



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

**Scuola di
Studi Umanistici
e della Formazione**
Corso di Laurea in Scienze della
Formazione Primaria

**“Lupo mangia....Tutto” in chiave *coding*:
esperienza di didattica digitale unplugged nella
scuola Primaria Carlo Alberto Dalla Chiesa**

Relatore

Andreas Robert Formiconi

Candidata

Francesca Bartolozzi

Anno Accademico 2016/2017

*Alla mia famiglia,
al mio ragazzo Matteo,
e ai miei amici*

Sommario

Introduzione	6
Capitolo I.....	8
Nuove competenze scolastiche	8
1.1 L'ingresso delle tecnologie nella scuola.....	8
1.2 <i>Coding</i> e pensiero computazionale	12
1.3 Esempio di attività unplugged: Cody e Roby	16
1.4 Le iniziative italiane per la scuola digitale: riforma “La Buona Scuola”	18
1.5 Programma il futuro e L’Ora del codice	24
Capitolo II	32
Alimentarsi in modo sano: a scuola si può!	32
2.1 L'importanza di un'alimentazione sana ed equilibrata.....	32
2.2 Iniziative mondiali: Giornata Mondiale dell’Alimentazione.....	37
2.2 “Il lupo mangia frutta” diventa “Il lupo mangia... Tutto”: progetto alimentare nella classe III C della scuola Carlo Alberto Dalla Chiesa	41
2.2.1 Il contesto classe	41
2.2.2 Le motivazioni	42
2.2.3 Obiettivi generali, specifici e trasversali.....	44
2.2.4 Strumenti utilizzati e prodotti realizzati.....	46
2.2.5 Metodologie didattiche utilizzate.....	50
2.2.6 Azioni di verifica e valutazione	55
2.2.7 Le fasi del progetto	55
Capitolo III.....	62
Progetto di <i>coding</i> nella classe primaria IIIC della scuola Carlo Alberto dalla Chiesa.....	62
3.1 La nascita del progetto	62
3.2 Contesto digitale nell’IC Iva Pacetti di Prato	63
3.3 Obiettivi specifici di apprendimento.....	65
3.4 Materiali e strumenti utilizzati	66
3.5 Strategie didattiche utilizzate: cooperative learning e problem solving	68
3.6 Descrizione dell’esperienza	70
3.6.1 Contesto scolastico.....	70
3.6.2 Progetto MARC: attività unplugged: “Il lupo mangia... TUTTO”	71

3.6.3 Somministrazione del questionario.....	77
3.6.4 Dati ricavati dal questionario	84
Conclusioni	96
Ringraziamenti	100
Bibliografia	102
Sitografia.....	104

Introduzione

Negli ultimi anni si è visto un notevole cambiamento per quanto riguarda il contesto educativo internazionale ed è andato sempre di più diffondendosi il concetto di pensiero computazionale e di *coding*. Anche in Italia questa trasformazione è abbastanza visibile, un processo che sta prendendo vita e si sta sviluppando anche grazie alla legge 107/2015, anche detta “La Buona Scuola”, la quale dà maggiore importanza e attenzione all’utilizzo del computer nell’insegnamento e all’ingresso del *coding* nella scuola. Il Governo si è posto come obiettivo lo sviluppo di una progettazione verticale tra i vari ordini e gradi di scuola per sviluppare una conoscenza coerente e prolungata nel tempo. In conformità a questo ho deciso di realizzare un progetto didattico digitale, che ho poi sperimentato nella classe in cui ho svolto il mio percorso di tirocinio formativo, grazie anche al supporto e ai consigli preziosi della mia tutor scolastica Letizia Balbi.

La scelta di questo mio progetto è avvenuta perché ho avuto la fortuna di poter stare a contatto con una classe dove il *coding* è il loro pane quotidiano, viene utilizzato in maniera interdisciplinare e dinamica, due ore a settimana, chiamate “le ore del codice”.

Questo lavoro di tesi vuole riportare un’esperienza che si rivolge agli alunni di una classe di scuola primaria, con l’intento di voler promuovere attività alternative e appassionanti, che favoriscano l’interdisciplinarietà e la cooperazione.

La prima parte dell’elaborato parla brevemente del cambiamento che sta travolgendo la nostra società e in particolare la scuola, dovuto soprattutto dalla diffusione delle tecnologie digitali che hanno messo in discussione molti concetti oramai consolidati all’interno del contesto scolastico, ma che oggi devono essere rivalutati per rispondere alle nuove esigenze e ai nuovi bisogni. Particolare

riferimento è fatto al concetto di *coding* e di pensiero computazionale e al loro ingresso all'interno delle scuole e delle classi. Le stesse classi che oggi si sono trasformate in classi laboratorio e in ambienti di reale apprendimento, che molto spesso si allontanano dalla tradizione per avvicinarsi sempre di più al mondo della tecnologia. Inoltre narra anche di come in Italia il Governo sta cercando di supportare la crescita di questo nuovo mondo e modo di apprendere. Nella seconda parte è descritto accuratamente il progetto sull'alimentazione che la classe, in cui è stata realizzata l'esperienza, ha svolto da gennaio fino a giugno 2017, che io poi ho successivamente riadattato per creare la mia attività didattica. Il progetto, che prende il nome da un gioco molto praticato dai bambini "Lupo mangia frutta", è stato realizzato dalle insegnanti, ha coinvolto tutte le discipline ed infine è stato riadattato da me anche per l'attività di *coding*. Nell'ultimo capitolo è raccontata l'esperienza sulla didattica digitale unplugged nella scuola "Carlo Alberto della Chiesa" svolta durante il percorso di tirocinio formativo.

Viene descritta dettagliatamente l'attività, facendo riferimento sia alla fase di progettazione sia a quella di realizzazione e di messa in atto. Nell'ultima parte di questo capitolo sono esposti e analizzati i risultati ottenuti da questa esperienza, in base al questionario che ho personalmente somministrato ad ogni alunno, che gli è stato assegnato al termine dell'attività, con il quale è stato possibile determinare gli effetti positivi.

Incrociando le risposte degli alunni, ho calcolato le percentuali delle varie risposte, che ho poi inserito alla fine dell'elaborato per mostrare come questo progetto ha avuto su di loro un impatto positivo.

Capitolo I

Nuove competenze scolastiche

1.1 L'ingresso delle tecnologie nella scuola

Le tecnologie e i media sono entrati nella scuola ancor prima della diffusione e dell'avvento dei computer, già dagli anni '60 si sono affermate tecnologie "audiovisive", considerate "sussidi didattici".¹. Inizialmente governa una grande sfiducia nel mondo della cultura e della scuola verso i media. L'ingresso delle tecnologie nella scuola è caratterizzato da un processo suddiviso in più fasi. Nella prima fase, che vede protagonisti gli Stati Uniti, il computer viene visto come uno strumento sostitutivo dell'insegnante che gestisce il percorso di apprendimento degli alunni. Verso la metà del 1980 invece, il computer è un congegno cognitivo caratterizzato dalle tecnologie *general purpose*² (scrittura, archiviazione, disegno, foglio elettronico). Successivamente, verso l'inizio del 1990, il computer diventa uno strumento comunicativo multimediale.

Alla fine degli anni '80 si diffonderà l'idea che questo strumento sia in grado di aumentare e migliorare la comunicazione interpersonale, questo pensiero esploderà poi negli anni successivi anche grazie all'avvento d'internet.

Quest'ultima, un sistema che permette a diverse reti di collegarsi fra loro, in modo che chi è connesso a una delle reti può comunicare con chiunque sia collegato a una qualsiasi delle altre. Il risultato che si ha quando ci si connette, riguarda la sensazione di muoversi in un unico

¹È il materiale utilizzato dall'insegnante come integrazione e complemento ai libri di testo.

² Una tecnologia *general purpose* è uno strumento caratterizzato dall'eccezionale versatilità, in grado di rispondere ad una discreta classe di problemi. Alcuni esempi sono: computer, fonti di energia, internet, strade, ferrovie, automobile, ecc. (https://it.wikipedia.org/wiki/General_purpose consultato in data 07/07/2017)

sistema globale. Questo sistema permette a ognuno di noi di trasmettere informazioni, idee e opinioni, ma anche di riceverle, quindi siamo contemporaneamente spettatori e protagonisti.

Per quanto riguarda l'ambiente scolastico, internet abbatte le mura della classe, apre spazi di collaborazione, di confronto e di cooperazione a distanza. Negli ultimi venti trent'anni si è affermato il tema della *digital literacy*³ contemporaneamente al processo di digitalizzazione di molte delle attività produttive della società contemporanea. Vi sono due principali motivi per i quali questo tema oggi è molto importante. Da un lato perché serve una scelta più consapevole sul perché e come impiegare le nuove tecnologie nella scuola. Si può affermare ciò perché, trent'anni di esperienza del loro uso, mostra più criticità che successi: gran parte del lavoro scolastico con le tecnologie rimane di scarso significato sul piano cognitivo e culturale. Quindi, risulta oggi necessario, il bisogno di selezionare attività cognitivamente efficaci, che le tecnologie possono esaltare. Dall'altro lato, oggi ci troviamo davanti ad un processo che ridefinisce le *digital literacy*.

La competenza digitale rappresenta una sfida rilevante per i sistemi educativi del nuovo secolo, si delinea come una condizione necessaria per vivere nella società della conoscenza. Questo porta alla necessità di ridefinire le funzioni della scuola e delle istituzioni formative e richiede una riflessione sul significato concettuale di questa competenza e sullo spazio che la "cultura digitale" deve trovare nei *curricula*.

Possiamo quindi affermare che stia andando incontro ad una seconda rivoluzione caratterizzata dalle tecnologie digitali.

³ Significa alfabetizzazione digitale e si intende la capacità di utilizzo dei nuovi media, che dà la possibilità di partecipare in modo attivo ad una società sempre più digitalizzata.
(https://it.wikipedia.org/wiki/Alfabetizzazione_digitale consultato in data 07/07/2017)

Quest'ultime stanno trasformando il pensiero verso la scuola e verso l'apprendimento. Le persone imparano grazie all'ausilio delle nuove tecnologie, offrendo opportunità di apprendimento che vanno poi a sfidare i sistemi d'istruzione tradizionali, partendo dalla scuola dell'infanzia fino ad arrivare all'università. Esse sembrano sfidare certezze oramai consolidate nel contesto scolastico, che riguardano il ruolo degli studenti e degli insegnanti, l'offerta formativa e le opportunità di apprendimento, l'ordinamento della conoscenza e delle stesse istituzioni educative. Con l'ingresso delle tecnologie negli ambienti scolastici, la figura dell'insegnante si deve adattare e modificare in base alle nuove esigenze, passando da un ruolo di trasmettitore di conoscenze ad una figura che vede l'insegnamento come guida e facilitazione dei processi di apprendimento. Non deve più essere un insegnante che opera in isolamento, ma un docente propenso e capace al lavoro di gruppo e di realizzazione di progetti insieme ai colleghi.

Anche la figura dello studente deve essere rivalutata, non più passivo fruitore ma soggetto attivo che lavora in gruppo per creare conoscenza. Quest'ondata di cambiamento vede protagoniste anche le istituzioni educative, non più isolate ma integrate e in continua interazione con il resto della comunità.

Per ultimi, ma non per importanza, i genitori devono essere maggiormente coinvolti in tutto ciò che riguarda la comunità scolastica.

Il cambiamento digitale dell'educazione è spesso giustificato in base ad argomenti diversi. Da una parte questa necessità di trasformazione è vista come risultato della diffusione delle tecnologie digitali in qualsiasi ambiente della nostra vita, dall'altra, vi sono pressioni provenienti dal mondo stesso dell'educazione, nel quale questi

strumenti sono visti dotati di capacità intrinseca per trasformare in meglio molti aspetti caratterizzanti l'educazione. Ciò che ricorrentemente, giustifica questo bisogno di metamorfosi scolastica in senso tecnologico, è l'idea che questo cambiamento sarebbe richiesto dalle nuove generazioni, anche chiamate "*nativi digitali*".⁴ I fautori di questa posizione affermano che questa nuova generazione sia dotata di nuove capacità cognitive, legate ad un uso esteso delle tecnologie.

Di conseguenza, secondo questa corrente di pensiero, le istituzioni dovrebbero rispondere ai nuovi stili cognitivi e soddisfare le nuove esigenze di questi ragazzi.

Le tecnologie ovviamente, non sono dotate di proprietà intrinseche che hanno la capacità di determinare indipendentemente da altri fattori effetti positivi o negativi, per le loro caratteristiche e in base alle circostanze possono semplicemente essere delle opportunità, ma anche dei rischi. È compito della scuola saperne usufruire in maniera adeguata e consapevole, mettendole a disposizione degli alunni e degli insegnanti, il cui uso dovrà essere ragionato.

La tecnologia di per sé non è un fattore che può fare la differenza in modo autonomo e indipendente, uno stesso strumento tecnologico può essere utilizzato in maniera diversa, in base allo scopo e al contesto, per questo deve essere valutato non solo l'apparecchio stesso, ma anche l'ambiente nel quale viene utilizzato.

Per questo oggi vi è la necessità di avere all'interno della scuola la figura di un'insegnante consapevole, dotato di capacità riflessiva e critica, che dovrà essere sostituita ai principi pedagogici dell'autorità e

⁴ L'espressione nativi digitali indica la generazione di chi è nato e cresciuto negli anni della diffusione delle nuove tecnologie informatiche. Si tratta solitamente di persone che non hanno avuto alcuna difficoltà a imparare l'uso di queste tecnologie. Esiste una seconda espressione, immigrati digitali, che indica il contrario. Le due espressioni, nativi digitali e immigrati digitali, si sono diffuse in Italia dopo il 2001, successivamente alla pubblicazione in lingua inglese di un libro da uno scrittore statunitense, Marc Prensky, che era intitolato Digital Natives, Digital Immigrants. (http://www.treccani.it/webtv/videos/pdnm_della_valle_nativi_digitali.html consultato in data 06/07/2017)

della razionalità. Egli dovrà essere una guida, che garantisca ai propri alunni, l'autonomia e che stimoli l'apprendimento attraverso attività accattivanti e coinvolgenti, orientando gli spazi di autonomia conquistati dal soggetto non solo verso il raggiungimento di obiettivi personali, ma anche verso la costruzione di un sapere condiviso. Questo dovrebbe affiancarsi ad una didattica attiva, cooperativa e costruttivistica, accantonando la semplice trasmissione individuale di nozioni per costruire in modo attivo e autonomo conoscenze e competenze.

1.2 Coding e pensiero computazionale

In questo vortice di cambiamenti e d'idee entra oggi con gran prepotenza il concetto di *coding*⁵ e di *pensiero computazionale*.⁶ *Coding* è un termine inglese, ad esso corrisponde la parola “programmazione”, non intesa nel senso tradizionale del termine. Esso corrisponde all'uso didattico di strumenti di programmazione visuale per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale, ciò avviene attraverso l'utilizzo di una serie d'istruzioni codificate con un linguaggio caratterizzato da una propria grammatica costituita da una precisa ortografia e sintassi. Vi sono tantissimi linguaggi diversi, fra questi abbiamo i cosiddetti linguaggi “a blocchi”, attraverso i quali le

⁵ La parola significa creazione e scomposizione dei codici informatici per effettuare la programmazione di un computer. Deriva dall'inglese (to) code ‘programmare’. In Italia la conoscenza di questo termine è iniziata da pochi anni, da quando il Ministero dell'Istruzione si è mosso per rendere il *coding* materia di studio fin dalla scuola primaria, per garantire un salto qualitativo delle competenze informatiche delle nuove generazioni. (<https://unaparolaalgiorno.it/significato/C/coding> consultato in data 06/07/2017)

⁶ E' la capacità di risolvere un problema pianificando una strategia, significa pensare come un informatico, in modo algoritmico e a livelli multipli di astrazione. (<https://www.robotiko.it/pensiero-computazionale-definizione-significato/> consultato in data 06/07/2017)

istruzioni non vengono scritte sotto forma di testo, ma con blocchi colorati, che vengono abbinati fra loro per creare le sequenze del codice. Un'altra categoria è quella del “*coding unplugged*” che non ha bisogno di nessun apparecchio tecnologico per essere messo in atto, sarà necessaria solamente la presenza di giocatori, di un tavolo o di un pavimento. In realtà pensandoci bene, questi giochi non rappresentano una novità, ciò che li contraddistingue però è la loro forza nell’evocare meccanismi di pensiero che sono simili a quelli che si adoperano quando si programma un computer. La programmazione viene messa al centro di un percorso, dove l’apprendimento è caratterizzato dalla sperimentazione di nuove strade e al centro di un progetto nel quale le barriere dell’informatica sono abbattute e si mira a stimolare un approccio, non solo all’apprendimento ma anche alla vita basata sulla risoluzione dei problemi. In questo modo, *coding* e programmazione, si legano e si supportano nella giusta maniera, andando a formare nuove generazioni che, avendo sviluppato il pensiero computazionale in modo naturale, potranno scegliere in modo consapevole, se intraprendere la strada dell’informatica o dedicarsi a qualsiasi altro campo, però sempre con un asso in più nella manica per risolvere i problemi che gli si porranno di fronte, ma anche per realizzare i propri progetti di vita.

Il pensiero computazionale è caratterizzato dall’insieme di metodi caratteristici e strumenti intellettuali che possono essere riutilizzati in qualsiasi altro contesto della vita perché hanno valore generale.

I metodi caratteristici includono:

- analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici;
- rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni;

- formulare il problema in un formato che ci permette di usare un “sistema di calcolo” (nel senso più ampio del termine, ovvero una macchina, un essere umano, o una rete di umani e macchine) per risolverlo;
- automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base;
- identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un’efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri);
- generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.

Tutti questi metodi sono importanti perché ognuno di essi può servire per affrontare diversi tipi di problemi per diverse discipline.

Gli strumenti intellettuali includono:

- confidenza nel trattare la complessità;
- ostinazione nel lavorare con problemi difficili;
- tolleranza all’ambiguità (da riconciliare con il necessario rigore che assicuri la correttezza della soluzione);
- abilità nel trattare con problemi definiti in modo incompleto;
- abilità nel trattare con aspetti sia umani che tecnologici, in quanto la dimensione umana (definizione dei requisiti, interfacce utente, formazione, ...) è essenziale per il successo di qualunque sistema informatico;
- capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa.

