

## **Scuola Media Statale "G. B. Grassi"**

Via Roma, 6 - Uggiate Trevano (CO)

Telefono: 031-948997; Fax: 809310  
Codice Meccanografico: COMM83301X

**A.S. 2009-2010**

### **PROGETTO: "Nonni su internet"**

La Fondazione Mondo Digitale di Roma, promuove da anni l'apprendimento e l'uso delle tecnologie da parte di tutti gli individui della società, rivolgendosi, in particolar modo, ai settori a più alto rischio di esclusione. Per questo motivo, è dal 2003 che la Fondazione diretta da Tullio De Mauro porta avanti il progetto "Nonni su internet", ovvero l'alfabetizzazione digitale degli over sessanta: fascia di persone che, per età e per condizione sociale, rischia altrimenti di rimanere esclusa dalla società della conoscenza. Con questi corsi di istruzione informatica, i "nonni" apprendono l'uso del computer per navigare nel web, comunicare con la posta elettronica e utilizzare i servizi digitali delle Pubbliche Amministrazioni. I corsi, completamente gratuiti e di cadenza settimanale, si svolgono nelle aule informatiche delle scuole, con dei tutor speciali: gli alunni, i quali, coordinati da professori esperti nelle tecnologie, seguono gli anziani nel loro percorso di apprendimento e studio del pc.

Quest'anno, la scuola media di Uggiate Trevano darà vita ad un corso pilota di "Nonni su internet", diretto dagli insegnanti di Lettere Anna Maria Ferraro, Marilina Bernasconi e Luca Piergiovanni, con gruppi di studenti di Seconda e Terza media, secondo le seguenti modalità:

#### **Tempi**

Due ore alla settimana per quadrimestre, con due gruppi di venti alunni ciascuno, i quali lavoreranno alternandosi tra l'aula d'informatica (dove impareranno a realizzare un podcast), e l'aula di scrittura (per la raccolta, rielaborazione del materiale e produzione di dialoghi radiofonici).

#### **Strumenti**

- Materiale forniti dagli insegnanti;
- pc, mixer, microfono, lettori cd;

#### **Metodo di lavoro**

- Lezione partecipata, per la trasmissione agli alunni delle informazioni necessarie al corretto svolgimento del lavoro;
- Esercitazioni nell'aula d'informatica;

## Contenuti

- Cosa è un podcast; come si ricerca nella rete e come ci si abbona;
- Come si crea un podcast;
- Scelta dell'argomento, di un logo, di un titolo;
- Produzione scritta di episodi radiofonici;
- Registrazione degli episodi;
- Esercizi al pc per apprendere le nozioni base di un software di manipolazione di file audio; (Audacity) e di un sito per l'inserimento in rete di un podcast (Podomatic);
- Nozioni base su come si conduce un'intervista;
- Interviste agli anziani del paese e raccolta del materiale orale;
- Realizzazione insieme ai nonni di un podcast audio.

## Obiettivi

La realizzazione del progetto offre la possibilità di potenziare gli ambiti relazionali e innalzare i livelli cognitivi degli studenti coinvolti.

*Obiettivi relazionali ed emozionali.* Gli alunni:

1. imparano a lavorare come un gruppo unito, apprendono ad interagire e ad autogestirsi, affidandosi vicendevolmente compiti da portare a termine;
2. imparano a portare avanti un progetto che, oltretutto, li costringe a rispettare delle scadenze fisse (la produzione degli episodi radiofonici ha una scansione precisa);
3. imparano a gestire la propria emotività (davanti ad un microfono ce n'è sempre tanta), questo può aiutarli indirettamente ad autocontrollarsi durante le interrogazioni a scuola;
4. possono sentirsi più motivati ed interessati alle attività di apprendimento, dal momento che i giovani dimostrano generalmente propensione verso l'uso delle nuove tecnologie;
5. si educano ad un uso positivo, critico ed efficace di tecnologie che sono molto diffuse fra loro, ma che non sempre risultano usate con giudizio.

*Obiettivi disciplinari.* Gli alunni:

1. si esercitano nell'uso della lingua orale e scritta. Il confronto con l'arte della scrittura e con la grammatica italiana è continuo, poiché ogni materiale raccolto va poi trasformato in un dialogo radiofonico;
2. migliorano la propria dizione (l'inflessione dialettale non si dovrebbe sentire in radio). Si esercitano a usare efficacemente il tono della voce per colorire il racconto di sfumature e renderlo più comprensibile e imparano a utilizzare nel modo giusto le pause, come se fossero segni interpuntivi, indispensabili per conferire un senso al discorso.

*Obiettivi legati all'informatica.* Gli alunni:

1. apprendono l'uso di strumentazioni come il mixer, nonché alcune tecniche di registrazione e di manipolazione dei file audio;
2. imparano a realizzare una trasmissione radiofonica;
3. apprendono come ricercare nella rete e abbonarsi ai Podcast, così come saperne costruire e realizzare uno, diventando autori ed editori di contenuti multimediali.

Il docente, chiamato a partecipare attivamente al progetto, può mettersi alla prova e avere così la possibilità di valutare non soltanto gli apprendimenti degli alunni, ma anche l'efficacia della propria proposta didattica e di introdurre, in itinere, gli opportuni correttivi.

