

MODULO PER DOCUMENTARE UNA BUONA PRASSI

(progetti inclusivi nei vari ordini di scuola)

DOCENTE: De Nitto Stefania

ENTE: Secondo Comprensivo Francavilla Fontana

GRADO DI SCUOLA: Primaria

ALLIEVI COINVOLTI: tutte le fasce di età della scuola primaria

SOMMARIO:	<i>Due laboratori che in un modo non convenzionale e divertente riescono ad includere bambini provenienti da diverse condizioni familiari.</i>
PAROLE CHIAVE: (max 6 parole chiave)	Unplugged, Linguaggio di programmazione, blocchi di programmazione, Programmàµ, Origamers, Coding.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO O PERCORSO

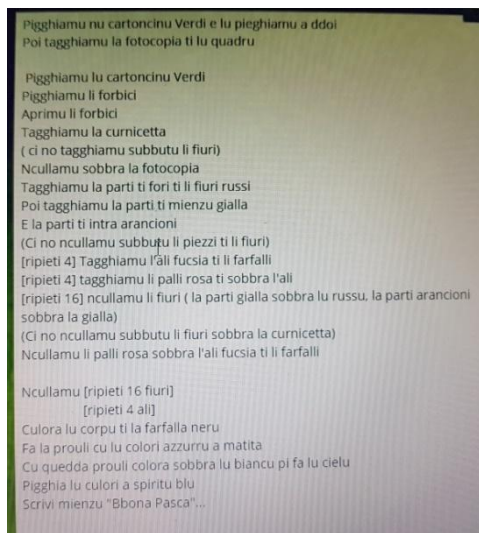
L'attività didattica, che ho proposto alla classe, trae le basi dal progetto "Programmàµ" che il nostro istituto ("Secondo Comprensivo di Francavilla Fontana") ha sperimentato e che rappresenta un modo di introdurre il coding senza soffermarsi troppo sui linguaggi di programmazione in quanto questo può far perdere di vista l'obiettivo finale, cioè quello di istruire una "persona" in unplugged o una macchina a svolgere un dato compito (come possono esserlo gli apparati mediatori o online su ambienti mediatori, ecc.).

In sostanza non importa introdurre uno specifico linguaggio di programmazione quando si fa coding, ma si può pensare di crearne uno proprio. L'idea nasce da un corso di formazione tenutosi presso la nostra scuola dall'ideatore e relatore Aiello Massimiliano del metodo "Programmàµ". Partendo dai principi alla base della costruzione di un generico linguaggio di programmazione c ++, Java, ovvero il lessico, la sintassi e la semantica, ci si sofferma sul fatto che è possibile programmare anche in latino o greco e perfino in dialetto. Ed è appunto quest'ultimo aspetto del progetto che dà forza al titolo dello stesso, piuttosto provocatorio, legato alla programmazione in dialetto; ma in realtà è solo un metodo di apprendimento molto divertente che coniuga il lato "unplugged" della programmazione alle azioni di uso comune del quotidiano. I bambini della classe (all'epoca di 8 anni) provengono da situazioni familiari diverse, alcuni con forti stimoli ma dove le tradizioni hanno bisogno di una rivalutazione e altre con una forte impronta delle tradizioni e del linguaggio dialettale, ma con pochi stimoli legati all'utilizzo della tecnologia in quanto intesa come distrattore e non come ausilio allo studio. Da questo è nata la consapevolezza di utilizzare questo metodo anche con funzione inclusiva, metodo che facilita l'apprendimento della procedura degli algoritmi nella programmazione e rivaluta così un linguaggio proprio del territorio che ormai in pochi perdura. Inoltre ho cercato di introdurre i concetti 3D secondo gli obiettivi di un nuovo game ideato da Aiello Massimiliano con la mia collaborazione, "Origamers"

(<https://youtu.be/N1WQF663vP8>) secondo cui bisogna attenersi alle regole della comunicazione informatica e che consiglia di dettare e comunicare in modo lento e preciso le istruzioni.