Quindi il *coding* deve essere pensato come uno strumento di arricchimento e di crescita personale. La capacità che il soggetto deve acquisire riguarda l’individuazione di un procedimento costruttivo, fatto di semplici assi, che porta chi lo utilizza alla risoluzione di un problema complesso. Questo processo però non porta solamente all’individuazione della soluzione di un problema, ma anche alla strada per arrivarci. Ciò che dobbiamo abbandonare, è l’idea che il *coding* sia una competenza digitale, esso non ha nulla a che vedere con la tecnologia perché usa tecniche e strumenti non solo computerizzati, ed ha lo scopo di sviluppare il pensiero computazionale, una competenza che si lega con la capacità di

risolvere i problemi, di elaborare procedimenti costruttivi, di espressione della propria creatività e delle proprie idee. Quando ci si riferisce al *coding unplugged*, si parla di tutte quelle attività di apprendimento che introducono i concetti della programmazione attraverso l'uso di supporti analogici. Ciò che le caratterizza è il non utilizzo di computer, tablet né altri dispositivi digitali. Queste operazioni se vengono ben progettate, garantiscono al successivo utilizzo di questi strumenti un apporto preziosissimo. L'uso della dimensione palpabile nel contesto didattico, per esplorare e conoscere la dimensione digitale, oggi è offerto da moltissimi strumenti che aprono le porte alla creatività e ad una programmazione didattica coinvolgente e stimolante. Una didattica unplugged che viene riservata ai temi del pensiero computazionale, può stabilire un punto di vista privilegiato per comprendere la struttura e la logica delle macchine e per interpretare l'ambiente circostante come un linguaggio programmabile con il quale il bambino può giocare e apprendere. Questo tipo di attività consente ai ragazzi di saper scrivere le tecnologie e non solo di leggerle, è un atto creativo perché stimolano a creare un prodotto con le proprie idee e con il proprio ragionamento, sviluppa competenze logiche poiché ne richiede l'utilizzo costante, aumenta la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, esercita alla soluzione di compiti difficili, richiede una programmazione di passi da svolgere, la connessione tra esecuzione e pianificazione, l'accertamento della qualità d'istituzioni attraverso le attività di debug⁷. Per quanto concerne il metodo da utilizzare, l'insegnante dovrebbe creare attività che siano veramente significative per i bambini, che rispettino i loro stili di apprendimento poiché anche

⁷ Il debug indica l'attività che consiste nell'individuare, da parte del programmatore, uno o più errori presenti nel software a seguito dell'utilizzo di un programma. (<https://it.wikipedia.org/wiki/Debugging> consultato in data 09/07/2017)

contenuti come quelli dell'informatica potrebbe diventare noiosi se presentati nel modo sbagliato. Il docente dovrebbe utilizzare un approccio ludico e collaborativo alla programmazione e al debug, dovrebbe porsi come una figura di tutor, puntare sul movimento, sulla sfida, sul gioco sia individuale sia di squadra, stimolare la ricerca di soluzioni a problemi e utilizzare il corpo.

1.3 Esempio di attività unplugged: Cody e Roby

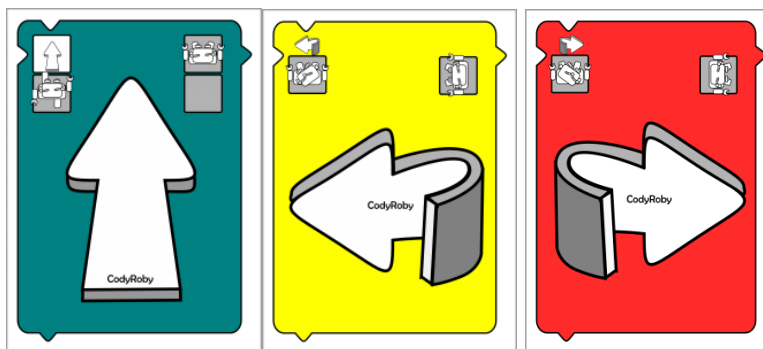
Un esempio di questo tipo di attività è *Cody e Roby*, ideato nel novembre del 2014, per offrire a tutti la possibilità di partecipare anche pochi giorni prima dell'avvio e senza alcun costo alla *European Robotics Week*⁸. Lo starter kit di CodyRoby può essere scaricato, stampato e ritagliato per comporre il mazzo di carte, la scacchiera, le pedine e la scatola in cui poi riporre tutti gli accessori del gioco. Roby è un robot che esegue istruzioni, Cody è il suo programmatore. Le istruzioni sono tre: vai avanti, gira a sinistra e gira a destra. Ogni istruzione è scritta o disegnata su una tessera. Roby legge l'istruzione e la esegue muovendosi su una scacchiera. Non servono computer perché sono i partecipanti a fare la parte di Roby e di Cody. Tutti i giochi di Cody&Roby possono essere utilizzati come giochi da tavolo o come giochi di movimento da fare a terra. Il numero di scacchi della scacchiera dipende dalle esigenze del gioco. Quando i giochi sono giocati a terra i giocatori si muovono direttamente sulla scacchiera senza bisogno di pedine e possono essere disegnate con il nastro adesivo di carta o altri mezzi, in questo modo i ragazzi sono coinvolti

⁸ E' una manifestazione per spingere l'Europa verso obiettivi alti di scienza e conoscenza e per comunicare ai giovani i benefici della robotica. Inoltre è anche l'occasione per discutere degli aspetti etici, legali e sociali di questa nuova disciplina. (<https://il-laboratorio.academy/european-robotics-week-2016-18-27-novembre-2016/> consultato in data 09/07/2017)

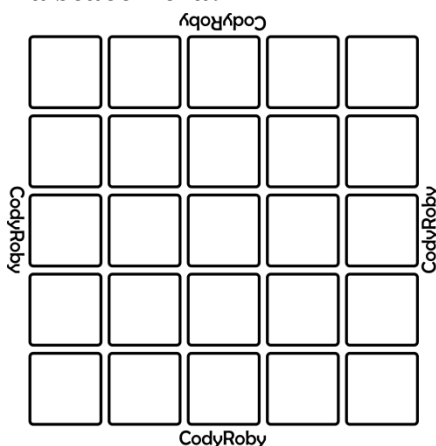
in giochi di ruolo. Quello che unisce le varie attività a terra è il fatto che i giocatori a rotazione sono incaricati a giro di due diversi ruoli: il programmatore e il robot che esegue i comandi.

Il programmatore utilizza un linguaggio di programmazione simbolico, ad esempio le quattro frecce direzionali, mettendole in ordine di esecuzione. Il robot ascolta o legge i comandi di movimento posti in sequenza e li mette in azione camminando sulle caselle della scacchiera. La scrittura del programma può avvenire in due modi: scritto all'interno della griglia che lo studente ha in mano, utile per i bambini più piccoli, oppure accanto alla griglia stessa.

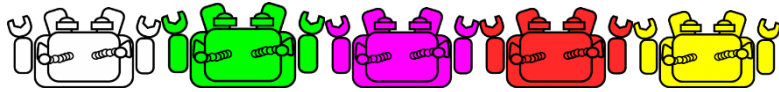
Cody cards:



La scacchiera:



Le pedine:



1.4 Le iniziative italiane per la scuola digitale: riforma “La Buona Scuola”

Questo tipo di attività e di apprendimento richiama la necessità di un cambiamento della didattica tradizionale, da trasmissiva a laboratoriale, strutturata per progetti, che incentivi la collaborazione e la discussione. Una serie di riflessioni sono partite per quanto riguarda i principi della disciplina e le caratteristiche del suo pensiero, grazie alla rivoluzione informatica.

Questa discussione viene identificata con il termine “pensiero computazionale”, grazie a **Jeanette Wing**⁹ che nel Marzo 2006 ha pubblicato un articolo su *Communication of ACM* intitolato proprio *Computational Thinking*. Esso sostiene che il pensiero computazionale concerne competenze e nozioni utili a tutti e non solo ai professionisti di questo settore, gli informatici. L’articolo ha stimolato un dibattito dinamico e internazionale, ma anche riflessioni da parte d’istituzioni prestigiose; nasce da qui la richiesta dell’introduzione dell’informatica nei curricula. In molti documenti in cui si parla dell’introduzione del *coding* e del pensiero computazionale dalla scuola primaria in poi, si

⁹ Jeannette Marie Wing è Vice Presidente di Microsoft Research. Prima del 2013 è stata professore di presidenza del Computer Science presso la Carnegie Mellon University , Pittsburgh , Pennsylvania , Stati Uniti . Ha anche lavorato come assistente direttore per la scienza informatica e l'ingegneria presso il NSF dal 2007 al 2010. Nel maggio del 2017, La Columbia University ha annunciato che sarebbe entrata in Columbia come direttore del loro Data Sciences Institute. (https://en.wikipedia.org/wiki/Jeanette_Wing consultato in data 10/07/2017)

citano i lavori di **Seymour Papert**¹⁰, il quale ritiene che la programmazione sia uno strumento utile per imparare a pensare e che ciò che è importante non è l'insegnamento della programmazione, ma l'utilizzo delle conoscenze legate ad essa per creare contesti dove esplorare idee.

Il suo pensiero è ancora attuale, esso però può essere attuato solamente con un profondo cambiamento della didattica. In Italia si stanno facendo dei passi avanti verso questo processo di trasformazione, cercando di valorizzare questo nuovo mondo. Facendo riferimento al documento "*La Buona Scuola*", si può notare come esso inverta la rotta del Piano Scuola Digitale; non più LIM e nativi digitali ma *coding* e digital makers. In parallelo, il piano MIUR "*programma il futuro*", invita le scuole a sperimentare con la programmazione. Nonostante questo, nelle recenti "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione", non si trova traccia di *coding* e di pensiero computazionale.

Questo perché, il quadro di riferimento delle indicazioni, sono le competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea.

Fra le otto competenze chiave, quella digitale non fa riferimento a ciò che finora è stato detto, ma si definisce nella capacità di saper utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e

¹⁰ Seymour Papert introdusse il concetto di costruzionismo nelle teorie dell'apprendimento, egli affermava che il processo di apprendimento riguarda la costruzione di rappresentazioni più o meno corrette e funzionali del mondo con cui si interagisce. Differentemente dal costruttivismo, il costruzionismo introduce il concetto di artefatti cognitivi, ovvero oggetti e dispositivi che semplificano lo sviluppo di specifici apprendimenti. E' anche responsabile del progetto in cui è nato il linguaggio Logo, il più noto linguaggio di programmazione a fini didattici.

(https://it.wikipedia.org/wiki/Seymour_Papert/ <http://www.maecla.it/tartapelago/papert/Papert%20-%20Teoria%20unificata%20dell'apprendimento.htm> consultati in data 11/07/2017)

multimediale, con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete e di usare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.

Nonostante questo, la riforma “La Buona Scuola”, dà più spazio all’educazione dei corretti stili di vita, alla cittadinanza attiva, all’educazione ambientale e guarda alla formazione delle nuove generazioni, attraverso lo sviluppo delle competenze digitali.

Pilastro fondamentale di questa riforma è Il *Piano Nazionale Scuola Digitale* (PNSD), un documento d’indirizzo del Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca per l’inizializzazione di una strategia globale che abbia come obiettivo il miglioramento e il rinnovamento della scuola in Italia e per sviluppare un nuovo ruolo del sistema educativa in questo periodo digitale.

Però non è più adeguato parlare solamente di digitalizzazione¹¹ perché si corre il rischio di raccogliere tutti gli sforzi sulla dimensione tecnologica invece che su quella epistemologica e culturale. Questo Piano non è un semplice somministratore di tecnologia ma mira alla costruzione di una nuova visione di Educazione in quest’era digitale, attraverso un processo che sia collegato alle sfide che la società affronta nell’interpretare e sostenere l’apprendimento lungo tutto l’arco della vita e in tutti contesti della vita. Educazione nell’era digitale significa innanzitutto azione culturale, che prende avvio da un’idea tutta nuova di scuola. Una scuola non più vista solamente come spazio fisico ma spazio aperto verso l’apprendimento e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze che useranno poi in tutti gli ambiti della loro vita.

¹¹ Questo termine fa riferimento al passaggio del mondo analogico a quello digitale.

In questo modello scolastico, le tecnologie si trovano al servizio dell'attività scolastica, prima di tutto per le attività incentrate sulla formazione e sull'apprendimento contagiando però anche tutti gli ambienti della scuola: classi, spazi comuni, laboratori, spazi individuali, amministrazione e luoghi informali.

Gli obiettivi però non cambiano, rimangono sempre gli stessi, quelli che riguardano le competenze degli studenti, i loro apprendimenti, i loro risultati, e l'impatto che avranno nella società come individui, cittadini e professionisti.

Gli obiettivi però sono rinnovati nei contenuti e nei modi, per reagire alle sfide di un mondo che è in continuo cambiamento e che richiede sempre di più competenze trasversali, agilità mentale e un ruolo attivo dei giovani. Questa è la motivazione per la quale tutto il personale scolastico deve mettersi in gioco, non solo i docenti. Gli strumenti per vincere le sfide che tutti i soggetti implicati si troveranno davanti in questo percorso sono contenuti in questo Piano.

Quest'ultimo si articola in quattro passaggi fondamentali: **strumenti, competenze, contenuti, formazione, accompagnamento**. Per ognuno di essi sono stati identificati obiettivi collegati ad azioni specifiche e concrete che possono portare ad un miglioramento complessivo del sistema scolastico. Per "Strumenti" s'intende tutte le condizioni che abilitano le opportunità della società dell'informazione e mettono le scuole nelle condizioni di praticarle, fra queste troviamo: le condizioni di accesso, la qualità degli spazi e degli ambienti, l'identità digitale e l'amministrazione digitale.

L'utilizzo di nuovi strumenti però non basta per migliorare la scuola, servono anche buoni contenuti, il rafforzamento delle competenze e gli apprendimenti degli studenti. Didattica, contenuti e competenze sono gli altri tasselli fondamentali di questo Piano. Allo stesso tempo,

per un netto miglioramento sarà necessaria anche la formazione del personale, orientata all'innovazione didattica e aperta a quella organizzativa.

Il primo punto di questo Piano riguarda i nuovi **strumenti** come l'accesso, caratterizzato da Fibra e banda ultra-larga alla porta di ogni scuola, Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan) e canone di connettività, dando a tutti il diritto ad avere internet, gli spazi e gli ambienti per l'apprendimento, contraddistinti da ambienti digitali per la didattica, Challenge Prize per la scuola digitale, piano per l'apprendimento pratico ed edilizia Scolastica Innovativa. Un altro punto riguarda l'identità digitale, che presuppone un sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On) e un profilo digitale per ogni studente e per ogni docente. Infine l'amministrazione digitale, che prevede una digitalizzazione amministrativa della scuola, un registro elettronico e la strategia "Dati della scuola".

Le nuove **competenze e contenuti**, includono le competenze degli studenti che implicano un framework comune per le competenze digitali degli studenti, scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate, una research unit per le Competenze del ventunesimo secolo, diffusione del pensiero computazionale a tutta la scuola primaria, aggiornamento del curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado.

Un altro punto riguarda il digitale, imprenditorialità e lavoro, rappresentato da un curriculum per l'imprenditorialità (digitale), Girls in Tech & Science, da un Piano Carriere Digitali, dall'Alternanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale. Infine i contenuti digitali che implicano standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica, la promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici e biblioteche

Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali. Ultimo passaggio di questo piano riguarda la **formazione e l'accompagnamento** che si articola in formazione del personale, la quale si caratterizza per la formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa, il rafforzamento della formazione iniziale sull'innovazione didattica, l'assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo e la nuova formazione per i neoassunti. L'accompagnamento invece prevede un animatore digitale in ogni scuola, accordi territoriali, Stakeholders' Club per la scuola digitale, una galleria per la raccolta di pratiche, dare alle reti innovative un ascolto permanente, un osservatorio per la Scuola Digitale, un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali, il monitoraggio dell'intero Piano e un legame palese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa. Questo Piano rappresenta per il contesto italiano un notevole passo avanti per riuscire a trasformare la scuola in base alle nuove esigenze e ai nuovi bisogni, che giorno dopo giorno si trasformano in questo mondo in continua innovazione e cambiamento.

1.5 Programma il futuro e L'Ora del codice

Una delle innovazioni e dei progetti che si sono sviluppati per portare all'interno della scuola lo sviluppo del pensiero computazionale, è "*L'Ora del Codice*", che è parte del progetto "*Programma il Futuro*". Questo progetto è stato avviato dal **MIUR** (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca) in collaborazione con il **CINI** (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica), un progetto di avviamento al pensiero computazionale, che consiste nello svolgimento di un'ora di attività in questo campo, con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti fondamentali dell'informatica. Questa iniziativa è nata per la prima volta nel 2013 negli Stati Uniti, l'obiettivo riguardava il voler far sì che ogni studente, in qualsiasi scuola del mondo, potesse svolgere almeno un'ora di programmazione. L'obiettivo non ha niente a che fare con la formazione di programmatori informatici per quanto riguarda le nuove generazioni, ma è semplicemente quello di divulgare conoscenze scientifiche informatiche di base per comprendere il mondo moderno. La conoscenza delle nozioni principali dell'informatica è necessaria perché aiuta a migliorare e ad aumentare la creatività e la capacità di risoluzione di problemi. Nel 2013 questa iniziativa ha portato in una sola settimana 15 milioni di studenti americani a sperimentare un'ora di programmazione. Successivamente, in tutto il mondo, le persone hanno partecipato a questa esperienza, raggiungendo quota 200 milioni.

Anche in Italia, da settembre 2014, è stata proposta questa sperimentazione ed è uno dei primi Paesi al mondo a testare questo progetto, usufruendo di strumenti facili da utilizzare, che non

richiedono nessun tipo di abilità avanzata. Il MIUR e il CINI attraverso il sito www.programmailfuturo.it danno la possibilità ad ogni scuola di avere a disposizione una serie di lezioni interattive e non, gli strumenti hanno un'elevata qualità didattica e scientifica e sono stati progettati per renderli utilizzabili da ogni insegnante di qualsiasi materia. Non è necessaria alcuna particolare abilità tecnica né alcuna preparazione scientifica.

Il progetto prevede due percorsi differenti: uno di base e uno avanzato. La modalità di base viene chiamata appunto “L’Ora del Codice” e prevede lo svolgimento di un’ora settimanale al pensiero computazionale. Mentre la modalità avanzata, definita “Corso Introduttivo”, consiste nel far accompagnare alla prima ora, un’esperienza più approfondita con ulteriori 10 lezioni. Le due modalità possono essere utilizzate sia in realtà scolastiche dotate di computer e connessione a Internet, sia in scuole non ancora fornite da supporti tecnologici. Per far sì che una classe possa partecipare, deve essere eletto dal Consiglio di Classe l’insegnante che deve seguire l’iniziativa e un insegnante referente, entrambi devono iscriversi con il loro indirizzo di posta elettronica istituzionale. Il compito del docente di riferimento è di incuriosire e riconoscere i colleghi che hanno voglia e determinazione nel partecipare alle attività previste dal percorso, ma anche di preoccuparsi che questa iniziativa venga ben inserita nel piano delle attività didattiche della scuola, assicurando che il maggior numero di classi aderisca. Il progetto ha previsto una serie di obiettivi per i tre anni scolastici dal 2014 al 2017. Nel primo anno scolastico aveva previsto di coinvolgere il 30% delle scuole primarie (circa 4.600), completare il percorso base L’Ora del Codice in almeno del 15% delle classi delle scuole primarie, completare il percorso

avanzato, o nella modalità interattiva oppure nella modalità “senza rete”, in almeno il 2% delle classi delle scuole primarie (circa 310).

