con le fonti viene giudicata efficace, quali criteri di valutazione e monitoraggio sono utilizzati, come è regolato il proprio processo di apprendimento.

La terza domanda ha lo scopo di verificare se i/le bambini/e sono capaci di usare fonti diverse per ottenere informazioni diverse. In altre parole, sono capaci di *differenziare le fonti*? Sono in grado di prefigurarsi che tipo di informazione si può avere da una certa fonte?

Dalla prima, seconda e quarta domanda è possibile far emergere alcuni fondamentali modi di percezione delle fonti e dei processi di conoscenza. Una prima tipologia è costituita da una visione della conoscenza come di qualcosa depositata al di fuori di sé che i/le bambini/e devono cercare in qualche modo di "prelevare" e prenderne possesso.

Successivamente è individuabile la tipologia secondo cui dimostrano di iniziare a riflettere su quello che fanno, di apprendere intenzionalmente, di valutare e monitorare i propri apprendimenti, prima con la guida e conferma dell'adulto, poi rendendosi sempre più indipendenti.

Le fonti più consultate dal bambino e dalla bambina sono gli adulti (genitori, familiari, insegnanti), segue in un secondo tempo la consultazione di libri, televisione, computer (i/le bambini/e devono aver potuto fare esperienze con questi media, per saperli consultare e considerare come possibili fonti). Col diventare più autonomi e competenti mettono in atto la consultazione attraverso l'osservazione e/o l'agire su oggetti, per esempio fare un esperimento o vedere se l'oggetto "fa qualcosa". Questa modalità di interazione con gli oggetti costituisce un'interrogazione, un vero e proprio "dialogo" con l'oggetto in questione a cui si chiedono informazioni e da cui ci si aspettano risposte. Infine ricorrono alla discussione con i pari per confrontare le proprie conoscenze, per mettere alla prova le proprie e altrui argomentazioni.

Da considerare che il bambino e la bambina, una volta familiarizzato con le diverse fonti, sono in grado di poterle consultare a loro discrezione, senza trascurarne alcuna. Il flusso delle informazioni, che si viene così a creare, diventa multidirezionale, essendo la conoscenza situata in diverse fonti e le fonti in molteplici agenti: familiari, insegnanti, media e computer.

# Items per l'osservazione sistematica del bambino e della bambina all'interno della comunità di apprendimento

(con particolare attenzione alla dimensione qualitativo-ecologica)

1. Giudizio soggettivo del/della bambino/a sull'**interesse** manifestato e sull'**impegno** dimostrato  
.....
2. Grado di soddisfazione/insoddisfazione del/della bambino/a  
.....
3. Grado di familiarizzazione nell'uso delle attrezzature  
.....
4. **Tempo** dedicato dal/dalla bambino/a alle attività (ritmi quotidiani, settimanali, mensili.. , tempi di incubazione)  
.....
5. **Quantità e tipologia** dei materiali consultati  
.....
6. Capacità di **ripercorrere e annotare**<sup>11</sup> i percorsi effettuati  
.....
7. **Quantità e tipologia** dei prodotti realizzati (come autore/co-autore)  
.....
8. Capacità di ordinare e conservare i lavori prodotti nella cartella personale  
.....
9. **Clima** di lavoro del gruppo :
  - sa cooperare, partecipa alla distribuzione dei compiti, assume il ruolo di tutor<sup>12</sup> nei confronti degli altri, è capace di alternarsi nei ruoli di autore, navigatore, osservatore, collaboratore......  
.....

---

<sup>11</sup> Questo feed-back permette all'insegnante di valutare il tempo e le operazioni compiute dal /dalla bambino/a

<sup>12</sup> "Il mutuo insegnamento teorizzato e praticato nel corso dell'800 è tornato in auge nei tempi moderni, ed è assi diffuso nell'ambito delle nuove tecnologie. Tutta la diffusione della cultura informatica giovanile avviene per canali spontanei allo stesso modo dei giochi nei cortili di una volta; il tutor più anziano è una delle strade più promettenti per il futuro dell'educazione." (A. Calvani, I perscuola, pag.125)

- sa lavorare individualmente, a coppia, in gruppo<sup>13</sup>, (individuazione della modalità relazionale preferita)

.....