FINALITÀ

- Leggere, comprendere e produrre testi narrativi, descrittivi, informativi e regolativi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le principali informazioni con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante;
- Comunicare lentamente e con chiarezza i concetti e le istruzioni;
- Ascoltare, sintetizzare ed eseguire le istruzioni che ci sono dettate;

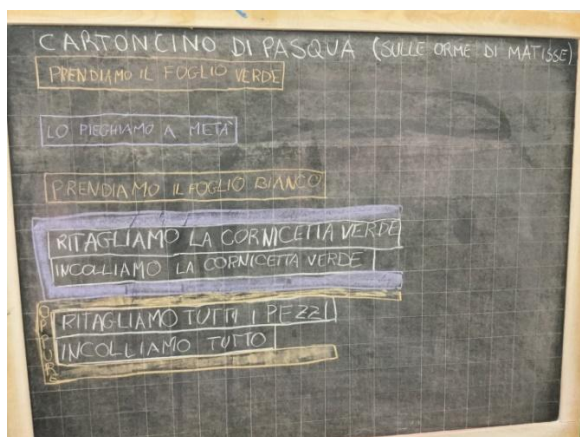


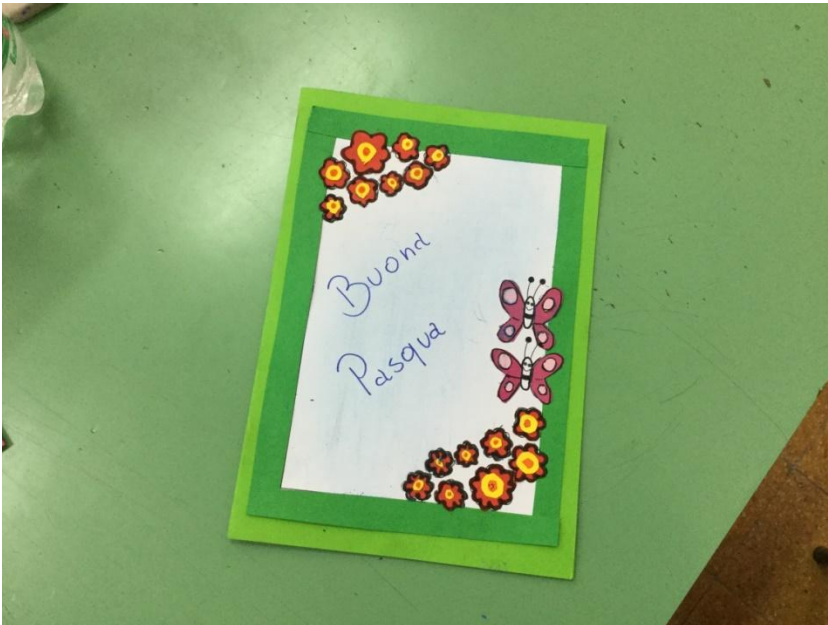
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Leggere e produrre testi;
- Apprendimento di una nuova sintassi;
- Comunicazione;
- Ascolto e comprensione;
- Successione cronologica;
- Manualità fine;
- Comprensione di concetti topologici;
- Invio mail.

FASI DEL PROGETTO

Per il primo laboratorio **“Sulle orme di Matisse”**:





- Sono partita con la visione di un video su Matisse e la tecnica dei collage per trarre informazioni e scrivere un testo informativo sui suoi “quadri con le forbici”, sui vari passaggi da tenere e sugli algoritmi che otteneva;
- poi ci siamo concentrati sulla produzione del cartoncino pasquale proprio “Sulle orme di Matisse”;
- il tutto è avvenuto ragionando sui vari punti (ritagli, piegature, scelta colori, incollaggio delle varie parti) espressi e trascritti in dialetto;
- e dando vita così ad un algoritmo che ha portato alla conclusione il cartoncino.

https://padlet.com/stefaniadenitto75_sdn/3s9jf6lupc9f

- Per il secondo laboratorio **“La Barchetta”** ho dettato queste istruzioni:

- Costruisci l’origami della barchetta e trascrivi l’algoritmo, i vari passaggi che hai effettuato per realizzarla.
- Verifica il codice dettandolo ad un compagno che dovrà decodificarlo.
- Inventi una storia la cui protagonista è una barchetta.
- Trascrivila creando uno storytelling su scratch Junior.
- Invia con una mail alla maestra.