Nel secondo anno scolastico 2015/2016 aveva previsto di coinvolgere il 35% delle scuole primarie (circa 5.400), completare il percorso base in almeno il 20% delle classi delle scuole primarie e completare il percorso avanzato, o nella modalità interattiva o in quella “senza rete”, in almeno il 5% delle classi (circa 770). Nell’ultimo anno scolastico dedicato al progetto, quello appena terminato 2016/2017, aveva previsto di coinvolgere il 40% delle scuole primarie (circa 6.100), completare il percorso base in almeno il 25% delle classi delle scuole primarie e completare il percorso avanzato in almeno il 9% delle classi delle scuole primarie (1380). Il monitoraggio che ha riguardato la prima fase di questo terzo anno di attività, ha confermato la crescente adesione delle istituzioni scolastiche al progetto e la notevole soddisfazione di insegnanti e studenti. Fio a metà dicembre 2016 hanno partecipato attivamente al progetto 5.434 scuole, 23.280 insegnanti, 77.927 classi e 1.325.911 studenti, raddoppiando i valori misurati nello stesso periodo del 2015, con un incremento anche del numero di ore svolte da ogni studente, che porta ad un totale di 10.637.284 ore di lezione complessive. Le scuole primarie continuano a partecipare in maniera maggiore rispetto agli altri ordini, ma da quest’anno vi è stata anche una buona adesione della scuola dell’infanzia. La partecipazione è così suddivisa: 3,8% scuola dell’infanzia, 57% scuola primaria, 28% scuola secondaria di primo grado e 12% scuola secondaria di secondo grado. Si registra anche un maggior equilibrio della partecipazione da parte di insegnante di diverse discipline e un maggior coinvolgimento delle studentesse, molto elevato sia per interesse sia per partecipazione, andando così a minare lo stereotipo che considera le donne non adatte alla tecnologia

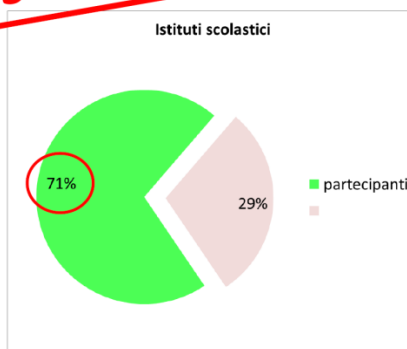
e alla scienza. La valutazione da parte di insegnanti e studenti è stata molto positiva perché il 98% degli insegnanti ha valutato il progetto “utile” o “molto utile” e il 97% degli studenti è stato “interessato” o “molto interessato”. Questo testimonia che durante la settimana internazionale dell’Ora del Codice l’Italia è stato il paese con maggiore partecipazione, a parte gli USA.

Invece la rivelazione finale di questo terzo anno di progetto è stata compiuta a maggio 2017. Qui sotto ho riportato alcuni dati quantitativi relativi al superamento dei primi due obiettivi ed alla partecipazione per ognuno dei tre anni.

Obiettivo 1

SUPERATO!

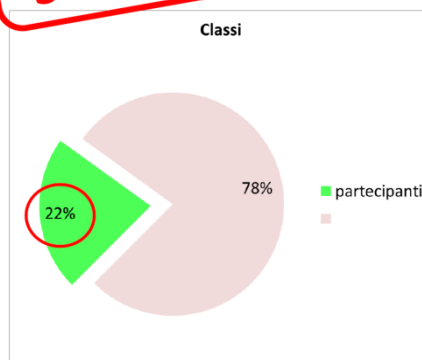
- Coinvolgere almeno il **40%** degli **8.281** istituti scolastici
- Progetto presente in **5.856** istituti



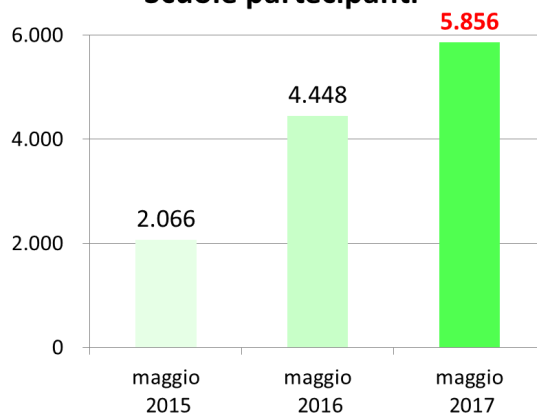
Obiettivo 2

SUPERATO!

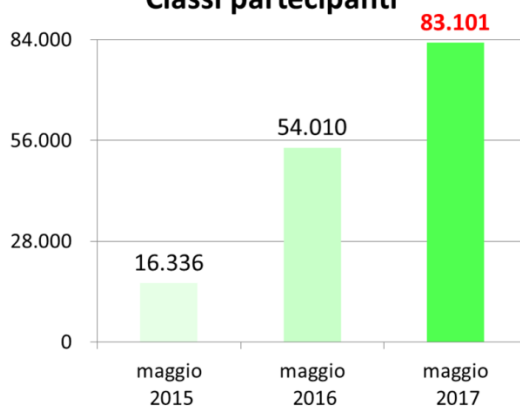
- Svolgere almeno 10 ore nel **9%** delle **370.597** classi
- Media di 13,56 ore svolte in **83.101** classi



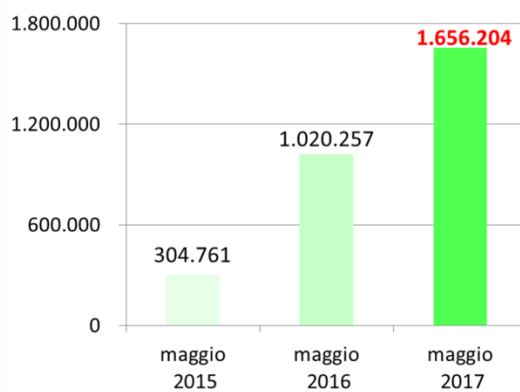
Scuole partecipanti

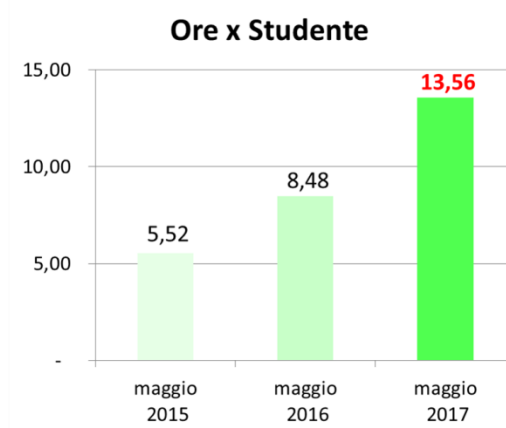
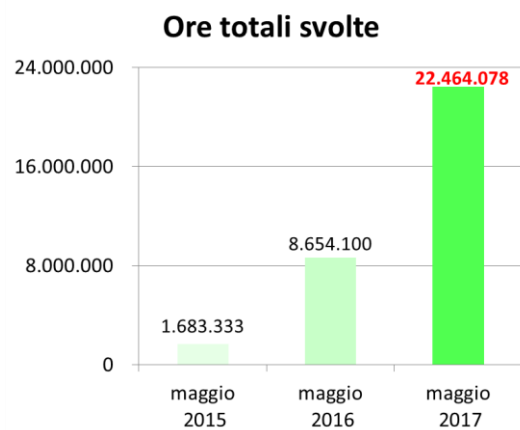
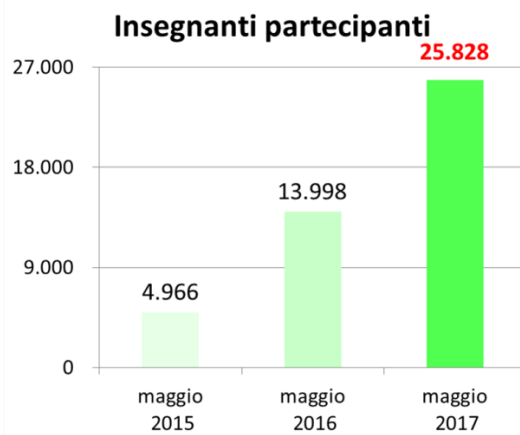


Classi partecipanti

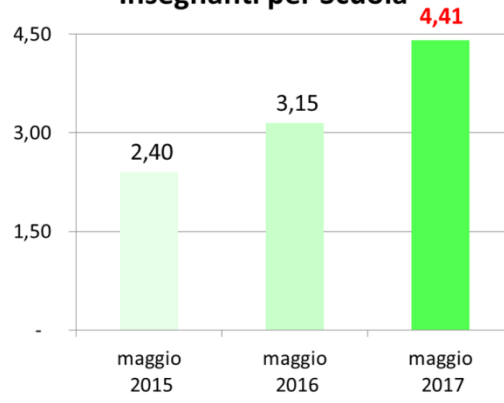


Studenti partecipanti





Insegnanti per Scuola



Capitolo II

Alimentarsi in modo sano: a scuola si può!

2.1 L'importanza di un'alimentazione sana ed equilibrata

Dopo aver letto il titolo di questo secondo capitolo vi starete chiedendo: <Cosa c'entra il *coding* con l'alimentazione?>. La domanda potrebbe essere anche giustificata, ma non abbiate fretta e concedetemi qualche altra pagina prima di arrivare alla motivazione di questa mia scelta. La società contemporanea e l'educazione hanno come obiettivo fondamentale quello di saper interagire in un mondo positivo e costruttivo con le altre persone, attraverso comportamenti significativi che riguardano il vissuto personale e la qualità delle relazioni tra gli esseri umani. Parlando di "vissuto personale", facciamo riferimento anche alla nostra salute e alimentazione, aspetti che fanno parte della nostra vita quotidiana, carichi di valenze affettive ed emotive. Per garantire la salute e la qualità di vita di una persona, è stato dimostrato come una corretta alimentazione sia fondamentale. Tutta questa importanza però non viene molto considerata nella nostra quotidianità, a causa della vita moderna, frenetica e caotica, che ci lascia sempre meno tempo per rispettare il nostro corpo e la tradizione, secondo la quale riunirsi intorno alla tavola rappresenta una pausa serena dalle fatiche della giornata. Questo diverso approccio verso il momento del pasto, considerato un riposo necessario per permettere al nostro organismo di ritrovare le energie perdute, consente un rapporto più adeguato con il cibo. Con il passare degli anni però le pratiche e le abitudini alimentari sono cambiate, in senso qualitativo e quantitativo, adattandosi al nuovo

mondo. Vi è sempre meno tempo da dedicare ai pasti e sempre più una presenza ingombrante di *junk food*¹².

Il junk food o “cibo spazzatura” è entrato prepotentemente nelle nostre vite perché è un pasto che può essere consumato velocemente, senza che ci sia una gran perdita di tempo nella preparazione e nella consumazione.

L'importanza di un'adeguata educazione alimentare oggi è evidente e questa battaglia deve essere combattuta anche dalla scuola, luogo privilegiato di apprendimento e di diffusione di buone abitudini quotidiane. La consapevolezza che proprio in età scolare si creino e consolidino le abitudini alimentari dei bambini, le impone l'assunzione di un ruolo determinante come agenzia formativa anche in questo settore. Inoltre, essa può assumere anche il compito di educare e guidare non solo i bambini, ma anche le famiglie e l'intera collettività.

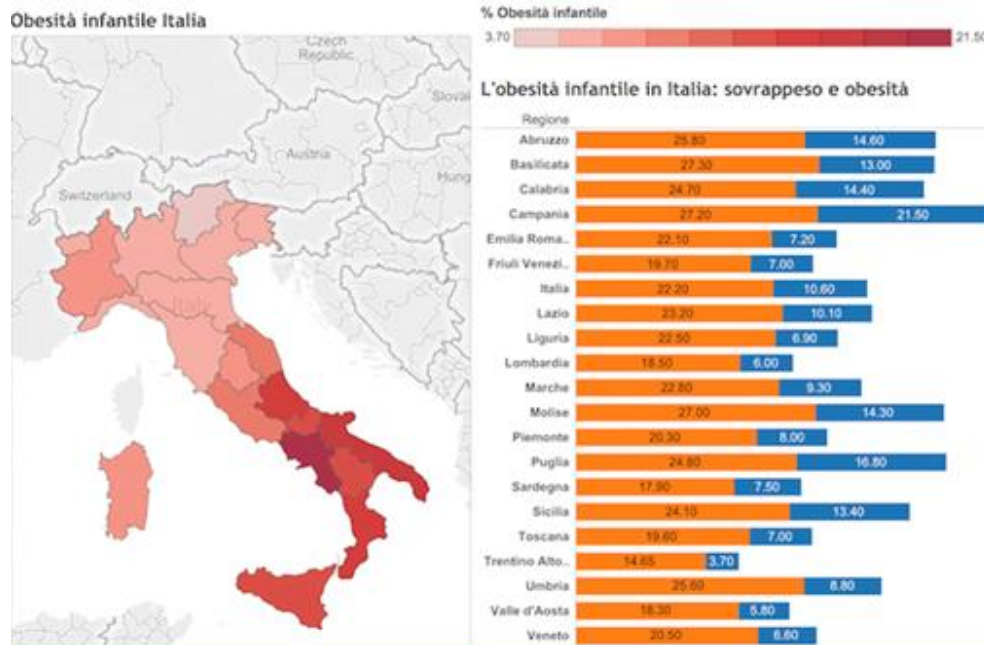
L'educazione alimentare s'impone oggi come un pezzo fondamentale dell'educazione alla salute, perciò diventa necessario acquisire corrette abitudini alimentari fin dalla tenera età. Questo permetterà di assumere un approccio positivo con il cibo che potrà portare ad un futuro sano stile di vita. Il compito della scuola però non può essere solo quello di addestrare i ragazzi ad un'alimentazione sana e corretta, ma deve accompagnarli e stimolarli verso la conquista di un atteggiamento che dovrà essere valido per tutta la loro vita, che gli consenta di capire, di scegliere e di trovare la propria strada. Un intervento di educazione alimentare dovrebbe quindi essere creato come progetto educativo globale, meta disciplinare che dovrebbe coinvolgere tutta la comunità educativa, compresi i docenti, per

¹² Letteralmente significa “cibo spazzatura” e fa riferimento a tutti quei cibi preconfezionati di scarso valore nutritivo e alto contenuto calorico, come merendine, snack confezionati, dolciumi.
(https://it.wikipedia.org/wiki/Cibo_spazzatura_consultato_in_data_19/07/2017)

impegnarsi a perseguire l'obiettivo non soltanto da un punto di vista teorico, ma anche pratico.

L'educazione alimentare e alla salute è un tema che deve essere privilegiato perché incide fortemente sullo sviluppo psicofisico delle nuove generazioni e contribuisce in maniera notevole a creare i presupposti per una vita adulta bilanciata e sana. La società nella quale viviamo oggi, ha trasformato il nostro sistema di vita, influenzando le abitudini alimentari delle famiglie, che spesso sacrificano la qualità e la varietà degli alimenti per privilegiare esigenze diverse. Questo causa nei bambini e nei ragazzi disordini alimentari, caratterizzati da carenze nutrizionali che vanno poi ad influire su alcuni aspetti della crescita; infatti in Italia il numero dei soggetti obesi tra bambini e ragazzi sta aumentando notevolmente. I dati dimostrano che il nostro Paese è a uno dei primi posti in Europa nell'indice dell'obesità infantile. Considerando i ragazzi di tredici anni, ad esempio, l'Italia è al quarto posto per numero di bambini in sovrappeso dopo Grecia, Portogallo, Irlanda e Spagna. I bambini italiani, rispetto ai coetanei europei, sono anche quelli che praticano meno sport in assoluto in tutte le fasce d'età. Il risultato è che tra i 6 e 17 anni il 26,9% è in eccesso di peso, e tra gli 8-9 anni il 10,2% è in condizioni di obesità. In media, in base agli ultimi dati del ministero della Salute, il 22,2% dei bambini italiani è risultato in sovrappeso e il 10,6% obeso. Le percentuali maggiori riguardano le regioni del Centro Sud: Abruzzo, Molise, Campania, Puglia e Basilicata con il 40% dei bambini sovrappeso, mentre Sardegna, Valle d'Aosta e Trentino Alto Adige sono sotto il 25 per cento. Un fattore di forte influenza è il contesto familiare perché il peso e l'istruzione dei genitori si legano con lo stato fisico dei figli. Nelle famiglie in cui c'è almeno un genitore obeso, c'è maggior rischio che il bambino risulti sovrappeso. Questo

vale anche per il livello di istruzione, con un'istruzione elevata dei genitori si assiste ad un numero minore di bambini con chili di troppo.



L'educazione alimentare resta cruciale. Secondo l'ultimo rapporto Istat-Unicef, è ancora molto alta la quota di bambini che non fa una colazione adeguata. Tra i 3 e i 17 anni il 9,9% non mangia a sufficienza il mattino; quota che sale al 16,7% tra gli 11 e i 17, mentre tra i più piccoli dai 3 ai 10 anni la percentuale scende al 3,9%. A metà mattina, poi, il 65% fa una merenda troppo abbondante. Ed è a questo punto della giornata che si abusa di snack grassi e poco salutari: tra i bambini di 3-10 anni la quota di chi mangia uno snack una volta al giorno è pari all'11,4%, mentre tra gli adolescenti aumenta al 17,4 per cento. Inoltre frutta e verdura nella dieta giornaliera dei bambini italiani sono rare se non del tutto assenti. Il 22% dei genitori, secondo i dati raccolti dal ministero della Salute, dichiara che i propri figli non consumano quotidianamente una mela o un'insalata. Nella fascia 3-10 anni solo 10,9% mangia quattro porzioni o più di frutta e verdura.