- grado di autonomia raggiunto

.....

- sa discutere e conversare nel gruppo, manifesta il proprio punto di vista e ascolta quello degli altri

.....

- è in grado di individuare lo scopo e i destinatari verso cui è indirizzata la attività che sta svolgendo o che ha appena portato a termine

.....

- sa rispettare le regole di accesso alle attrezzature e osservare le istruzioni e i vincoli stabiliti e concordati

.....

- rispetta l'organizzazione dei turni di lavoro

.....

- svolge e porta a termine compiti concordati

.....

---

<sup>13</sup> Il numero dei partecipanti del gruppo dipende a sua volta dalla dotazione numerica di personal computer a disposizione. Un gruppo è efficiente e produttivo se è costituito da 3-4 soggetti.

## Alcune considerazioni

Esiste una molteplicità di implicazioni di ordine psicologico-didattico da prendere in considerazione nell'osservazione:

- l'esigenza di una maggiore attenzione alla dimensione "metacognitiva", uno spostamento di accento, cioè, verso le strategie e i criteri adottati rispetto alla quantità dei contenuti da padroneggiare
- livelli socio-cognitivi differenti si registrano anche all'interno della stessa fascia d'età
- ritmi soggettivi e stili cognitivi preferenziali richiedono da parte delle insegnanti una capacità di analisi e di osservazione legate al soggetto e al suo profilo di crescita, difficilmente riconducibili a criteri troppo astratti, decontestualizzati e generalizzanti
- motivazione e interesse, elementi di natura soggettiva, pertanto non legati necessariamente all'età, sono indispensabili per acquisire padronanza e abilità in ambito tecnologico
- il grado di competenza (cosa è in grado di fare autonomamente) è legato a molteplici fattori :
  - la libertà di accesso alle strumentazioni (organizzazione "dell'angolo del computer", proprio come uno dei tanti angoli/atelier specializzati dello spazio-sezione)
  - il tempo a disposizione per ogni gruppo e per il singolo
  - la disponibilità del tutoraggio da parte delle insegnanti (essenziale, per avviare ad un produttivo uso del computer, è la presenza di una guida che incoraggi - il motto da adottare è "per imparare è necessario sbagliare"<sup>14</sup>- faccia da supporto, sappia diventare suggeritrice di percorsi dimensionati sulle capacità del soggetto in formazione e sia facilitatrice di processi di apprendimento.)
  - se creato un ambiente rispondente ai bisogni formativi dei bambini e delle bambine ed edificato su un'impalcatura metodologica salda, viene data la reale possibilità ad ognuno di mettere in atto capacità e competenze ancora allo stato embrionale, (l'area di sviluppo prossimale vygotskiano), muovendosi attraverso differenti strade e a differenti velocità, in un clima di condivisione e scambio reciproco.

---

<sup>14</sup> L'autocorreggibilità mette in grado i soggetti in formazione di provvedere da sé all'automodificazione, senza spiacevoli conseguenze sul piano dell'autostima.

- l'uso di software adeguato<sup>15</sup> permette ai /alle bambini/e di utilizzarne le strumentazioni interne autonomamente ed in modo intuitivo. Il ricorso ad interfacce amichevoli è condizione necessaria per ottenere una valida motivazione e una buona comunicazione didattica.

---

<sup>15</sup> A livello di scuola dell'infanzia esiste software multimediale di tipo educativo che propone, sotto forma di gioco interattivo, attività sulla percezione visiva e sonora, sulla capacità attentiva e classificatoria, primi approcci alla letto-scrittura... Altri prodotti presentano giochi d'avventura, delle narrazioni interattive a intreccio multiplo, in cui bisogna immedesimarsi nel protagonista del racconto e, compiendo scelte e superando prove, portare verso una delle possibili conclusioni la storia (prevalenza di abilità rappresentative).