### **Verifica, valutazione, monitoraggio**

La valutazione del progetto tiene conto dei progressi registrati negli alunni in ambito cognitivo e relazionale, del divertimento e della soddisfazione suscitati negli studenti e nell'insegnante, dei giudizi degli ascoltatori, della qualità dei contenuti proposti e dei risultati ottenuti nell'uso della strumentazione di registrazione e dei software per la gestione del sito.

In un'attività del genere – ma questa dovrebbe essere una prerogativa di qualsiasi insegnamento – la soddisfazione per ciò che si è riuscito a creare è un elemento dal quale non si può prescindere. Arriva poi il giudizio degli ascoltatori, di chi usufruisce del podcast prodotto. L'essere sottoposti alle critiche di chi fa un uso attivo di ciò che è stato realizzato, specialmente se trattasi di coetanei, è uno stimolo a migliorarsi e un indicatore della qualità dei contenuti proposti: chi meglio di un alunno può, in certi casi, giudicare un suo pari?!

Per la verifica degli obiettivi relazionali ed emozionali, ecco una griglia di rilevazione dei comportamenti contenente i seguenti descrittori:

- 1) lo studente discute con il prof. e i compagni il proprio ruolo all'interno del gruppo, senza imporre la propria volontà
- 2) accetta di collaborare con i compagni quando gli viene richiesto, così come di lavorare da solo se necessario
- 3) porta a termine in maniera corretta e precisa i compiti che gli vengono assegnati rispettando le scadenze fissate
- 4) partecipa con entusiasmo alle attività
- 5) è propositivo: di sua spontanea volontà approfondisce gli argomenti, dà idee e fa proposte inerenti lo svolgimento del lavoro
- 6) riesce a controllare gradualmente la propria emotività o al contrario la propria esuberanza

Il livello di accettabilità è attribuito all'alunno che partecipa con maturità al progetto, assumendo il proprio ruolo con serietà e svolgendo i compiti che gli spettano con regolarità e correttezza, mentre il livello di eccellenza all'alunno che interagisce più che positivamente con i compagni, venendo in soccorso di quelli in difficoltà, e che dà vita ad elaborati curati ed approfonditi, proponendo idee pertinenti e significative per il gruppo-lavoro.

Per la verifica degli obiettivi disciplinari (dizione e scrittura) proporremo agli alunni brevi testi che ciascuno di loro leggerà dapprima ai compagni del proprio gruppo ricevendo suggerimenti e correzioni, poi all'intera classe. La puntata prodotta verrà riascoltata più volte dando così modo a tutti, in particolare agli annunciatori, di individuare gli eventuali difetti di dizione e di superarli. Il livello dell'accettabilità è riferito a una lettura corretta, con il giusto uso delle pause, e che riesce ad evitare almeno i tratti più marcatamente dialettali, mentre quello dell'eccellenza richiede una dizione molto buona, con la capacità di colorire con il tono della propria voce il racconto e di utilizzare al meglio le pause per rendere comprensibile il testo a qualsiasi tipologia di ascoltatore.

Per accertare le abilità nella scrittura i ragazzi realizzeranno dei brevi componimenti incentrati su loro esperienze di vita, per capire in questo modo chi tra loro sia più portato alla stesura dei dialoghi radiofonici.

Obiettivi legati all'informatica. L'ambito dell'informatica richiede specifiche conoscenze e abilità. Per verificare le prime sottoporremo agli alunni un questionario (V/F, scelta multipla, completamento) contenente domande del tipo:

- *A che cosa serve il programma Audacity? Descrivine le caratteristiche e le funzioni.*
- *Che cosa indica la frequenza di un suono? Come si misura? In quali occasioni l'abbiamo tenuta in considerazione?*
- *Sai convertire un qualsiasi file audio in formato mp3?*
- *Hai mai fatto uso di un mixer?*
- *Sai cos'è un audio-hosting?*
- *Hai mai sentito parlare di motori di ricerca e di tags?*

Verificheremo le abilità informatiche direttamente al computer, chiedendo a ciascun alunno di eseguire alcune procedure: effettuare una registrazione e creare un file mp3, migliorarne la qualità correggendo l'amplificazione o eliminando i rumori di sottofondo, convertirlo in altro formato e caricarlo in un audio-hosting.

Il livello di accettabilità è attribuito all'alunno che ha acquisito le conoscenze base per l'utilizzo di un qualsiasi software audio e che riesce a gestire in maniera sufficiente uno spazio audio su internet, mentre quello dell'eccellenza a chi sa manipolare le tracce registrate con effetti specifici forniti da programmi audio avanzati e chi sa arricchirle di immagini e video (il che sottintende la conoscenza di un programma di fotoritocco e di montaggio video).

Per aiutare gli alunni a riflettere sul lavoro da loro svolto ed esprimere un'autovalutazione suggeriremo alcune domande-guida. Per esempio:

- *Qual è stato il mio contributo al lavoro della classe?*
- *Mi sono divertito mentre svolgevo i compiti assegnati e mi sono sentito soddisfatto una volta portati a termine?*
- *Che cosa ho imparato/sviluppato con questo progetto?*

24 settembre 2009

Luca Piergiovanni

Annamaria Ferrara

Marilina Bernasconi