La quota sale al 13,3% tra gli 11 e i 17 anni. Ma se il consumo si abbassa a tre porzioni giornaliere, la quota sale al 66% per i più piccoli e al 60% per i più grandi. Al contrario, ben il 44% dei bambini consuma abitualmente bevande zuccherate e gassate. Anche qui il consumo è correlato con il livello culturale dei genitori: i dati dell'Istat-Unicef dicono che la quota di consumatori quotidiani di più di mezzo litro di bevande gassate tra i ragazzi di 11-17 anni è pari al 4,7% se le madri sono laureate, si sale al 10,4% se hanno il diploma di scuola superiore e all'8,6% se hanno completato solo la scuola dell'obbligo. Dietro ai numeri e alle abitudini sbagliate si nascondono i rischi per la salute, per questo l'alimentazione si dovrebbe spostare dalla tavola ai banchi di scuola, diventando strumento di comunicazione, pensiero, incontro, dialogo, scambio e condivisione. Il primo compito che deve fare il docente è di rendere consapevole il ragazzo delle urgenze che lo riguardano in prima persona, premure che la scuola ha il compito di eliminare o quantomeno prevenire. Sulla base di quanto detto, risulta necessario un lavoro interdisciplinare che si muova partendo da una linea laboratoriale sull'Educazione Alimentare. Anche le Indicazioni Nazionali richiamano più volte l'attenzione degli insegnanti verso questo tema, facendo affidamento al loro impegno per lo svolgimento di esperienze educativo-didattiche pluridisciplinari centrate sull'Educazione Alimentare e alla Salute.¹³

¹³ Dati presi dal sito: <http://www.linkiesta.it/it/article/2014/11/19/in-italia-i-bambini-piu-grassi-e-pigri-deuropa/23555/>

2.2 Iniziative mondiali: Giornata Mondiale dell'Alimentazione

Tra le varie iniziative e i vari progetti che possiamo trovare in campo alimentare, uno di notevole rilevanza prende iniziativa dal **FAO**¹⁴(Organizzazioni delle Nazioni Unite per l'Alimentazione e l'Agricoltura) che festeggia la *Giornata Mondiale dell'Alimentazione* (GMA), ogni 16 ottobre, per celebrare la propria data di fondazione nel 1945. In accordo con il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, anche nel 2017, è stato proposto alle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado di partecipare al concorso istituito per l'occasione e di partecipare alla GMA 2017: *“Cambiamo il futuro delle migrazioni. Investiamo nella sicurezza alimentare e nello sviluppo rurale.”* Questa celebrazione viene fatta in oltre 150 paesi in tutto il mondo e ciò rende questo giorno uno dei più celebrati del calendario ONU. Questi eventi hanno come obiettivo quello di sensibilizzare verso tutte le persone che soffrono la fame e sul bisogno di assicurare la sicurezza alimentare con diete nutrienti. Dal 1981, ogni anno, viene messo in risalto un particolare tema sul quale vengono focalizzate le attività:

- 1981 - L'alimentazione prima di tutto
- 1982 - L'alimentazione prima di tutto
- 1983 - La sicurezza alimentare
- 1984 - Le donne nell'agricoltura
- 1985 - La povertà rurale
- 1986 - I pescatori e le loro comunità
- 1987 - I piccoli coltivatori
- 1988 - La gioventù rurale
- 1989 - Alimentazione ed ambiente
- 1990 - L'alimentazione per il futuro
- 1991 - L'albero, fonte di vita

¹⁴ Il 16 ottobre 1945, 42 paesi si sono riuniti in Quebec, Canada, per fondare l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'alimentazione e l'agricoltura (FAO). Il loro obiettivo era liberare l'umanità da fame e malnutrizione, e gestire in modo efficace i sistemi alimentari mondiali. (<http://www.fao.org/home/en/> consultato in data 19/07/2017)

- 1992 - Alimentazione e nutrizione
- 1993 - Le diversità della natura: un patrimonio prezioso
- 1994 - L'acqua, fonte di vita
- 1995 - Nutrire il mondo
- 1996 - Combattere la fame e la malnutrizione
- 1997 - Investire nella sicurezza alimentare
- 1998 - La donna nutre il mondo
- 1999 - I giovani contro la fame
- 2000 - La giornata mondiale dell'alimentazione
- 2001 - Combattere la fame per ridurre la povertà
- 2002 - L'acqua: fonte di sicurezza alimentare
- 2003 - Lavoriamo insieme per un'alleanza internazionale contro la fame
- 2004 - La biodiversità per la sicurezza alimentare
- 2005 - Agricoltura e dialogo fra culture
- 2006 - Investire nell'agricoltura per la sicurezza alimentare
- 2007 - Diritto all'alimentazione
- 2008 - La sicurezza alimentare mondiale: le sfide del cambiamento climatico e della bioenergia
- 2009 - Conseguire la sicurezza alimentare in tempi di crisi
- 2010 - Uniti contro la fame
- 2011 - Prezzi degli alimenti - dalla crisi alla stabilità
- 2012 - Le cooperative agricole nutrono il mondo
- 2013 - Sistemi alimentari sostenibili per la sicurezza alimentare e la nutrizione
- 2014 - Agricoltura familiare: nutrire il mondo, preservare il pianeta
- 2015 - Protezione sociale e agricoltura per spezzare il ciclo della povertà rurale
- 2016 - Il clima sta cambiando. L'alimentazione e l'agricoltura anche.

La GMA 2017 si focalizza invece sul tema delle migrazioni. Quest'anno è stato scelto quest'argomento da affrontare perché è stato registrato il più alto numero di persone in movimento dalla Seconda Guerra Mondiale, che è stato costretto ad abbandonare la propria terra a causa dell'aumento dei conflitti e dell'instabilità politica. Complici anche la fame, la povertà e l'aumento dei disastri climatici legati ai cambiamenti climatici. Tutti questi spostamenti portano a sfide molto complesse che necessitano di un'azione globale.

La maggioranza dei migranti nei paesi in via di sviluppo si sposta all'interno del proprio paese e i $\frac{3}{4}$ dei più poveri basano il loro sostentamento sull'agricoltura o altre attività rurali. Per questo motivo è necessario creare condizioni migliori di vita che permettano a queste persone di rimanere nel proprio paese. Lo sviluppo rurale può portare per i giovani opportunità di lavoro ed impieghi, rimediando così ai fattori che li spingono a spostarsi. Esso può portare anche ad un accrescimento della sicurezza alimentare, a mezzi di sostentamento più resistenti, ad un migliore accesso alla protezione sociale, alla riduzione dei conflitti sulle risorse naturali ed a soluzione verso il degrado ambientale e ai cambiamenti climatici.

La partecipazione a questa giornata è caratterizzata da un Libro di Attività sulla Giornata mondiale dell'alimentazione, strumento educativo per insegnanti, studenti e qualsiasi altra persona che voglia informarsi circa questo tema, inoltre viene utilizzato per ispirare i giovani che desiderano partecipare al concorso poster e video per la Giornata mondiale dell'alimentazione.

Il FAO invita gli insegnanti a coinvolgere gli studenti nel partecipare al concorso di disegno e video, incoraggiandoli a supportare la lotta per raggiungere la Fame Zero nel mondo, cioè un pianeta senza fame né povertà. L'anno scorso hanno partecipato più di 7.000 studenti in oltre 100 paesi, dalle Maldive al Guatemala e dalla Bielorussia all'Australia. I poster ed i video che questi ragazzi hanno realizzato, hanno aiutato a sensibilizzare l'opinione pubblica sulle trasformazioni climatiche, che era il tema della GMA 2016. Il FAO come agenzia delle Nazioni Unite responsabile della battaglia contro la fame nel mondo ha proprio questo compito: cercare di far crescere la Generazione Fame Zero, ovvero i ragazzi di oggi che possono diventare messaggeri di cambiamento e speranza, aiutando nel

coinvolgimento e interessamento verso questi temi. Quest'anno, la sensibilizzazione, riguarda la migrazione, la messa in atto delle azioni necessarie per consentire alle persone di rimanere nei propri paesi qualora sussistano le condizioni di sicurezza e l'importanza di essere uniti nella solidarietà contro tutti gli atti di discriminazione e di far appello ai leader per rendere la migrazione sicura e regolare per far sì che essa possa incidere positivamente sulla crescita economica. La partecipazione a questo tipo di concorso, oltre a voler diffondere un adeguato concetto di alimentazione, ha ulteriori obiettivi, molto più profondi e complessi, non sempre però nelle scuole è possibile aderire a questi progetti, allora gli istituti, o direttamente le classi, si armano di buona volontà per cercare comunque di poter diffondere temi e abitudini legati ad una sana alimentazione.

2.2 “Il lupo mangia frutta” diventa “Il lupo mangia....Tutto”: progetto alimentare nella classe III C della scuola Carlo Alberto Dalla Chiesa

2.2.1 Il contesto classe

La Scuola Primaria “Carlo Alberto Dalla Chiesa”, plesso dell’Istituto Comprensivo Iva Pacetti di Prato, ha un’utenza varia per provenienza socio-economica e culturale. Negli ultimi anni, inoltre, si è registrato un consistente incremento di alunni di altre nazionalità, principalmente cinesi, nordafricani, pakistani, rumeni e albanesi. Questi bambini arrivano in parte direttamente dal paese d’origine, benché sempre più consistente sia il numero di alunni di seconda generazione, ovvero nati in Italia o che hanno frequentato la scuola dell’Infanzia nel nostro paese. La classe nella quale è stato avviato questo progetto è formata da 22 alunni provenienti da situazioni socio culturali ed economiche differenti tra loro. I vissuti peculiari dei bambini sono diversificati, così come quelli esperienziali; quasi tutti, però, possiedono motivazioni e potenzialità idonee per un graduale processo d’apprendimento. All’interno della classe si evidenziano diversi livelli d’apprendimento, relativamente ai seguenti elementi:

- attenzione
- partecipazione
- impegno
- ritmo d’apprendimento
- rapporto con i compagni
- rapporto con i docenti
- acquisizione di contenuti
- raggiungimento di abilità
- acquisizione di competenze

Nello specifico la classe è costituita da 4 alunni di origine cinese che posseggono livelli linguistici differenti tra A0 e A1, un bambino DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) – disgrafia per cui è stato redatto un PDP, un alunno certificato H che segue la attività della classe secondo quanto predisposto nel PEI e ha 11h di sostegno a settimana, tre alunni di seconda generazione. Due di loro mostrano qualche difficoltà di comprensione della lingua italiana e nell'uso del linguaggio, uno tra i due è un alunno “DOP” disturbo oppositivo provocatorio oltre ad avere uno svantaggio socioeconomico importante.

2.2.2 Le motivazioni

Questo progetto ha preso avvio dalla volontà, dall'impegno e dalla determinazione delle insegnanti della classe che hanno deciso di intraprendere questo percorso seguendo la necessità di trasformare in opportunità didattiche sia il momento della merenda sia quello della mensa, L'idea delineatasi già alla fine dello scorso anno, ha preso ispirazione da un gioco molto comune fra i bambini e amato particolarmente dagli alunni della IIC che non perdevano occasione per organizzarlo durante i momenti di ricreazione. “Il mangia frutta”. Il nome del gioco, riadattato per l'argomento in questione, è diventato così “Il lupo mangia....TUTTO”. Il titolo sintetizza, in breve, l'obiettivo principale di questo progetto: quello di voler far acquisire agli alunni un nuovo atteggiamento verso il cibo e l'alimentazione, più salutare e bilanciato in modo tale che il termine benessere sia vissuto con concretezza. Il progetto è stato suddiviso in diverse fasi, ognuna

delle quali è articolata in più incontri secondo le necessità evinte in itinere.

Il percorso affronta nello specifico:

- il tema della celiachia, oramai sempre più diffusa e di cui è affetta un'alunna della classe, in modo tale che il modo di alimentarsi di E. fosse condiviso e vissuto con serenità da lei e da tutti tanto da diventare una preoccupazione di ciascuno quanto lei debba evitare a tavola;
- far comprendere, a tutela dei compagni di religione mussulmana, che i tipi e le modalità di alimentarsi sono vari ed appartengono alla nostra storia personale, al luogo d'origine, al culto che si professa;
- cucinare il cibo, così come il modo di prepararlo, perché ciò veicola affettività e socialità;
- educare ad un affinamento del senso del gusto che diventa mezzo per "*curiosare*" altro da quello che si è abituati ad assaggiare di solito. Il gusto si modifica, cresce, evolve, mescola, così come avviene al nostro modo di ascoltare la musica, vestire, scegliere gli amici e altro;
- ricercare motivazioni scientifiche perché la propria sia un'alimentazione varia ed equilibrata.

2.2.3 Obiettivi generali, specifici e trasversali

Il tempo, per la realizzazione degli obiettivi, si è disteso su vari mesi, da gennaio a maggio 2017, suddiviso in 2 ore settimanali, per 20 settimane complessive.

Il progetto è stato impostato basandosi sui seguenti **obiettivi generali**:

- Riconoscere le esigenze del proprio corpo e individuare l'alimentazione più adeguata alla sua crescita;
- evitare gli errori alimentari e i problemi connessi con gli squilibri alimentari.

Gli **obiettivi specifici**, da cui il progetto prende forma, che riguardano diverse discipline tra cui:

ITALIANO

- Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato alla situazione rispettando le regole stabilite;
- ampliare il patrimonio lessicale attraverso attività di interazione orale, scritta e di lettura;
- comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione e individuandone gli elementi essenziali;
- produrre testi scritti di tipo descrittivo, narrativo, poetico e regolativo.

INGLESE

- Interagire in semplici ambiti colloquiali;
- arricchire il lessico;
- esprimersi utilizzando il lessico acquisito.

STORIA

- Riordinare gli eventi in successione logica;
- individuare relazioni di causa e effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa.

ARTE E IMMAGINE

- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali;
- trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.

RELIGIONE

- Riconoscere e accettare la “diversità” come valore aggiunto;
- promuovere corrette relazioni interpersonali.

MATEMATICA

- Classificare, numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini;
- effettuare misure dirette ed indirette di grandezze ed esprimerle secondo unità di misure convenzionali e non;
- raccogliere, classificare e rappresentare dati.

SCIENZE

- Operare classificazioni;
- utilizzare le conoscenze per assumere comportamenti responsabili.

GEOGRAFIA

- Utilizzare opportunamente carte geografiche, grafici, dati statistici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

- Accedere ad Internet per cercare informazioni;
- utilizzare un programma di videoscrittura.

MUSICA

- Eseguire per imitazione, semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo, accompagnandosi con oggetti/strumenti/gesti/movimento.

ARTE E IMMAGINE

- Leggere e/o produrre una storia a fumetti;
- utilizzare diverse tecniche grafico pittoriche per esprimersi.

EDUCAZIONE FISICA

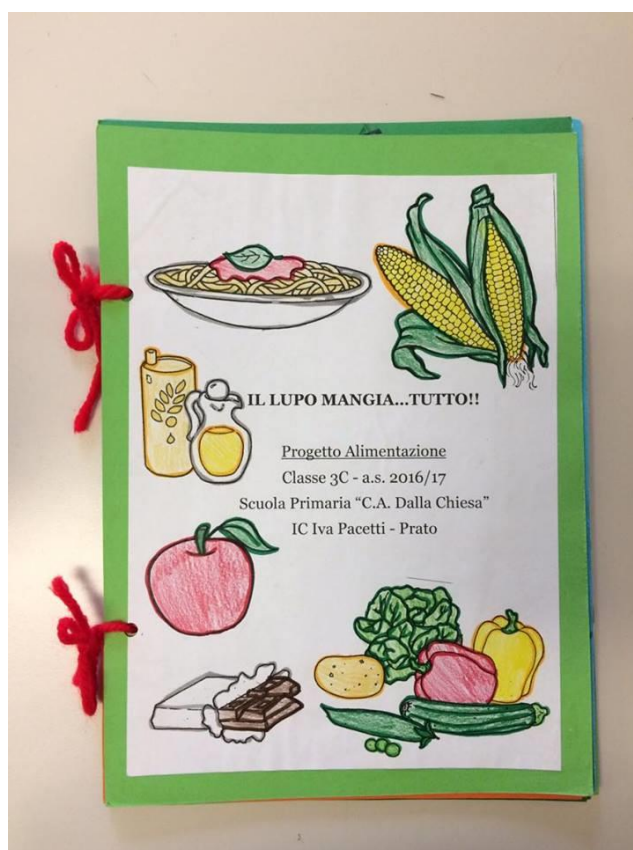
- Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri;
 - rispettare le regole dei giochi organizzati.
- Infine il progetto è stato concretizzato facendo riferimento anche ai seguenti **obiettivi trasversali**:
- Migliorare le capacità di riflessione, organizzazione e progettazione;
 - Stimolare lo sviluppo dell'attenzione, della memoria, dell'analisi e della sintesi;
 - Implementare le capacità di ascolto e comprensione;
 - Riconoscere e gestire i propri e altrui stati d'animo ed emozioni;
 - Valorizzare le differenze proprie ed altrui;
 - Acquisire fiducia nelle proprie capacità e nella capacità di esprimerle;
 - Potenziare la capacità di esprimere se stesso e il proprio vissuto utilizzando vari tipi di linguaggi;
 - Sviluppare la cooperazione attiva fra pari.

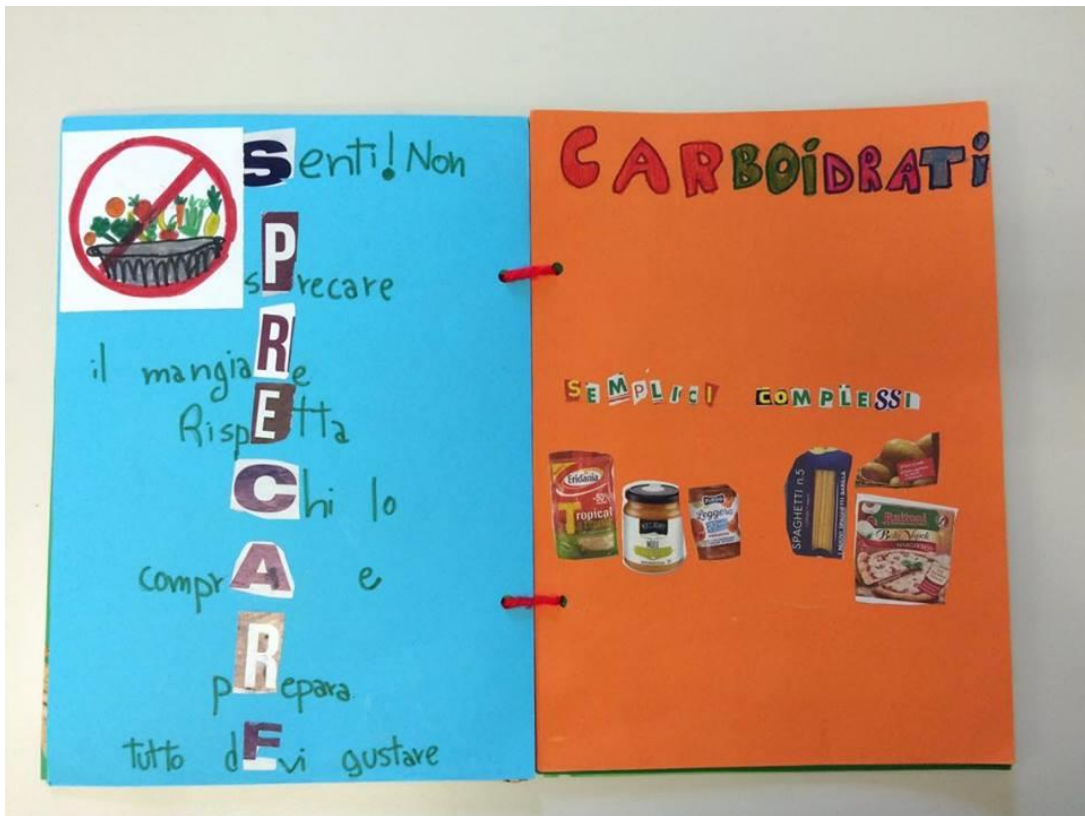
2.2.4 Strumenti utilizzati e prodotti realizzati