## Criteri<sup>16</sup> di accettabilità per valutare l'ambiente formativo<sup>17</sup>

- L'autocorreggibilità : si riferisce alla sensibilità presente nell'ambiente a percepire la disfunzione e a tentare cambiamenti senza spiacevoli conseguenze sul piano dell'autostima degli interessati. (Il sistema è in grado di provvedere da sé all'automodificazione? Quali dispositivi e controlli - anche in termini di dispositivi metacognitivi, interni agli individui - sono in funzione?)
- La personalizzazione: si riferisce alla sensibilità e capacità dell'ambiente di rinunciare all'omogeneizzazione di metodi ed obiettivi per venire incontro alle esigenze formative e agli stili conoscitivi dei soggetti coinvolti
- La differenziazione/variabilità: si riferisce alla capacità dell'ambiente a strutturare-ristrutturare le conoscenze in forma più agile rispetto a quelle tradizionali, ad offrire nuove forme di comunicazione, dialogo ed accesso a risorse distribuite a distanza.
- La condivisione/distribuzione della conoscenza: si riferisce alla capacità dell'ambiente di definire una nuova spazialità della condivisione/ridistribuzione dei saperi, che preveda *spazi della condivisione* che si avvicinano e si integrano in luoghi che consentano più fitte compenetrazioni conoscitive (lavorare tutti assieme ad uno stesso prodotto, con forme di collaborazione basate sulla reciprocità) e *spazi della distribuzione*, che si allargano e si diversificano ad accogliere risorse e competenze più lontane e differenziate.
- L'interazione/collaborazione: si riferisce alla capacità dell'ambiente a stimolare l'apprendimento collaborativo e a sollecitare la costruzione di una comunità di apprendimento

---

<sup>16</sup> I seguenti criteri sono rintracciabili in *Manuale di tecnologie dell'educazione*, Antonio Calvani, Ets, Pisa, 1995

<sup>17</sup> "Un ambiente formativo è un ambiente intenzionalmente designato perché in esso si verificano "processi formativi", cioè cambiamenti significativi della personalità con risvolti sul piano cognitivo ed adattivo." (Antonio Calvani, *Manuale di tecnologie dell'educazione*, Ets, Pisa, 1995).

<b>Criteri di accettabilità</b>	<b>Soddisfacente</b>	<b>Non soddisfacente</b>
Autocorregibilità		
Personalizzazione		
Differenziazione/variabilità		
Condivisione/ distribuzione della conoscenza		
Interazione/collaborazione		

### **Criteri di accettabilità per l'analisi delle "impalcature" del setting d'apprendimento**

#### **a) Progettazione formativa**

- centrata sui bambini e sulle bambine
- centrata sui loro bisogni e sulle loro risorse, valorizzandole (sviluppo di tutte le potenzialità e della capacità di orientarsi nel mondo in cui vivono);
- pensata come strumento di garanzia del diritto della diversità piuttosto che dell'uguaglianza
- pianificazione organica, evolutiva, riflessiva e collaborativa (problemi, miglorie e cambiamenti vengono determinati in contesto)
- finalizzata alla costruzione della conoscenza piuttosto che alla sua riproduzione. Acquisizione del senso e del significato delle esperienze orientata verso un approccio multidisciplinare integrato :
  - pari dignità dei saperi
  - transdisciplinarietà (possibilità di attraversamenti tra discipline diverse)
  - integrazione linguaggi analogici e digitali
- propensa a sollecitare le capacità di comprendere, costruire, criticare argomentazioni e discorsi, per dare significato alle proprie esperienze con lo sviluppo delle capacità cognitive e metacognitive

## **b) Strategie operative**

- promuovere l'autoconsapevolezza del processo di costruzione della conoscenza, cioè conoscere come noi conosciamo attraverso attività riflessive, metacognitive e di automonitoraggio sui processi nel loro svolgersi
- inserire l'apprendimento in un'esperienza sociale (con pari, insegnanti e altri adulti), naturale contesto dello sviluppo cognitivo
- inserire l'apprendimento in contesti realistici e rilevanti, per permettere di accrescere la capacità di trasferire l'apprendimento scolastico a contesti di vita reale
- proporre argomenti rilevanti per chi apprende
- predisporre modi molteplici per apprendere lo stesso contenuto
- sostenere la tendenza dei bambini e delle bambine a coinvolgersi in processi di apprendimento intenzionale, incoraggiando la strategica esplorazione dell'errore