<https://youtu.be/6mqbOyFcuw>

ASPETTI DIDATTICI E METODOLOGICI *(significativi per la buona riuscita del percorso)*

Alternare alle attività tradizionali attività innovative, quali quelle della programmazione in blocchi in unplugged (vedi blocchi Codi Way <http://www.icgullocosenzaquarto.it/ic/attachments/article/640/CodyWay.pdf>) e utilizzare ausili digitali o multimediali quali LIM, videoproiettori, dispositivi mobili, ecc.

MAPPA RIASSUNTIVA DEL PERCORSO *(facoltativo ma consigliato)*

“SULLE ORME DI MATISSE”: Programmazione in dialetto dei vari passaggi utili a realizzare un cartoncino augurale con sfondo integratore la tecnica dei “Quadri con le forbici “di Matisse attuando così un percorso interdisciplinare.

“LA BARCHETTA”: Realizzazione dell’origami della barchetta per avere un approccio con le figure in 3D, trascrivendo poi in blocchi la procedura attuata per dettarla ad un compagno in modo da verificarne l’esattezza della comunicazione con la decodifica della procedura. In seguito scrivere un testo narrativo la cui protagonista dovrà essere la barchetta, storia che sarà trasportata sotto forma di storytelling su Scratch Junior ed inviata via mail alla maestra

RISULTATI

- **I bambini che non lo conoscono, apprendono una nuova sintassi, quella del dialetto, e chi invece lo parla si sentirà incluso appieno nell’attività partecipando dinamicamente alle lezioni.**
- **Comprensione dei concetti di tridimensionalità;**
- **Comunicazione chiara e lenta;**
- **Sviluppo del pensiero computazionale;**
- **Apprendimento nuove tecniche artistiche;**
- **Consolidamento delle tecniche linguistiche apprese;**
- **Verifica tra pari;**
- **Conoscenza di nuovi ausili digitali e multimediali**

CONCLUSIONI

Nel laboratorio “Sulle orme di Matisse” I bambini si sono divertiti a programmare in un linguaggio a cui non erano abituati a scuola e io felice per i risultati ottenuti non con metodi standardizzati, ma con il ragionamento, con la programmazione dei vari tasselli dando vita ad algoritmi facilmente senza dare importanza alla lingua utilizzata, unendo metodologie e strumenti tradizionali a quelli innovativi proposti dalla nuova era della scuola digitale e da me applicati.

Nel laboratorio “La Barchetta” i ragazzi si sono divertiti anche se non erano abituati nelle piegature con i fogli, ma il risultato è stato entusiasmante e le mail tutte pervenute entro solo qualche giorno.

BIBLIOGRAFIA

Mi chiamo Stefania De Nitto, "educatrice" di Scuola Primaria presso il Secondo Comprensivo di Francavilla Fontana (BR) dopo essere stata per sei anni nella scuola dell'infanzia.

Inizio il mio lavoro al servizio dei bambini il 18 Dicembre del 2000 con decorrenza giuridica dal primo Settembre a Campi Bisenzio, piccolo paesino della provincia di Firenze. Il tutto è iniziato dopo un periodo di tre anni di volontariato nell'associazione ANFFAS del paese in cui vivo, Latiano (BR). La mia formazione comincia proprio a contatto con i ragazzi disabili da cui imparo tantissimo e con i quali cerchiamo di realizzare dei manufatti da vendere per garantire l'acquisto di materiale che possa sviluppare delle competenze nei ragazzi stessi.

Una volta superato il concorso e una volta preso servizio, sono costretta a non poter più garantire la mia presenza in associazione a causa della distanza prima e del tempo ridotto dopo, ma porto con me il bagaglio formativo degli anni precedenti. A Firenze trovo una realtà innovativa e dinamica, la mia tutor è responsabile di plesso e seguirà oltre me anche la mia collega di classe, anch'essa in anno di prova. La classe eterogenea a noi assegnata è composta da 33 bambini tra cui un cinesino completamente ignorante di qualsiasi termine italiano. Da qui comincia un'ulteriore esperienza formativa e motivante che ci forgia. La tutor ci sollecita a seguire corsi di formazione utili alla didattica e a fine anno a capovolgere le parti, noi e i genitori recitiamo a teatro per i bambini "I sonatori di Brema".