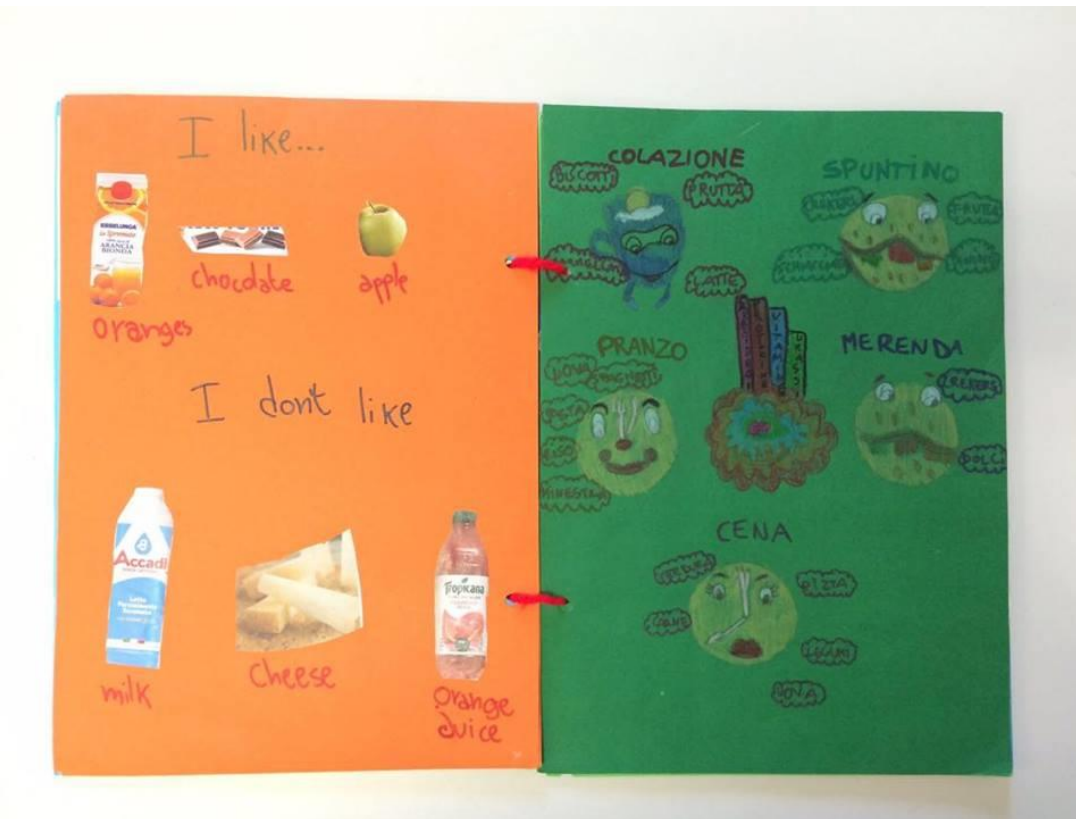
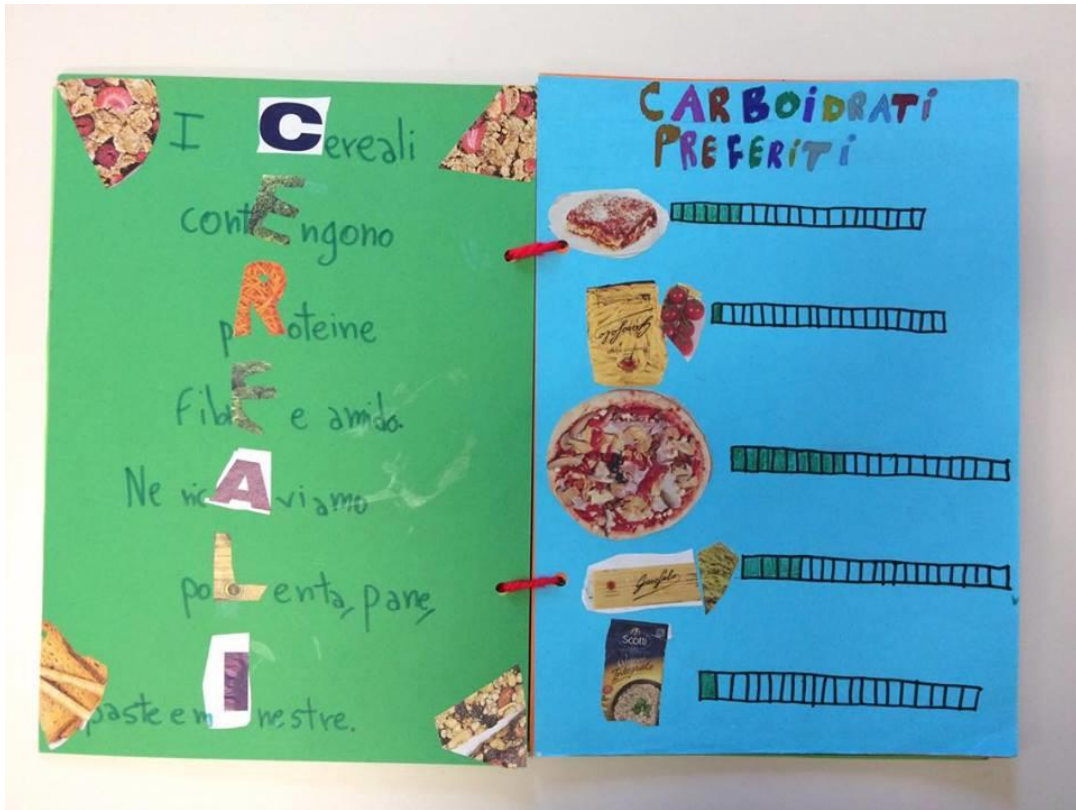
Per portare a termine questo progetto, sono stati utilizzati diversi strumenti, multimediali e non. La classe ha la fortuna di essere dotata di una LIM ¹⁵, una superficie bianca contenente componenti elettronici su cui vengono proiettati contenuti multimediali provenienti da un computer. È dotata di un videoproiettore collegato ad un computer che riproduce su una superficie le immagini del desktop del PC. Invece di interagire direttamente con il computer, il soggetto può interagire con l'immagine proiettata toccando i punti con una penna oppure con le dita. Collegata alla LIM la classe dispone dell'utilizzo di un notebook. Oltre a questi due dispositivi multimediali, sono stati usati materiali di facile consumo, come per esempio: fogli bianchi, cartoncini colorati, pennarelli, matite, penne, ecc. ecc. Ulteriori materiali da cui gli alunni hanno potuto attingere,

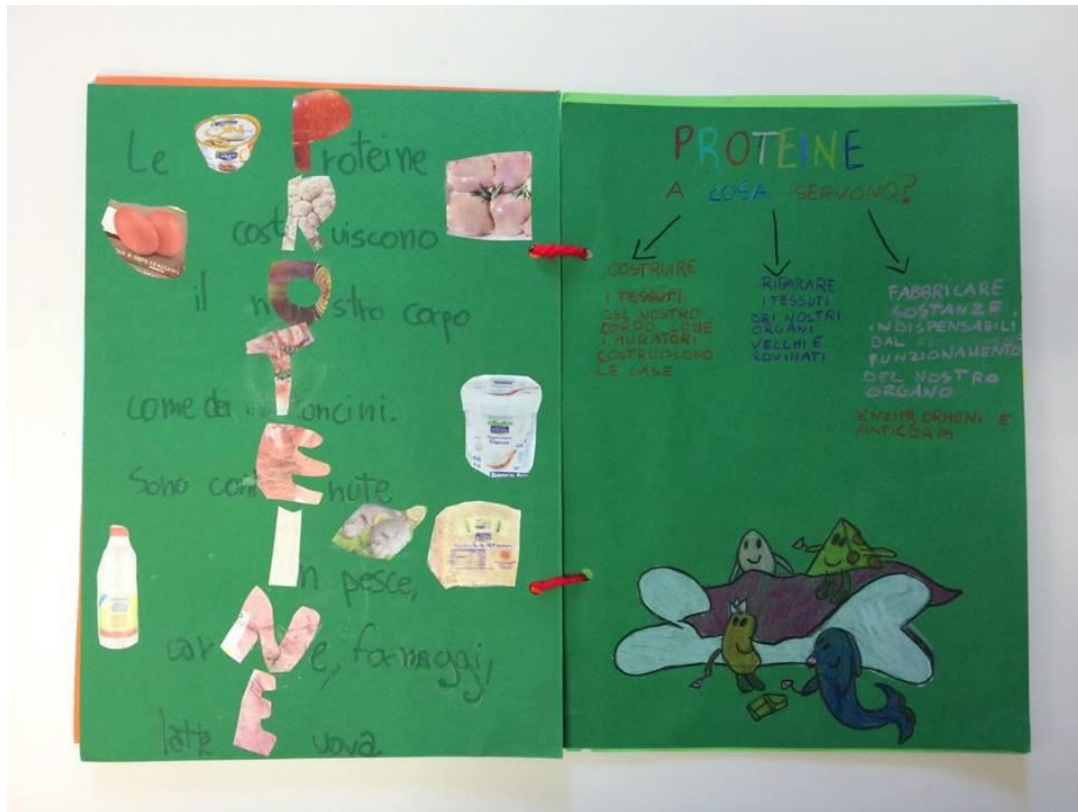
¹⁵ Lavagna Interattiva Multimediale.

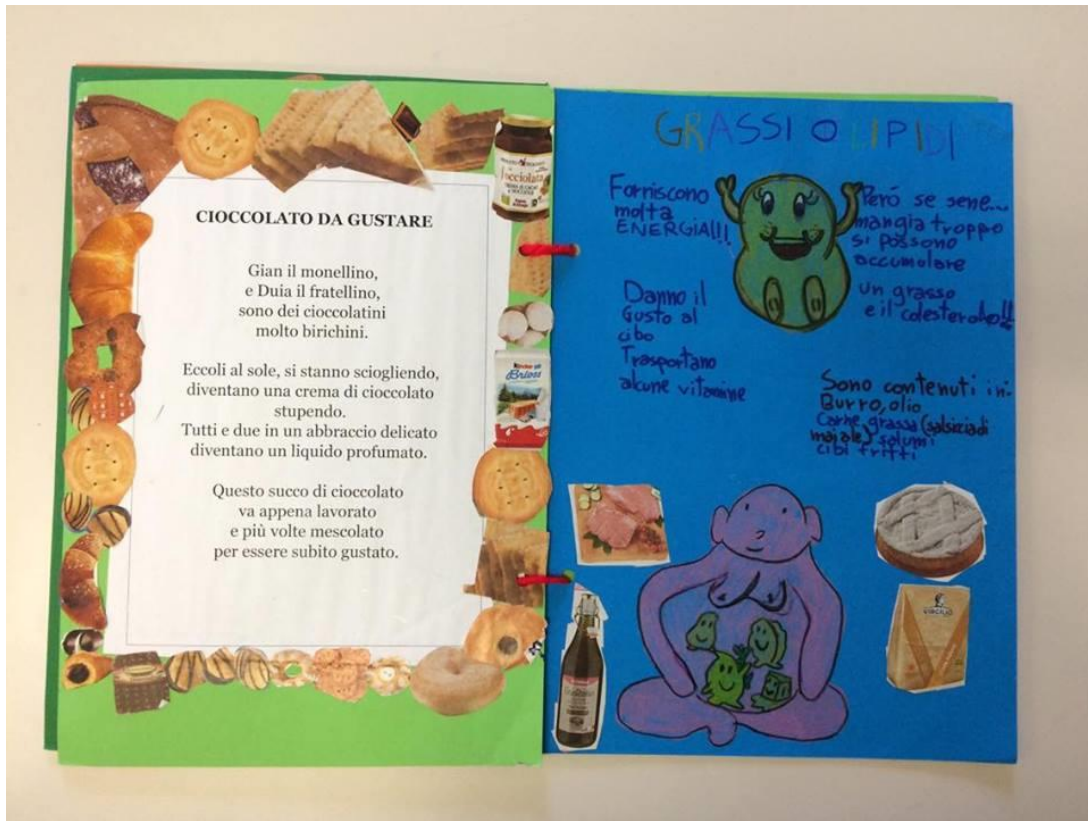
sono stati materiali di riciclo e di recupero, come per esempio giornali di diverso tipo, dai quali hanno ritagliato immagini e lettere delle quali necessitavano. L'impiego di tutti questi elementi ha portato alla produzione di più di un prodotto. Sono riusciti a realizzare un testo teatrale e delle scenografie che poi hanno messo in scena ed hanno drammatizzato, un libretto dedicato all'alimentazione che racchiude quasi tutte le discipline di studio, ognuna dedicata ad un argomento specifico. Questo piccolo libro personale, realizzato interamente da ogni alunno, contiene grafici statistici, contenuti scientifici, disegni, fumetti, acrostici e poesie.

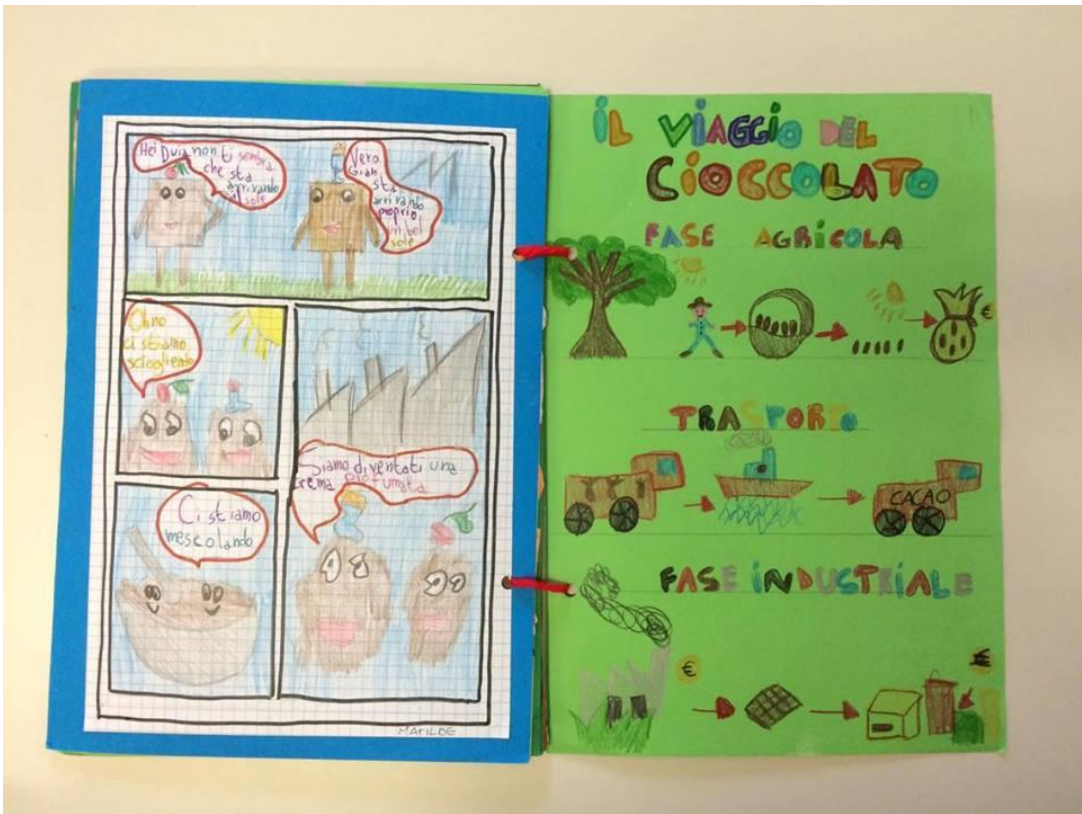












2.2.5 Metodologie didattiche utilizzate

Il progetto è stato svolto attraverso l'utilizzo di diverse metodologie didattiche, oltre che alla tradizionale *lezione frontale*, che è certamente il modo di insegnare più frequentato nella scuola, ma ciò non significa che sia il metodo più efficace per ogni disciplina e per ogni apprendimento. Anzi, è fondamentale utilizzare metodi didattici diversificati, per favorire lo sviluppo dei processi di apprendimento differenti e per assicurare un'offerta formativa personalizzabile, in quanto ogni allievo può apprendere maggiormente con un metodo oppure con un altro, inoltre ciò permette di favorire l'interesse e la motivazione degli studenti. Proprio per questi motivi gran parte delle attività sono state affrontate adoperando il *lavoro di gruppo*, gruppo inteso come gruppo educativo e lavoro di gruppo come proposta di cambiamento e arricchimento, dal punto di vista cognitivo, affettivo e relazionale, in una prospettiva progettuale. Dal punto di vista didattico il gruppo è un insieme di persone che lavorando fra di loro, mettono in atto dei rapporti di interdipendenza, coordinando le proprie azioni e comunicando con l'obiettivo di perseguire l'apprendimento, la co-costruzione di identità, intelligenze e significati. E' la condivisione di un obiettivo chiaro ed esplicitato a tutti i partecipanti e l'interdipendenza, ovvero la consapevolezza che il successo individuale dipende dal successo collettivo che rende un insieme di persone un gruppo. Altra strategia utilizzata è quella laboratoriale, la *didattica laboratoriale* ha come obiettivo principale quello di "costruire" persone competenti attraverso contesti di apprendimento reali. In queste situazioni l'allievo deve lavorare attivamente svolgendo compiti e risolvendo problemi, il tutto condito dalla motivazione, dalla curiosità, dalla problematizzazione, dalla ricerca e dalla socializzazione. Inoltre in questo percorso progettuale le insegnanti si sono avvalse dell'uso del *ragionamento collaborativo*,

che consiste nella costruzione di una conoscenza condivisa ed inedita, attraverso un percorso di riflessione e di negoziazione di significati condivisi. Anche il conflitto diventa qualcosa di positivo, che permette lo scambio tra pari, il rinnovamento dei propri schemi mentali e l'integrazione di nuovi punti di vista. Per far sì che questo si realizzi veramente, il problema da discutere deve coinvolgere realmente gli studenti e la loro esperienza e deve essere aperto, euristico, senza soluzioni predefinite, devono esserci posizioni discordanti ed è fondamentale il clima di classe e la conduzione dell'insegnante. Un ulteriore metodo utilizzato è stato il *problem solving*, anche chiamato "didattica per problemi", è fondata sulla presentazione di problemi significativi, articolati, tratti dal mondo reale o costruiti in modo realistico, strutturati in modo tale da non prevedere un'unica risposta corretta. Questo metodo è molto efficace perché focalizza l'attenzione sul processo con cui viene raggiunta una soluzione, e non sulla stessa. Un proverbio popolare di cui non si conosce l'autore dice "Dai un pesce a un uomo e lo nutrirai per un giorno, insegnagli a pescare e lo nutrirai per tutta la vita": ed è proprio questo che il *problem solving* permette di fare, acquisire un metodo di risoluzione di problemi che l'alunno potrà utilizzare per tutta la vita e di fronte a qualsiasi situazione.