## **c) Professionalità docente**

- Mettere in atto l'innovazione : l'innovazione non si realizza nella sola adozione di una nuova tecnologia, quanto piuttosto nel rinnovamento di taluni processi didattici o nell'ideazione di nuovi
- Saper apprendere attraverso l'interazione con altri docenti: scambiare informazioni/esperienze/risorse, confrontarsi, ricevere osservazioni e riscontri puntuali, supportare o ricevere aiuto di tipo metodologico relativamente alla conduzione di sperimentazioni didattiche
- Saper apprendere attraverso la produzione collaborativa: strutturare/ragionare/lavorare per co-costruire un elaborato comune significa rivedere, riformulare e riconcettualizzare i propri quadri di riferimento teorici-pratici
- Saper ricoprire il ruolo di facilitatore dell'apprendimento, capace di sfruttare spunti e situazioni anche impreviste. L'insegnante non è più il solo esperto del dominio, ma fornisce un utile modello del "come fare a sapere", del come cercare informazioni e come valutarle.
- Seguono alcune linee-guida per l'insegnante-maieuta:
  - privilegiare domande che prevedano una risposta aperta e che stimolino i bambini e le bambine a pensare in modo creativo

- resistere alla tentazione di fornire risposte, stimolando e aiutando i bambini e le bambine a scoprire da soli la risposta
- utilizzare le domande provenienti dai singoli bambini verso il gruppo o verso altri bambini singoli
- Il ruolo dell'insegnante si fa carico di una specifica peculiarità: agire da facilitatore nei processi di apprendimento dei/delle bambini/e, guidare nell'avventura dell'apprendimento, orchestrare ogni attività in modo tale che le informazioni non siano date ma scoperte ed offrendo al tempo stesso guida e sostegno. Occorre sensibilità ed abilità clinica per capire quando bambini/e sono pronti per nuovi apprendimenti e per percepire le continue variazioni degli stati cognitivi e metacognitivi dei soggetti in formazione.
- Saper cooperare fra insegnanti, fra insegnanti ed esperti, fra insegnanti e bambini/e

<b>Criteri di accettabilità</b>	<b>Soddisfacente</b>	<b>Non soddisfacente</b>
Progettazione formativa		
Strategie operative		
Professionalità docente		

## Procedure metodologiche didattiche

Fasi di approccio graduale all'uso delle nuove tecnologie:

1. **Periodo di apprendistato** verso le tecnologie multimediali: presentazione di applicazioni già costruite, familiarizzazione con un programma di grafica (paint), uso di stampante e scanner...
2. **Fase operativa "learning by doing"** : usare il computer per imparare. Gli errori, i problemi, le difficoltà sono da considerarsi funzionali all'apprendimento (imparare sbagliando)
3. **Realizzazione di prodotti multi-ipermediali**, senza far uso esplicito dell'attività programmatoria, ma servendosi di sistemi con interfacce grafiche facilitative (provviste di appositi bottoni e menu che selezionano programmi predisposti). Questa terza fase vede bambini e bambine impegnati nelle seguenti attività strumentali e cognitive:
  - scelta e discussione del soggetto
  - definizione della struttura di partenza dell'ipertesto e della sua rete di collegamento tra le informazioni
  - organizzazione e suddivisione del lavoro
  - implementazione ed assemblaggio dei materiali
  - verifica del funzionamento dell'applicazione multimediale in tutte le sue parti
  - momenti di riflessione sull'applicazione costruita e sui processi cognitivi

Particolare attenzione è da rivolgere ai seguenti **aspetti didattici** per consentire ai/bambine di diventare non solo fruitori ma anche autori/coautori di applicazioni multimediali:

- **operativi ed espressivi**: cercare il software adeguato, affinché possano utilizzarne autonomamente ed in modo intuitivo la strumentazione interna, sviluppando così nuovi canali comunicativi
- **motivazionali** : coinvolgere b/b dal punto di vista emotivo, tenendo conto dei bisogni e del vissuto di ognuno. Far leva su progetti personali, carichi di significato per b/b, non imposti "dall'alto", ma eventualmente "orientati" dall'insegnante
- **cooperativi** : valorizzare le attività di gruppo, intese come occasioni di scambio e negoziazione di attitudini e conoscenze, per giungere a scoperte condivise