Finito quell'anno ottengo l'assegnazione provvisoria e torno a casa dove trovo una realtà sicuramente diversa anche se comunque continuo ad agire secondo gli insegnamenti della mia tutor Patrizia.

Dopo cinque anni nella scuola dell'infanzia decido di chiedere il passaggio nella scuola primaria e lo ottengo subito dove sono tuttora.

Mi viene assegnato l'ambito antropologico su due classi gestite in modulo da due colleghe con esperienza ventennale e ambite. Non nascondo di aver avuto non poche difficoltà a farmi accettare dai genitori per i miei metodi, ma non nascondo nemmeno il fatto che ancora oggi sono in contatto con quei ragazzi sui social, e che qualche genitore mi ha chiesto scusa.

In questi anni la mia formazione è continuata ed è aumentata da quando nell'istituto è arrivato un nuovo dirigente, Fattizzo Tiziano. Un dirigente super innovativo che risveglia in me la quasi sopita motivazione, il mettermi nuovamente in gioco con attività nuove, innovative.

Da qui comincia un nuovo percorso in salita, finalmente dopo sei anni riesco ad ottenere la titolarità della classe: io e la mia collega saremo le pioniere del tempo pieno nel comprensivo (quell'anno si decide di proporre il servizio del tempo pieno e si formano due classi).

Oltre a continuare con l'ambito antropologico, ora ho da portare avanti anche italiano, tecnologia e arte.

In italiano comincio ad utilizzare il metodo "Globalismo affettivo" del prof. De Lillo che i bambini avevano già seguito alla scuola dell'infanzia, e personalizzandolo, coadiuvandolo al metodo sillabico, riesco ad abilitare tutta la classe alla lettura già un paio di settimane prima di Natale. I problemi nascono dal terzo anno in poi, con l'inizio degli argomenti da esporre.

Alcuni bambini non sono motivati a studiare nel modo tradizionale e quindi devo inventarmi qualcosa; comincio con la visualizzazione di film cartoni che parlano dell'argomento trattato introducendo il videoproiettore in aula con le casse audio portate da casa, li approccio alla robotica educativa per i concetti topologici, creo una pagina Facebook della classe (<https://www.facebook.com/Quarta-EFFE-1007524395980553/?modal=composer>) (attuale QUARTAEFFE e futura QUINTAEFFE) che avrà un principio di Flipped-Classroom, ora un diario di bordo.

Per questa pagina creo tutti gli account mail dei ragazzi e con loro, verificando le conoscenze sul testo descrittivo, tutte le loro immagini con l'app Bitstrips. Con la stessa App e sulla pagina FB i ragazzi a fine UDA creano dei fumetti che sintetizzano i concetti appresi; nella pagina salviamo anche alcune video lezioni registrate da loro stessi che raccontano ai compagni assenti gli argomenti trattati; successivamente la pagina diventa un diario di tutto ciò che viene realizzato o vissuto.

Nel Comprensivo viene a formarsi, dopo numerosi corsi di formazione di cui siamo stati discenti, un gruppo innovativo e formatore di cui faccio parte, GRUPPO CODING KIDS. Col gruppo cerchiamo di divulgare le nuove metodologie didattiche a chiunque ci chiami attraverso workshop o attraverso laboratori con il rilascio di attestato di formazione riconosciuto MIUR. I docenti si ritrovano travolti dalle attività proposte e spesso ci chiedono uno scambio di materiale didattico anche attraverso classi virtuali create con Classroom.

Il resto delle attività più significative, nel corso degli ultimi tre anni, saranno raccontate e descritte attraverso i moduli allegati.

AUTORE

De Nitto Stefania

Docente scuola Primaria c/o Secondo Comprensivo Francavilla Fontana

Formatrice gruppo Coding Kids Secondo Comprensivo F.F.

Team PNSD Secondo Comprensivo F.F.

Stefianadenitto75.sdn@gmail.com

stefianadenitto@secondocomprensivofrancavillafontana.gov.it