Per ultimo, ma non per importanza, il *peer tutoring*, strategia che crea opportunità straordinarie per tutti gli alunni, in quanto permette un passaggio di conoscenze, esperienze ed emozioni tra pari. Per far sì che diventi una pratica efficace è necessario che il bambino "tutor" non venga scelto a caso, ma deve possedere le caratteristiche per comunicare e verbalizzare al bambino in difficoltà e soprattutto avere un atteggiamento empatico e propositivo. Questo permetterà ad entrambi i bambini coinvolti una crescita personale.

2.2.6 Azioni di verifica e valutazione

Tutto il percorso progettuale è stato verificato dalle insegnanti in itinere, seguendo le modalità previste per tutti gli ambiti disciplinari. L'azione di verifica è avvenuta osservando e chiedendo spiegazioni su ciò che sta facendo l'alunno mentre sta svolgendo l'attività. Questo tipo di valutazione permette di avere informazioni sulle abilità, ma anche sui processi mentali messi in atto, sugli atteggiamenti e sulle idee. Sono stati inoltre raccolti dati attraverso questionari con domande a risposta aperta, con domande a risposta vero/falso, con domande a risposta multipla, attraverso il completamento di testi con parole e di testi senza aiuto ed attraverso la discussione durante il laboratorio e/o il completamento/integrazione delle attività. Tutto questo è stato fatto con l'idea che la valutazione vada ad attestare il raggiungimento degli obiettivi specifici di ciascuna disciplina.

2.2.7 Le fasi del progetto

La prima fase è stata caratterizzata da una collaborazione tra la scuola e il Museo Pecci di Prato¹⁶, centro polifunzionale che ha come finalità le attività museali di raccolta, conservazione e valorizzazione di opere d'arte contemporanea, servizi di informazione, di didattica e documentazione, l'organizzazione di esposizioni temporanee, rassegne ed eventi. Questo primo momento del progetto si è suddiviso in due incontri, nel primo incontro gli esperti del Museo hanno presentato ai bambini alcune opere che sono state esibite nella sua galleria, mostrando come sia possibile creare opere d'arte con qualsiasi tipo di oggetto, utilizzando oggetti che avrebbero un loro significato per significati del tutto nuovi. Partendo proprio da questo concetto e

¹⁶ http://centropecci.it/it/home?gclid=EAIaIQobChMI-avoiIy91QIVBpPtCh0oygxiEAAAYASAAEgJ_1fD_BwE
(consultato in data 04/08/2017)

collegandosi al tema dell'alimentazione, i bambini hanno visionato alcune opere di Giuseppe Arcinboldo¹⁷. Tra quelle che ha realizzato, sono state prese in esame quelle create dipingendo frutta e verdura, nello specifico l'opera intitolata "Vertummo", rappresenta il dio romano della metamorfosi e raffigura Rodolfo II d'Asburgo. I bambini insieme all'esperto l'hanno osservata, analizzata e commentata. Conseguentemente a ciò ad ogni alunno è stato dato un foglio con su disegnato un frutto o una verdura, che i bambini dovevano colorare ed abbellire con altra frutta e altra verdura creando il loro "supereroe vegetale".

I bambini si sono sbizzarriti e divertiti molto nel rappresentare i loro personaggi, alla fine del tempo l'esperto ha mostrato all'intera classe ogni singolo lavoro, commentandolo e congratulandosi con l'autore dell'opera. Il primo incontro è stato caratterizzato soprattutto da un lavoro individuale, il secondo incontro invece, si è focalizzato sul lavoro di gruppo. Inizialmente ogni bambino ha colorato, secondo la realtà, alcuni disegni prestampati di frutta e verdura che in seguito hanno poi ritagliato, tutte le immagini sono state poi utilizzate per creare il "Vertummo" della classe, che i bambini dovevano poi ribattezzare con un altro nome. Un cartellone bianco è stato attaccato sopra la lavagna, e davanti ad essa sono state disposte tutte le sedie a semicerchio per far sedere i bambini. Questo lavoro finale, per evitare che si creasse troppa confusione e dispersione di idee, è stato condotto dall'esperto. Tutti i bambini hanno partecipato ed espresso le loro idee su dove poteva essere posizionata un'immagine o meno e su cosa essa poteva o no poteva rappresentare, alla fine la classe è riuscita a creare il proprio "Vertummo", a cui hanno assegnato il nome di "Fruttos Verdman".

¹⁷ Un pittore italiano, noto soprattutto per le "*Teste Composte*", ritratti burleschi eseguiti combinando tra loro, in una sorta di *trompe-l'œil*, oggetti o elementi dello stesso genere (prodotti ortofrutticoli, pesci, uccelli, libri, ecc). (consultato in data 04/08/2017)



La seconda fase del progetto invece è stata caratterizzata da una collaborazione tra la scuola e la COOP, con un incontro tra le operatrici della COOP e i bambini, con cui viene attivato il laboratorio “Un mondo di cioccolato”. L’intento del laboratorio era di ripercorrere il tragitto e la produzione del cacao in cioccolato finito, parlando quindi dal viaggio che fa il seme di cacao per trasformarsi in cioccolato. Tutto questo viene affrontato attraverso l’aiuto di filmati, giochi, immagini e filastrocche. Successivamente inizia la terza fase del progetto, nella quale i bambini, partendo dall’esperienza “Un mondo di cioccolato”, hanno prima realizzato una filastrocca su due personaggi (Gian e Duia) e poi hanno realizzato, ognuno individualmente, una pagina di fumetto dove dovevano raccontare, narrata in rima, la storia di questi due personaggi che arricchisce le pagine del libro che costruiranno nelle fasi successive.

La quarta fase è contraddistinta dalla creazione del libro che è il centro del progetto, intitolato “Il lupo mangia.... TUTTO informa che...”, esso ha diverse pagine; ognuna delle quali sintetizza quanto esplicitato nelle specifiche discipline sul tema del progetto. Il piccolo testo contiene, una parte di statistica, di conoscenze scientifiche, di inglese e di italiano. Per quanto riguarda la statistica, essa è stata utilizzata per fare un’indagine su quale fossero i cibi preferiti dalla classe, le insegnanti hanno sottoposto alla classe una serie di cibi più comunemente mangiati dai bambini, i cui nomi sono stati scritti alla lavagna. Ogni bambino doveva dare la propria preferenza che corrispondeva ad una X accanto al cibo indicato. Una volta raccolti tutti i dati, attraverso un grafico a barre orizzontale, essi sono stati inseriti in una pagina del libro. I cibi sono stati rappresentati ritagliando da giornali riciclati le immagini che li potessero rappresentare e il grafico è stato realizzato con matite e pennarelli. Le nozioni scientifiche invece hanno riguardato la comprensione e la produzione di pagine, dove venivano sintetizzate le nozioni di carboidrati, proteine e grassi, i tre macronutrienti principali per

un'alimentazione sana ed equilibrata. Insieme alle docenti, che hanno spiegato e fatto comprendere ai bambini cosa siano i macronutrienti e quanto siano importanti, hanno mostrato anche quali cibi contengano maggiormente o al contrario, siano più carenti, di carboidrati, proteine o grassi. Successivamente i bambini hanno riscritto le conoscenze principali e maggiormente importanti sulle pagine del libro, anche attraverso degli acrostici, aiutandosi con le immagini ritagliate dai giornali per ricordarsi quali cibi fossero maggiormente portatori di uno di questi tre macronutrienti.

Nella parte dedicata all'inglese i bambini hanno scritto i cibi che piacevano loro o meno ("I like...." e "I don't like...."). La parte di italiano invece è caratterizzata dalla produzione di filastrocche, acrostici, rime e poesie, tutte riguardanti ovviamente il tema dell'alimentazione e le sue componenti. Tutto il libro è stato abbellito da produzioni artistiche di vario genere. Durante la quinta fase, l'ultima di questo percorso, i bambini scrivono un testo teatrale autonomamente, che metteranno in scena durante la festa di fine scuola, il cui protagonista è un lupo a cui deve essere insegnato a mangiare tutto oltre a Cappuccetto Rosso, i tre porcellini, i sette capretti e Hansel e Gretel. Gli alunni costruiscono anche la scenografia e organizzano la colonna sonora.

La scelta di queste storie è stata presa perché la classe ha lavorato tutto l'anno sulle fiabe e sulla loro struttura, i bambini dopo essersi esercitati durante tutto l'anno scolastico, hanno riscritto in modo autosufficiente, sotto la guida dell'insegnante di italiano, una fiaba dall'inizio alla fine. il testo teatrale è composto dai cronisti della storia, ovvero i narratori, che devono introdurre i vari capitoli della storia in rima. Ogni personaggio delle fiabe rappresenta un alimento: Capuccetto Rosso i cereali, i tre porcellini le proteine, Hansel e Gretel gli zuccheri, i 7 capretti la frutta e la verdura. Ogni gruppo è stato composto di circa 3-4 bambini, che in maniera indipendente dovevano riscrivere la storia tradizionale, trasformandola secondo le loro esigenze

e obiettivi. L'insegnante controllava e correggeva il lavoro degli alunni non ancora ultimato, lasciandogli consigli e facendogli appuntare ciò che avrebbero dovuto sistemare in maniera autonoma. Quando il lavoro è stato ultimato, ogni gruppo ricopiava al computer la propria parte di testo e lo drammatizzavano davanti a tutta la classe, per mostrare il lavoro finito. L'intero testo teatrale è stato poi messo in scena dalla classe nella recita finale scolastica, con la soddisfazione di essere stato creato interamente dai bambini.

Capitolo III

Progetto di *coding* nella classe primaria IIIC della scuola Carlo Alberto dalla Chiesa

3.1 La nascita del progetto

Durante il quinto anno del Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria, il professor Andreas Robert Formiconi nel suo Laboratorio di Tecnologie Didattiche, ha presentato oltre a molti altri argomenti, il mondo del *coding*. Le sue lezioni sono state una finestra su un “mondo” del tutto nuovo per me, che mi ha affascinato e incuriosito, portandomi alla scelta dell'argomento per la Tesi di Laurea. Il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria prevede per l'ultimo anno di tirocinio diretto, duecentodieci ore, di cui ottanta alla scuola d'infanzia e centotrenta a primaria, durante le quali viene chiesto ad ogni studente di creare un'attività didattica che dovrà poi essere registrata: progetto MARC¹⁸. Esso riguarda la ripresa video, da parte della tirocinante, della propria attività didattica, che creerà e realizzerà nella classe dove effettua il tirocinio. Per far sì che il progetto MARC avesse un obiettivo diverso dall'anno successivo, ho deciso di creare un prodotto unico che comprendesse questo, il tirocinio diretto e la Tesi di Laurea.

Il progetto che ho pensato e successivamente ideato, è nato dalla fusione del progetto alimentare che la classe portava avanti da tutto l'anno scolastico e dalla consapevolezza del contesto nel quale andavo ad inserirmi, una classe che aveva già intrapreso molto abbondantemente la strada del *coding*. Avendo notato che il progetto alimentare della classe abbracciava tutte le discipline, eccetto il mondo del *coding*, ho deciso di chiudere io il cerchio progettando

¹⁸ MARC sta per: Modellamento, Azione, Riflessione, Condivisione

un'attività unplugged che si sviluppasse sul filone del “Lupo mangia...TUTTO”. La classe nella quale ho intrapreso il mio percorso di tirocinio è stata la stessa dell'anno precedente, quindi ho potuto anche notare i cambiamenti che sono stati effettuati rispetto all'anno scorso, proprio come la partecipazione alle attività di *coding*. Ho avuto la fortuna di entrare in un ambiente ricco di stimoli e in cui è stata data molta rilevanza e valore a questo nuovo approccio. Questo anche grazie all'insegnante di italiano, mia tutor scolastica e animatrice digitale della scuola.

3.2 Contesto digitale nell'IC Iva Pacetti di Prato

Questa mia ultima esperienza di tirocinio è stata fortunata perché ho avuto la possibilità di poter entrare in contatto con una scuola che fra le varie aree di progetto, ha dato molta rilevanza all'area di sviluppo digitale, i cui progetti, secondo quanto previsto dalla legge 107/2015 “La Buona Scuola”, seguono le linee d'indirizzo del Piano Triennale dell'Offerta Formativa e il PNSD ¹⁹(Piano Nazionale Scuola Digitale). Questo documento prevede la presenza della figura dell'*Animatore Digitale*: un docente formato per favorire il processo di digitalizzazione delle scuole e d'innovazione didattica, il cui ruolo è stato assunto dalla mia tutor scolastica di tirocinio.

Il suo compito è di progettare un Piano d'intervento strutturato per i seguenti ambiti operativi:

- **Formazione:** ha come meta finale le competenze trasversali e ordinamentali degli studenti e come argomento principale per tutti i docenti l'innovazione didattica. Quest'ultima sarà supportata da una

¹⁹ Documento di indirizzo pluriennale, pensato per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione.

specifica preparazione di servizio all'uso di Software e App specifici per la didattica e, in particolare, per personalizzare l'apprendimento. La formazione riguarda il Dirigente scolastico, il DSGA²⁰, il personale ATA e i docenti;

- **Coinvolgimento della comunità scolastica:** per favorire la partecipazione di alunni e docenti, nell'organizzazione di attività, laboratori, seminari, iniziative culturali e formative. Grande importanza viene data alla documentazione, come presupposto per raccogliere, organizzare e divulgare materiali dimostrativi delle esperienze didattiche più significative e/o dei contesti formativi attivati. Inoltre, il sito web dell'istituto e il Registro Elettronico, sono strumenti necessari e irrinunciabili per un processo di trasparenza e divulgazione di quanto operato;

- **Creazioni di soluzioni innovative:** progettate per individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative a supporto di percorsi didattici di rilievo.

Le buone pratiche a cui la scuola e le classi si sono dedicate per rendere efficiente e rilevante questo percorso riguardano:

- **Coding;**
- **Coding in continuità:** perché l'istituto privilegia la verticalità dell'insegnamento, sia disciplinare sia trasversale;
- **La stampante 3D;**
- **Gli scacchi**²¹.

²⁰ Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi

²¹ Il gioco degli scacchi è un'arte, un gioco che ha una doppia valenza, educativa e didattica, strettamente connessa con le altre discipline scolastiche. In questo gioco l'aspetto ludico si intreccia con quello educativo

La classe nella quale ho intrapreso la mia esperienza di tirocinio ha dedicato una parte dell'anno scolastico appena concluso, ad un percorso di conoscenza legato al *coding*. Da settembre 2016, le attività didattiche sono state caratterizzate anche dalla partecipazione all' "Ora del Codice" e alla Code Week 2016: "Il Duello". Nel duello i bambini suddivisi in squadre organizzano tornei di gioco a squadre unplugged seguendo le regole di Cody & Roby. Per quanto riguarda l'Ora del Codice invece, la classe ha potuto aderire a questa esperienza usufruendo del sito www.programmailfuturo.it, costituito da una sezione, chiamata proprio "L'Ora del Codice" dove ogni alunno può accedere con le proprie credenziali.

3.3 Obiettivi specifici di apprendimento

Il tempo che ho stimato per la realizzazione del progetto è stato all'incirca di 45 minuti per ciascuna delle due lezioni, più una terza lezione dedicata alla somministrazione dei questionari a tutta la classe per avere un feedback di riscontro sull'attività. Gli alunni sono stati suddivisi in due gruppi di lavoro per una miglior riuscita e organizzazione del progetto. Durante il primo incontro metà alunni sono rimasti in classe, mentre l'altra metà ha partecipato all'attività e viceversa la settimana successiva. Dato il molto esercizio ad attività simili a questa, ma realizzate al computer, per l'attuazione e la riuscita del gioco è bastato spiegare agli studenti le semplici regole a cui dovevano attenersi per riuscire ad arrivare all'obiettivo posto. Le competenze che questo tipo di progetto vuole promuovere riguardano la comprensione dei comandi e la loro messa in pratica, la collaborazione e la cooperazione fra i compagni e il sapersi muovere,

utilizzando consapevolmente lo spazio circostante. Per queste due lezioni gli obiettivi specifici di apprendimento sono stati i seguenti:

- Utilizzare consapevolmente lo spazio circostante facendo uso degli indicatori topologici: avanti, destra, sinistra;
- Leggere ed eseguire una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente a un catalogo ben definito di operazioni di base;
- Saper scrivere stringhe di segni che riproducono i comandi da eseguire;
- Verificare la correttezza delle operazioni;
- Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con combinazioni di passi avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore con il minimo numero di passi.

3.4 Materiali e strumenti utilizzati

Le attività di coding unplugged non necessitano di strumenti digitali, basta un po' di fantasia e semplici materiali per creare un gioco a tutti gli effetti. Proprio per questo motivo ho deciso di realizzare la scacchiera da gioco direttamente sul pavimento attraverso uno scotch colorato, gli indicatori topologici di cui necessitavamo invece, sono stati realizzati dagli alunni con cartoncini e pennarelli e anche le immagini che dovevano rappresentare i carboidrati, le proteine, gli zuccheri e i grassi, sono state stampate, ritagliate e colorate dalla classe. Questo è stato anche un modo per renderli partecipi di una parte della costruzione del progetto, per farli sentire protagonisti in prima persona nella creazione di qualcosa.



3.5 Strategie didattiche utilizzate: cooperative learning e problem solving

Durante l'attività sono state adottate alcune strategie didattiche come il problem solving e il *cooperative learning*. Clark nel 2000 ha proposto una cornice di architetture dell'istruzione, macrostrutture differenti per alcuni fattori o variabili, come: controllo del docente e dell'allievo, prestrutturazione del materiale istruttivo fornito, quantità di iterazioni e direzione di esse. Clark ne individua quattro e altre due sono state indicate poi dal professor Calvani:

- Ricettiva;
- comportamentale;
- a scoperta guidata;
- esploratoria;
- collaborativa;
- simulazione.

Le strategie didattiche che sono state utilizzate in questo progetto rientrano nell'approccio a scoperta guidata, sostenuta da modelli costruttivisti e cognitivisti, secondo cui l'apprendimento avviene attraverso esperienze di *problem solving* e scoperta più o meno facilitata.

Si prediligono forme di apprendimento che si svolgono in contesti realistici, nei quali si costruisce attivamente la conoscenza. Adatto per i più esperti, meno efficaci con studenti principianti perché può creare dispersione e frustrazione. L'altro approccio è quello collaborativo, in cui l'apprendimento avviene grazie all'interazione tra pari.

Include le forme di mutuo insegnamento come il peer tutoring e forme di lavoro di gruppo come il *cooperative learning*. Questo approccio è importante sia sul piano cognitivo perché porta al confronto di più punti di vista, sia su quello relazionale, perché permette l'interazione

con gli altri rispettando regole comuni. La strategia di problem solving è stata al centro della tradizione gestaltica e deweyana e fa parte dell'apprendimento per scoperta guidata. Ad oggi riceve una grande attenzione nel dibattito internazionale annoverandosi tra le *key competences* (competenze chiave) e le *skills for life* (abilità per la vita). Non ha niente a che fare con l'esecuzione di un esercizio, muove da un problema che non è ben definito e stimola più ipotesi, soluzioni e punti di vista, mantiene quindi diversi gradi di apertura.