- **cognitivi** : organizzare l'universo di conoscenze in maniera divergente, nel pieno rispetto degli stili cognitivi di ciascun soggetto. Partendo dal presupposto della "flessibilità cognitiva", si cercherà di allestire contesti conoscitivi attraverso varie modalità e sfaccettature, riconsiderabili a distanza di tempo secondo ottiche diverse
- **transdisciplinari** : affrontare le esperienze in un'ottica multidisciplinare, ricorrendo alla tecnologia anche come mezzo per avvicinare ed integrare i diversi campi d'esperienza
- **pragmatici** : individuare scopi e destinatari dei prodotti multimediali
- **metacognitivi** : orientare il processo di apprendimento all'esplorazione dei contenuti, alla rielaborazione-ripensamento-ricostruzione dell'esperienza

## **Accorgimenti metodologici**

- Le condizioni ideali per promuovere iniziative di costruzione di eventi multimediali sono rappresentate dalla volontà di mettere ciascun soggetto nella condizione di potersi esprimere, rispettando stili cognitivi e peculiarità di intervento (ampio spazio alla divergenza); al contempo l'atmosfera dovrà essere stimolante, affinché la comunicazione del/della b/b possa innescare occasioni di discussione e confronto con altri da sé, fino a giungere a scoperte condivise.
- Promuovere le competenze metacognitive significa che b/b diventino capaci di autointerrogarsi senza bisogno dell'insegnante, di "apprendersi", ovvero a costruirsi un proprio specchio del sapere, in cui riflettersi, per trovare se stessi ed avere una visione più complessa del proprio operato. E' necessario, cioè, che imparino a mettere in atto in modo deliberato conoscenze ed esperienze metacognitive:
  - prevedere se e come si è in grado di affrontare un compito, sulla base del proprio sapere
  - pianificare il proprio comportamento cognitivo in vista della richiesta
  - verificare e controllare i risultati dell'attività, utilizzando criteri diversi (coerenza interna, sensatezza, confronto tra i fatti..)

Lo schema potrebbe essere:

*Fermati e pensa  
So quello che devo fare?  
Mi serve di saper altro prima di cominciare?  
C'è qualcosa che mi può aiutare  
di quello che so già?*

- Rifiuto di gerarchie prioritarie nell'uso dei diversi sistemi simbolici : uso paritetico di linguaggi digitali e analogici.
- Predisporre l'uso combinato di media più tradizionali (episcopio, diaproiettore, videoregistratore...) con i newmedia per arricchire le possibilità comunicative-espressive. Pertanto le diatribe su quale medium sia migliore e quando l'uno ingloberà l'altro sono inconcludenti e perniciose, perché, se ciò si avverasse, cadremmo vittime di una "monomedialità" che ci impedirebbe di vedere il mondo da diverse prospettive.

## Attività<sup>18</sup>

### **Navigare**

Mettere b/b di fronte ad applicazioni multimediali, che siano in grado di sollecitare la loro curiosità e spinta creativa, motivarli a immergersi in quest'universo in maniera ludico-emotiva. Adoperare questi oggetti aiuta ad imparare a manipolarli, a navigare negli scenari, familiarizzare con le procedure ipertestuali, quali parole calde e pulsanti, che attendono di essere azionate dall'intervento del fruitore

### **Decostruire**

Dopo aver effettuato la visitazione giocosa di un'applicazione, per lo più fruita collettivamente, offrire la possibilità ad ognuno di intraprendere viaggi individuali nel medesimo ambiente con una consegna precisa, quella di annotare (per mezzo di disegni, segni concordati precedentemente e/o registrazione audio) i luoghi raggiunti, i materiali e strumenti adoperati.

Lo scopo è quello di documentare il viaggio, decostruendolo negli elementi compositivi, per confrontare opinioni e appunti di viaggio, mappare i nodi informativi, che costituiscono l'impianto organizzativo di una rete ipertestuale, prendendo spunto dai collegamenti scovati tra i materiali.

In questa attività di tipo individuale, ogni b/b deve aver a disposizione lo stesso tempo di consultazione, in modo che tutti possono partecipare all'iniziativa e al contempo visionare il medesimo prodotto.

Le perlustrazioni, anche se brevi e limitate soltanto ai percorsi scelti da ciascuno, consentono di elaborare semplici mappe informative, i cui simboli vengono sempre stabiliti collettivamente, affinché le si possa decifrare ed interpretare allo stesso modo.

I singoli *taccuini di viaggio*, una volta messi a confronto, consentiranno di riflettere sull'architettura dell'impianto ipertestuale

### **Ricostruire**

Riordinare la massa di conoscenze desunte dai viaggi personali allo scopo di elaborare mappe concettuali collettive, nelle quali ricostruire le

---

<sup>18</sup> Le seguenti attività sono rintracciabili in "La multimedialità nella scuola elementare" di Paola Tarino in "Multimedialità nella scuola" a cura di Antonuo Calvani, Roma, Garamond 1996

associazioni tra gli argomenti ed esplicitare il tipo di collegamento individuato fra le informazioni provenienti da più media.

La mappa concettuale viene trasferita su supporti cartacei (ipercartelloni: mappe ad albero, ramificate..) al fine di inventariare i materiali secondo un'ottica reticolare, in base a convenzioni scelte dai/dalle bambini/e.

## **Costruire**

B/b, alternandosi in gruppi di lavoro, progettano e producono applicazioni multimediali (con/senza aiuto dell'insegnante) percorrendo le seguenti fasi :

- **tappa preliminare**, la struttura generale degli argomenti viene stabilita in sezione, organizzando momenti di raccolta e confronto delle ipotesi di partenza e attività di ricerca delle fonti testuali, visive, sonore
- **tappa in itinere**, i materiali raccolti ed elaborati dai/dalle b/b, una volta sintetizzati o ampliati con l'aggiunta di nuove conoscenze, danno vita a diversi nuclei informativi, all'interno dei quali individuare nodi e legami associativi fra gli argomenti
- **slancio creativo**, definita collettivamente la mappa strutturale di partenza dell'applicazione, si cercherà di prevedere la pluralità dei modi di presentazione delle informazioni, architettando differenti scenari di esplorazione, collegati gli uni agli altri in base a connessioni formali/contenutistiche. Vengono stabiliti anche tutti gli oggetti che dovranno comparire in ogni videata, avendo cura di definire anche la tipologia dei pulsanti. In questa fase saranno stimolate l'immaginazione e la fantasia dei/delle b/b, lasciando ampi spazi alla formulazione di inferenze e agli interventi divergenti.
- **Implementazione al computer**, sistemata sulla carta la mole di informazioni da trasferire al computer, comincia la fase vera e propria di apprendistato alla multimedialità. I soggetti utilizzano gli strumenti hardware e l'interfaccia software amichevole per introdurre gradualmente i materiali raccolti (testi, immagini, disegni, parti sonore e parlate...), posizionandoli sullo schermo per mezzo di menu che selezionano programmi predisposti e/o di pulsanti e aree calde, che al solo clic del mouse attivano eventi multimediali.

## Osservazioni

- Imparare ad apprendere implica la presa d'atto che b/b apprendono in modi diversi (visivo, spaziale, olistico, linguistico..) : ci sono stili differenti e modalità preferenziali di acquisire e rappresentare le conoscenze. Ciò comporta l'uso di una metodologia didattica sostanzialmente innovativa in grado di presentare le esperienze di apprendimento in una molteplicità di modi diversi e supportate da strumenti didattici che siano in grado di consentire una strutturazione multiversum dei saperi
- In termine di competenze non è necessario che quelle informatiche abbiano il sopravvento sulle altre, è più importante sotto il profilo didattico che b/b acquisiscano un atteggiamento mentale flessibile, che agevoli la ricostruzione del loro sapere, in modo da individuare costantemente sia la relazione con le conoscenze già acquisite, sia gli ancoraggi con le nuove informazioni, attraverso le quali interagire fluidamente, indagandole sotto diverse angolazioni prospettiche e interdisciplinari.
- Porre l'attenzione sul processo più che al prodotto : è preferibile un prodotto artigianale, piuttosto che uno perfetto, risultato di mere operazioni esecutive, dove b/b, più attenti alla confezione dell'applicazione in sé e per sé, ne hanno perso di vista le prospettive comunicative e l'efficacia in termini di ripensamento sulle strategie cognitive adottate.
- Ruolo positivo dell'errore, attraverso la modalità di "procedere per aggiustamenti" vs una logica dicotomica del vero o falso, del giusto o sbagliato permette di poter vivere l'esperienza metacognitiva "dell'aver vagamente ragione" vs quella "dello sbagliare con precisione"
- La multimedialità non deve essere relegata a specifiche ed isolate esperienze all'interno di spazi (laboratori), quasi sempre poco visitati, ad orari rigidi e a sezioni disciplinari circoscritte, va introdotta nella didattica quotidiana.