Anche l'apprendimento di gruppo si ha già con Dewey e nella scuola attiva, dove lo sviluppo avveniva in un contesto sociale e collaborativo. La collaborazione e la cooperazione spingono i partecipanti al raggiungimento di un risultato comune, la differenza è che nella cooperazione ognuno lavora a specifiche soluzioni con scarsa interazione, con ruoli e compiti stabiliti; la collaborazione invece si ha quando la struttura è più aperta e i ruoli si negoziano e si ridefiniscono in itinere, ciò richiede capacità e controllo metacognitivo. Nella scuola prevale l'approccio cooperativo, esso però non deve essere utilizzato né con gruppi troppo grandi né con soggetti troppo piccoli. La strategia didattica che meglio soddisfaceva gli obiettivi dell'attività che ho pensato, è quella del cooperative learning. La classe è stata suddivisa in due grandi gruppi, ciascuno da 11, ogni gruppo ha partecipato in due manche diverse, per una migliore riuscita dell'attività.

Durante ciascuna delle due prove ogni gruppo è stato suddiviso in due squadre da cinque e un bambino aveva il ruolo del "Lupo Mangiasano", che avrebbe poi dovuto muoversi sulla scacchiera. Lo scopo è di dar modo agli alunni di sperimentare quanto il lavoro di gruppo sia importante per il raggiungimento di un obiettivo comune, in questo caso di trovare il percorso più veloce sulla scacchiera, evitando gli ostacoli e raccogliendo tutti gli alimenti indicati dai comandi per raggiungere la casella finale.

Il problem solving invece è stato messo in atto dagli alunni nel momento in cui si sono trovati di fronte alla scacchiera, con gli indicatori topologici in mano e le regole date.

In maniera autonoma, hanno dovuto cercare tra le tante possibili soluzioni la più adeguata, per arrivare alla soluzione che rispettasse i criteri stabiliti.

3.6 Descrizione dell'esperienza

3.6.1 Contesto scolastico

Nell'esperienza diretta di tirocinio formativo, ho deciso di frequentare per tutti e quattro gli anni l'Istituto Comprensivo Iva Pacetti di Prato, in Toscana. Per i primi due anni ho praticato la mia esperienza di tirocinio nella scuola di "Santa Gonda" per la primaria e nella scuola di Via Ferrucci per l'infanzia, gli ultimi due anni invece ho scelto la scuola "Carlo Alberto dalla Chiesa", perché è stata la mia scuola d'infanzia e perché molto vicina a casa. È una scuola abbastanza grande, comprende l'infanzia, composta da due lotti A e B distaccati dal plesso principale, la primaria, e la scuola media. La scuola è caratterizzata da due piani, al piano inferiore ci sono nove classi, mentre al piano superiore ce ne sono sei. La scuola delle classi primarie e medie è caratterizzata da due grandi spazi mensa e un grande giardino che circonda tutta la scuola. La struttura è attrezzata da un'aula di informatica dotata di numerosi computer e una palestra, in cui poter praticare le attività di motoria. Ogni classe della scuola è dotata di una Lavagna Interattiva Multimediale, oltre alla normale lavagna di ardesia. Ho seguito in particolar modo la classe seconda C che quest'anno è diventata la terza C, con la fortuna di avere come

tutor scolastica la mia insegnante delle elementari, Letizia Balbi. Il clima della classe è molto positivo, in generale si tratta di un gruppo di studenti curiosi e partecipativi alle attività di classe, per questo è stato un piacere per me condividere con loro questa mia esperienza.

3.6.2 Progetto MARC: attività unplugged: “Il lupo mangia...TUTTO”

La messa in pratica dell'attività è stata preceduta dalla realizzazione dei comandi spaziali (destra, sinistra e avanti) e delle immagini che rappresentavano i carboidrati, le proteine, i grassi, gli zuccheri e le vitamine. Durante la ricreazione è stato chiesto agli alunni di partecipare alla creazione degli strumenti necessari per il gioco e tutti si sono proposti per aiutarmi. Una volta terminata questa piccola fase iniziale, ho spiegato alla classe che era necessario dividerli in due gruppi da undici per far sì che l'attività non sfociasse nel disordine e in modo che anche i bambini avrebbero lavorato con maggior serenità in piccoli gruppi. In due giorni diversi, durante l'ora dedicata a “L'Orsa del Codice”, entrambe le metà classi sono state accompagnate fuori dall'aula di informatica, dove c'è un grande corridoio nel quale è stato possibile, per lo spazio presente, poter avere una buona mobilità. La scacchiera sul pavimento è stata realizzata con scotch colorato i giorni precedenti con l'aiuto di due alunni, per averla già pronta prima dell'inizio dell'attività. Entrambi i gruppi nei quali è stata suddivisa la classe, sono stati accompagnati davanti all'aula computer, i bambini sono stati disposti in cerchio e attraverso una conta che usano anche durante i loro giochi, sono stati divisi in due piccoli gruppi da cinque, il bambino che rimaneva fuori, avrebbe assunto il ruolo del “Lupo Mangiasano”, cioè il personaggio che si sarebbe mosso sulla

scacchiera quando le due squadre avessero finito l'assemblaggio dei comandi in sequenza. Una volta formate le due squadre, i bambini sono stati disposti ai lati della scacchiera e insieme abbiamo ripreso e discusso brevemente il concetto del "mangiare sano", cosa significa, cosa bisogna mangiare per essere in salute, quali sono i cibi che rappresentano i carboidrati, le proteine, le vitamine e così via. Dopo aver attivato le preconoscenze, ho spiegato le modalità di gioco e i comandi che dovevano rispettare per portare adeguatamente a termine il compito.

I comandi che ogni squadra ha dovuto rispettare sono stati i seguenti:

1. Raccogliere tutti gli elementi della dieta sana, evitando gli ostacoli (zuccheri e grassi);
2. Non passare più di una volta su una stessa casella della scacchiera;
3. Riuscire a completare il percorso utilizzando meno indicatori spaziali possibili.;
4. Riuscire a completare il percorso in dieci minuti di tempo.

FINISH



<u>cestino</u>				
		Carboidra ti (<u>past</u> a, <u>p</u> ane)		
Vitamine (verdura, frutta)		Grassi (olio, burro)		Zuccheri (dolci)
				Proteine (pesce, uova, carne)
		START		

Una volta fatte tutte queste premesse, sono stati disposti sulla scacchiera i “divieti” (rappresentati dai grassi e dagli zuccheri) e gli alimenti che invece dovevano raccogliere, poi in due tavoli distinti, banco di lavoro dei bambini, sono stati sistemati gli indicatori topologici di ciascuna squadra. Il tempo a disposizione per giungere alla meta finale rappresentata dal “cestino”, è stato di dieci minuti.

Durante questa prima fase ho controllato e osservato il lavoro delle due squadre, spostandomi da un tavolo ad un altro per monitorare l’andamento dell’attività. Dato che i bambini erano molto abili per quanto riguarda il *coding* su computer e un po’ meno per quanto

riguarda l'attività unplugged hanno avuto bisogno di maggior sostegno e aiuto in questo gioco, spesso si sono persi o hanno sbagliato e li ho aiutati a ragionare sul perché quella soluzione potesse essere errata e quale fosse invece quella più adeguata.



La descrizione che seguirà nelle pagine successive riguarda l'esperienza del primo gruppo della classe, che è stato anche registrato attraverso uno smartphone, il video è stato poi utilizzato per il progetto Marc.

Una volta terminati i dieci minuti, le squadre si sono disposte separatamente ai lati della scacchiera, e sono stati ricontrollati i percorsi realizzati dai bambini.

Questo è stato possibile grazie al “Lupo Mangiasano” il bambino che si è dovuto muovere sulla scacchiera come un piccolo robot, riproducendo in sequenza i comandi spaziali dati dai suoi compagni. Il bambino è partito dalla casella con su scritto “START” e ogni volta

che posava a terra una card (“avanti”, “destra” o “sinistra”), si doveva muovere in conformità di ogni comando che poneva sulla casella corrispondente.

La difficoltà di chi aveva questo ruolo è stata quella di comprendere che ad ogni comando equivale uno spostamento del proprio corpo e che lo spostamento deve avvenire conseguentemente alla card, dopo che è stata posata sulla casella. Quando la card rappresentava il comando “avanti”, l’alunno faceva un passo avanti, quando invece la card suggeriva “sinistra” o “destra” doveva ricordarsi che il movimento nelle due direzioni doveva avvenire nella stessa casella sulla quale si trovava, senza muoversi in avanti. Il suo compito è stato quello di eseguire come un robot i comandi dati dalle due squadre, senza correggere i loro errori, ma compiendo tutti i movimenti secondo i codici forniti. Ogni volta che si trovava sopra l’alimento da raccogliere, esso veniva attaccato al petto, perché poi idealmente dovevano essere portati tutti all’interno del cestino sulla casella finale. La prima manche non è andata a buon fine, avevo previsto che almeno una delle due squadre riuscisse a trovare la soluzione, ma mi sono sbagliata, perché entrambe hanno fatto un errore, un gruppo ha sbagliato il percorso finendo sopra un divieto e l’altro non è riuscito a concludere il percorso nel tempo richiesto, a causa di un errore che li ha fatti iniziare da capo a metà tempo non avendone poi abbastanza per terminare.

Durante l’esecuzione dei comandi da parte dell’alunno è stato osservato e discusso con i bambini quali sbagli erano stati fatti, cercando di capire come mai erano stati compiuti, poi sono state ripassate le regole principali che andavano rispettate e ho dato altri dieci minuti per ricreare il giusto percorso.

Terminati anche questi dieci minuti abbiamo nuovamente ricontrollato i comandi in sequenza di ogni squadra, il “Lupo Mangiasano” partendo dalla casella “START” ha utilizzato il procedimento della precedente manche per controllare il lavoro dei suoi compagni. Questa

volta, il gruppo che precedentemente non aveva finito il percorso ha sbagliato perché ha impostato i comandi facendo finire il “Lupo Mangiasano” su un divieto, mentre l’altro gruppo è riuscito a completare il percorso, raccogliendo tutti gli alimenti e portandoli all’interno del cestino.



3.6.3 Somministrazione del questionario

Dopo aver concluso l'attività con entrambi i gruppi in cui era stata suddivisa la classe, ho voluto verificare se questa esperienza di *coding unplugged* fosse risultata stimolante e interessante per i bambini, o se invece li avesse disorientati e messi in difficoltà. Perciò ho creato un semplice questionario di 21 domande chiuse, che è stato successivamente compilato da 20 alunni invece che 22, a causa di due assenze. Il questionario è stato largamente spiegato alla classe, per far sì che durante la compilazione quasi nessuno avesse bisogno di fare domande o di sostegno, solamente alcuni bambini cinesi hanno avuto bisogno di aiuto per la lingua. Sono serviti all'incirca una ventina di minuti perché tutti avessero terminato le risposte. Una volta che sono stati raggruppati tutti i dati, ho realizzato una statistica sulle risposte, la quale poi è servita come base per una discussione sui pro e sui contro dell'esperienza.

Il questionario è stato realizzato al computer e poi stampato in 22 copie da consegnare ad ogni alunno della classe.

Questionario somministrato:

1) Dai una valutazione del tuo gradimento sull'esperienza di *coding unplugged*.

- Mi è piaciuta molto**
- Mi è piaciuta abbastanza**
- Mi è piaciuta poco**
- Non mi è piaciuta per niente**

2) La messa in pratica dell'esperienza ha rispecchiato quello che ti eri immaginato dell'attività nella tua mente?

- Si**
- No**

3) Hai risposto no perché:

- Mi aspettavo un'attività più coinvolgente**
- Mi aspettavo un'attività che durasse più tempo**
- Mi aspettavo un'attività più divertente**
- Altro _____**

4) Ti è piaciuto riutilizzare il tema del “Lupo mangia...TUTTO” anche in chiave *coding*?

- Si**
- No**

5) Hai risposto sì perché:

- Mi piace molto il tema alimentare che abbiamo portato avanti tutti l'anno**
- Mi è piaciuto molto che "Roby" fosse interpretato dal lupo, che doveva raccogliere gli alimenti sani**
- Mi piace molto il gioco del "Lupo mangia frutta"**
- Altro_____**

6) Hai risposto no perché:

- È diventato un tema noioso perché lo abbiamo affrontato troppe volte**
- Avrei preferito che "Roby" fosse interpretato da un altro personaggio**
- Non mi piace il gioco del "Lupo mangia frutta"**
- Altro_____**

7) Ti sei trovato in difficoltà durante questa attività?

- Sì**
- No**

8) Se sì perché?

- Era la prima volta che facevo un'attività di questo tipo e mi è risultata troppo difficile**
- Non ho capito bene i comandi del gioco**
- C'era troppo poco tempo a disposizione**
- Altro_____**

9) Se no perché?

- Ho capito subito lo svolgimento dell'attività senza incontrare troppe difficoltà**
- Ho capito subito i comandi del gioco**
- Il tempo a disposizione era sufficiente per portare al termine il gioco**
- Altro_____**

10)Ti sei trovato bene con i compagni della tua classe?

- Molto**
- Abbastanza**
- Poco**
- Per niente**

11)Ti è piaciuto lavorare in squadra invece che in maniera individuale?

- Molto**
- Abbastanza**
- Poco**
- Per niente**

12)Nella tua squadra siete riusciti a collaborare per arrivare al risultato finale?

- Molto**
- Abbastanza**
- Poco**
- Per nulla**

13) Secondo te durante l'attività quanti compagni sono stati esclusi dal lavoro di squadra?

- Tanti**
- Abbastanza**
- Pochi**
- Nessuno**

14) Quando hai avuto dei problemi sei stato aiutato dai tuoi compagni di squadra?

- Molto**
- Abbastanza**
- Poco**
- Per niente**

15) Hai aiutato i tuoi compagni di squadra quando ne avevano bisogno?

- Molto**
- Abbastanza**
- Poco**
- Per nulla**

16) L'insegnante ti ha fatto divertire oppure ha proposto l'attività in maniera noiosa?

- Mi ha fatto divertire**
- Mi ha fatto conoscere un'attività più coinvolgente del solito**
- Non mi ha fatto né divertire né annoiare**
- Mi ha fatto annoiare**

17) L'insegnante ti ha aiutato nei momenti di difficoltà?

- Molto**
- Abbastanza**
- Poco**
- Per nulla**

18) Vorresti rifare un'esperienza del genere a scuola?

- Si**
- No**

19) Hai risposto sì perché:

- E' stata un'attività divertente**
- E' stata un'attività diversa da quelle quotidiane**
- E' stata un'attività dove ho imparato cose nuove**
- Altro _____**

20) Hai risposto no perché:

- E' stata un'attività noiosa**
- E' stata un'attività poco stimolante**
- E' stata un'attività dove non ho imparato cose nuove**
- Altro** _____

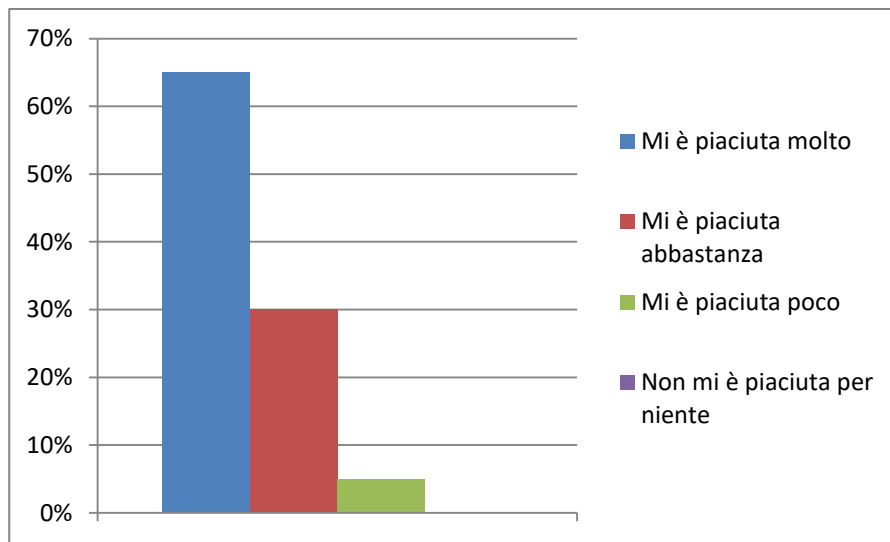
21) Ti piacciono di più attività di *coding* unplugged o di *coding* che utilizza software di programmazione a blocchi?

- Coding* unplugged**
- Software di programmazione a blocchi**
- Non mi piace il *coding***

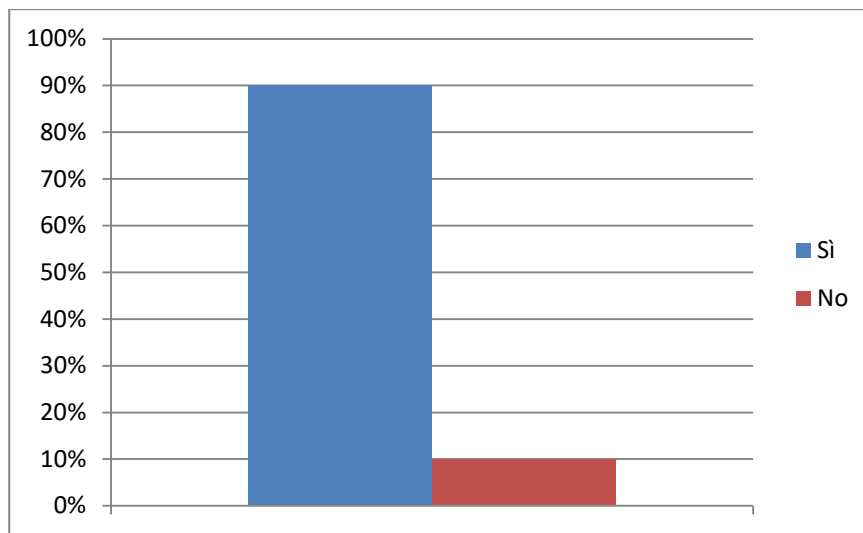
3.6.4 Dati ricavati dal questionario

Dopo aver ricevuto tutti i questionari compilati anonimamente, così che ogni bambino potesse sentire libero di esprimere al meglio la propria opinione, ho raggruppato i vari dati e ho stilato dei grafici con le relative percentuali di ogni risposta data dalla classe. Successivamente i grafici sono stati mostrati all'intera classe e discussi, osservando l'idea generale che ha prevalso circa questa nuova esperienza di *coding*.