## L'ambiente di apprendimento

Il termine ambiente di apprendimento è legato ad una concezione costruttivista, che pensa alla conoscenza come ad un insieme di significati costruiti attraverso l'interazione con il proprio ambiente e che concepisce l'insegnamento come un continuo incoraggiamento e sostegno offerto ai/alle b/b per mezzo dell'allestimento di un ambiente ricco di strumenti e di risorse.

*All'insegnante* viene chiesto di essere meno dispensatore di conoscenza, ma più animatore, orientatore, esperto in rapporti interpersonali, suggeritore di percorsi di indagine, facilitatore di processi.

*Al gruppo sezione* di maturare, insieme agli adulti, il senso di **comunità**, di condividere scopi comuni e progetti condivisi, di mettere in atto comportamenti cooperativi e di mutuo soccorso, di orientarsi verso la responsabilizzazione e l'autonomia.

Una comunità di tal genere è aperta al lavoro di team, all'interazione con gli esperti, ai rapporti con il territorio

### Dispositivi necessari per la costituzione di un gruppo-comunità

- ◆ Condivisione del processo decisionale nella formulazione di progetti di gruppo
- ◆ Chiarezza sui ruoli di ciascuno e sulle forme concrete di cooperazione
- ◆ Partecipazione anche dei membri meno dotati valorizzandone i talenti
- ◆ Specificazione di regole e vincoli etero e autodefiniti
- ◆ Organizzazione dei turni di lavoro
- ◆ Assegnazione di compiti concordati
- ◆ Senso di responsabilità verso il gruppo e il compito assunto
- ◆ Impegno reciproco tra studenti e docenti
- ◆ Impegno e collaborazione attiva e visibile

## Modalità di pubblicizzazione esterna

Al termine del progetto è prevista una **fase di socializzazione** dei lavori che vede come fruitori principali:

- le famiglie
- le scuole del Circolo Didattico
- il territorio

**Le famiglie** vengono sollecitate, attraverso un progetto a loro dedicato "A scuola con babbo e mamma", a visionare il materiale elaborato (ipermedia e libro illustrato) e ad allestire momenti di discussione sui processi che lo hanno generato, attraverso la narrazione dell'esperienza supportata da materiale fotografico e cartaceo.

**Le scuole del Circolo** (elementari e dell'infanzia) vengono invitate a perlustrare nel laboratorio informatico il materiale prodotto, a fare osservazioni ed esprimere pareri. A questo primo momento esplorativo, segue la costituzione di un forum di discussione per dare alle insegnanti la possibilità di ricevere informazioni e chiarimenti (sull'organizzazione necessaria di supporto, i contesti formativi, i problemi emersi, le strategie adottate, i nodi rimasti irrisolti...) e poter intervenire con contributi personali. L'idea centrale è, infatti, quella di favorire una crescita complessiva dell'intero gruppo, attraverso momenti di collaborazione e condivisione delle esperienze di ogni singola scuola e di organizzazione del materiale documentario prodotto (cartaceo, informatico, sonoro, audio-visivo)

Attraverso inviti, locandine appositamente preparate e un eventuale annuncio sul giornale locale, **il territorio** (cittadini, enti locali, agenzie culturali e formative...) viene sollecitato a conoscere e a prendere visione dei materiali prodotti dalla scuola. E' prevista una settimana nel mese di Giugno, con orari stabiliti, in cui la scuola mette a disposizione dell'utenza alcune insegnanti con il compito di "narrare" le esperienze e far consultare i prodotti elaborati.