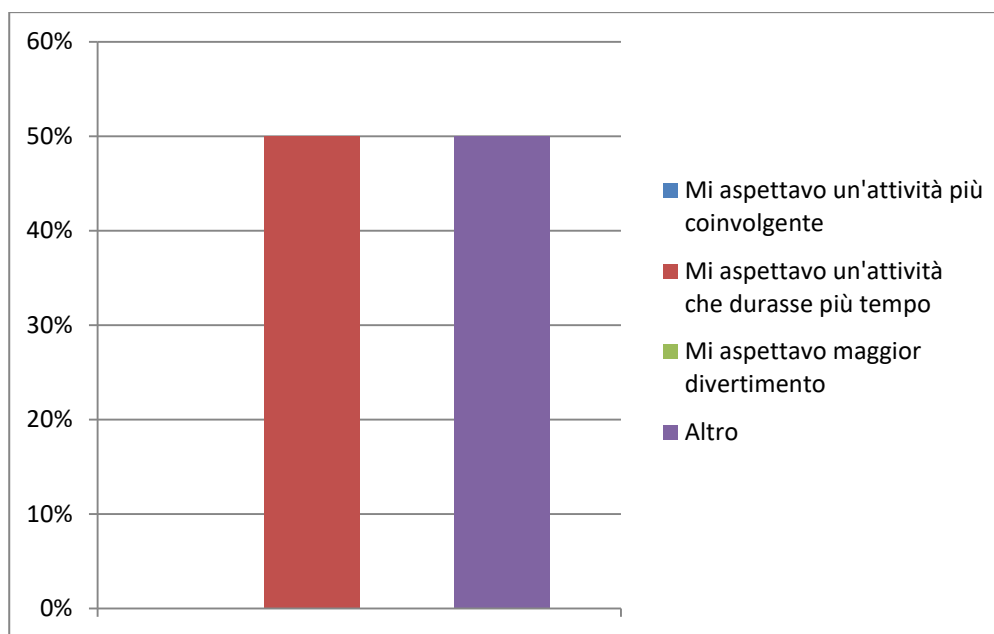
- 1) Dai una valutazione del tuo gradimento sull'esperienza di *coding unplugged*.



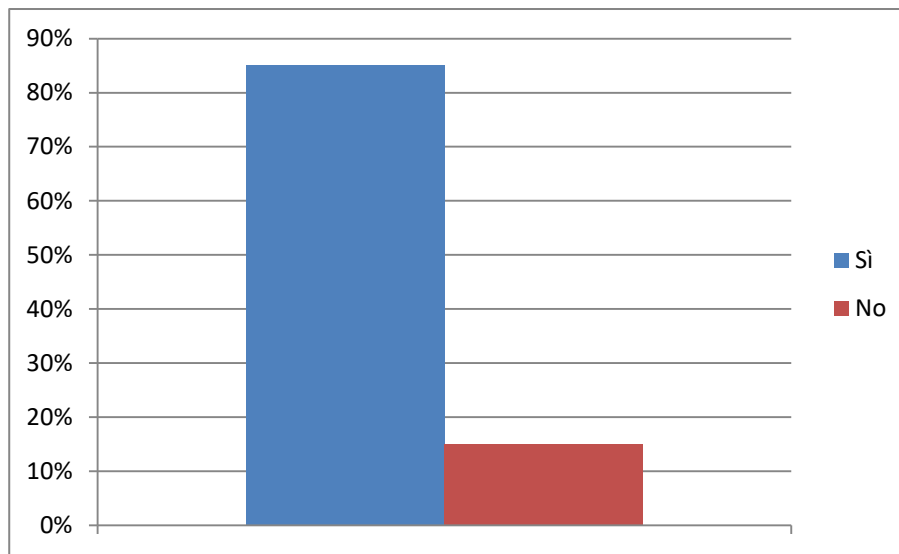
2) La messa in pratica dell'esperienza ha rispecchiato quello che ti eri immaginato dell'attività nella tua mente?



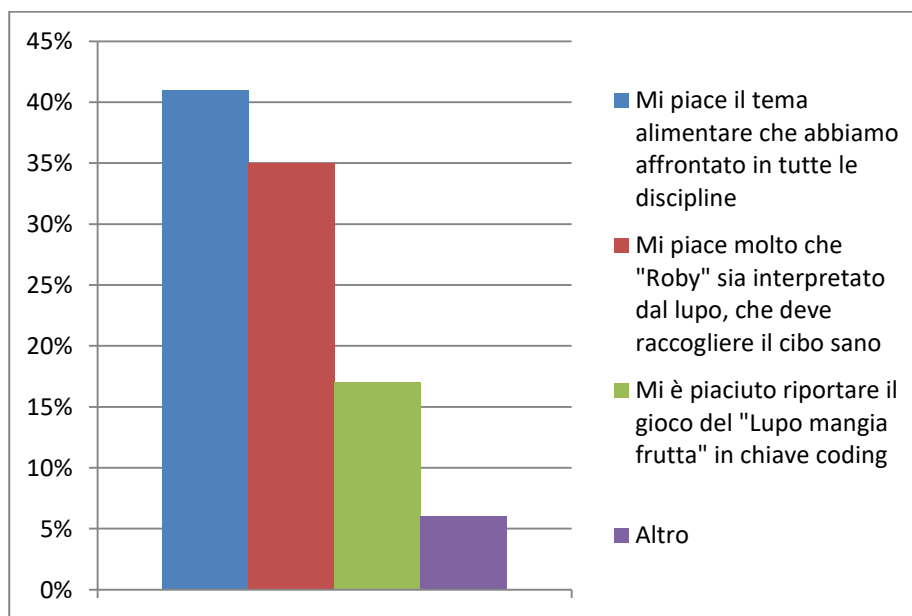
3) Hai risposto no perché?



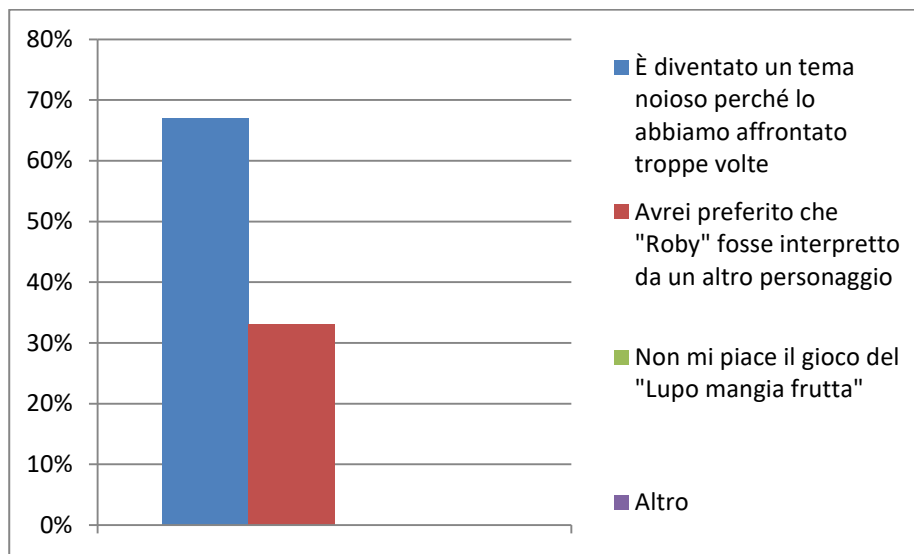
4) Ti è piaciuto riutilizzare il tema del “Lupo mangia...TUTTO” anche in chiave *coding*?



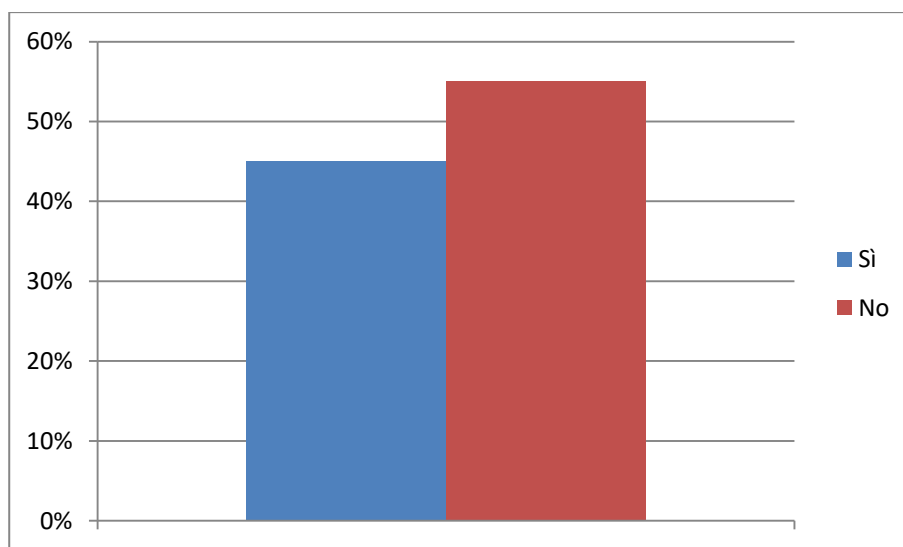
5) Hai risposto sì perché?



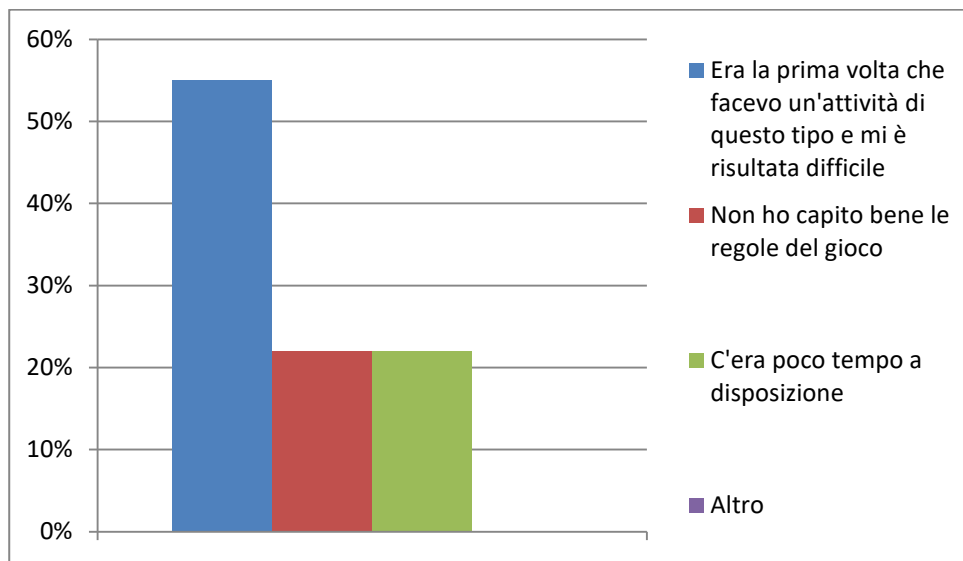
6) Hai risposto no perché?



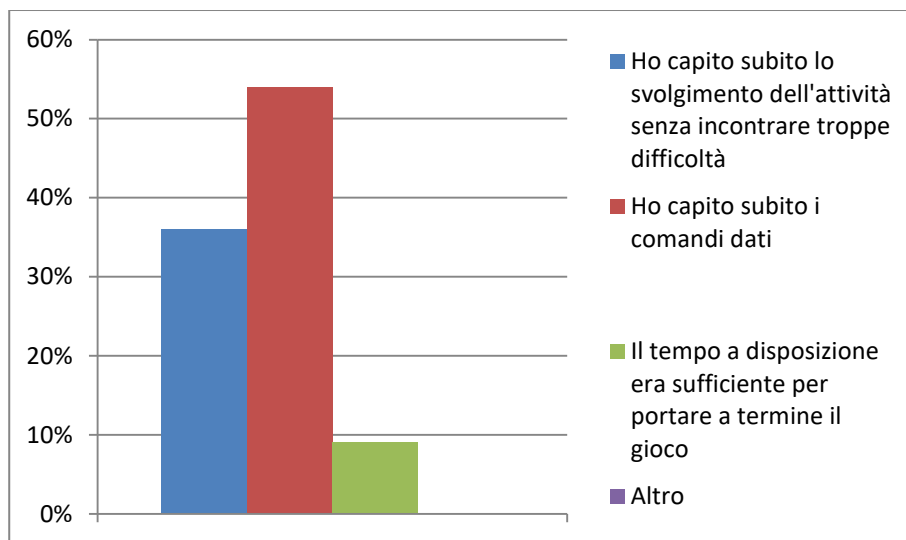
7) Ti sei trovato in difficoltà durante questa attività?



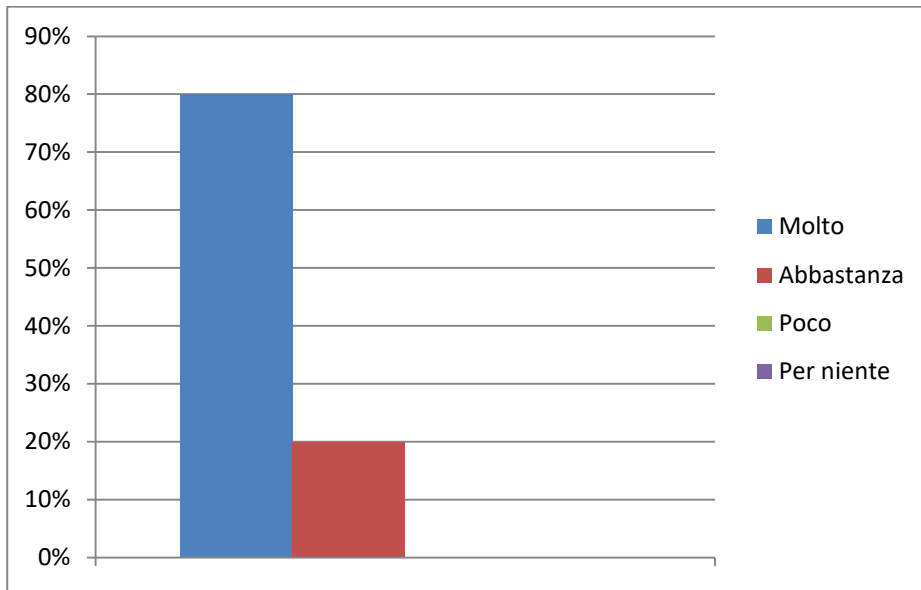
8) Se Sì perché?



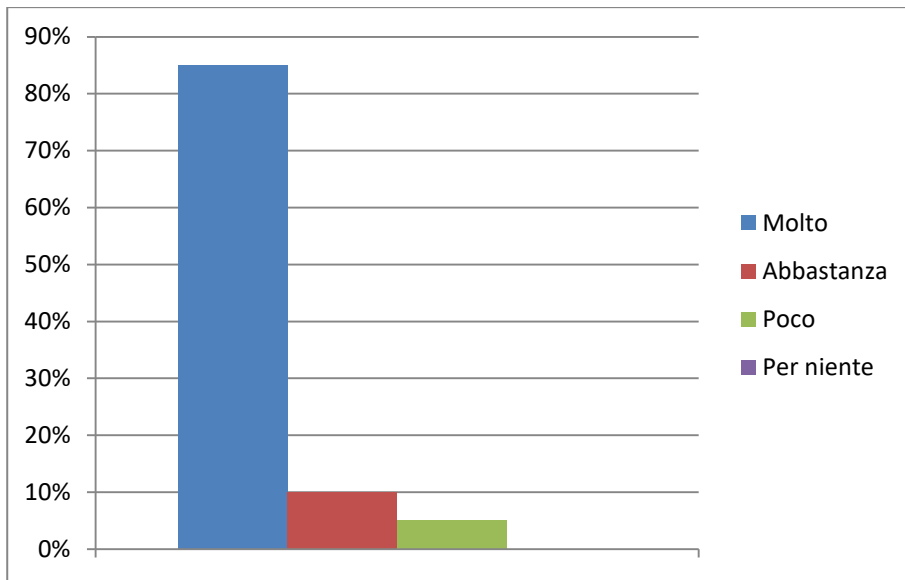
9) Se no perché?



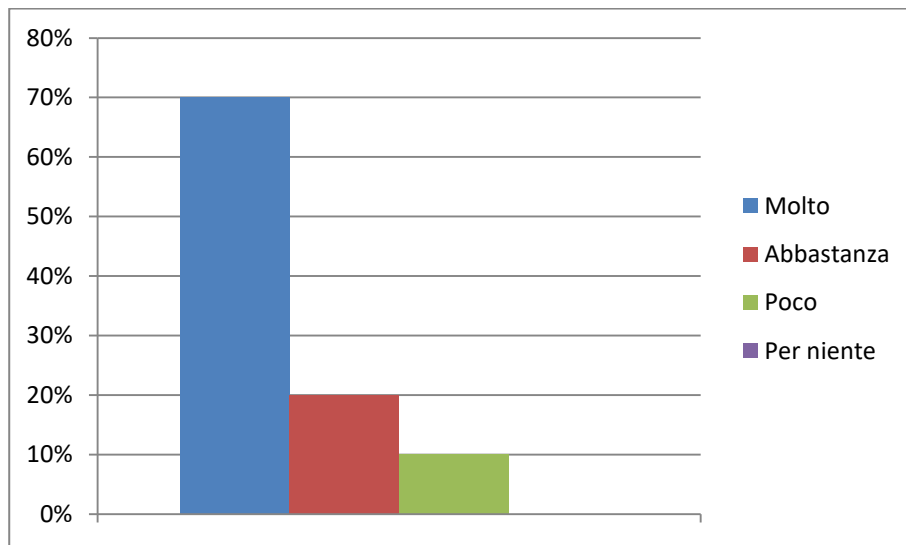
10) Ti sei trovato bene con i compagni della tua classe?



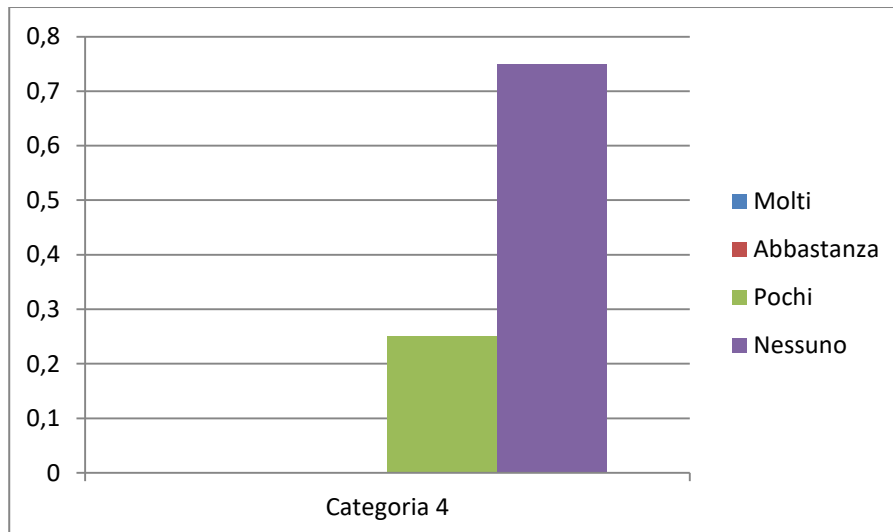
11) Ti è piaciuto lavorare in squadra invece che in maniera individuale?



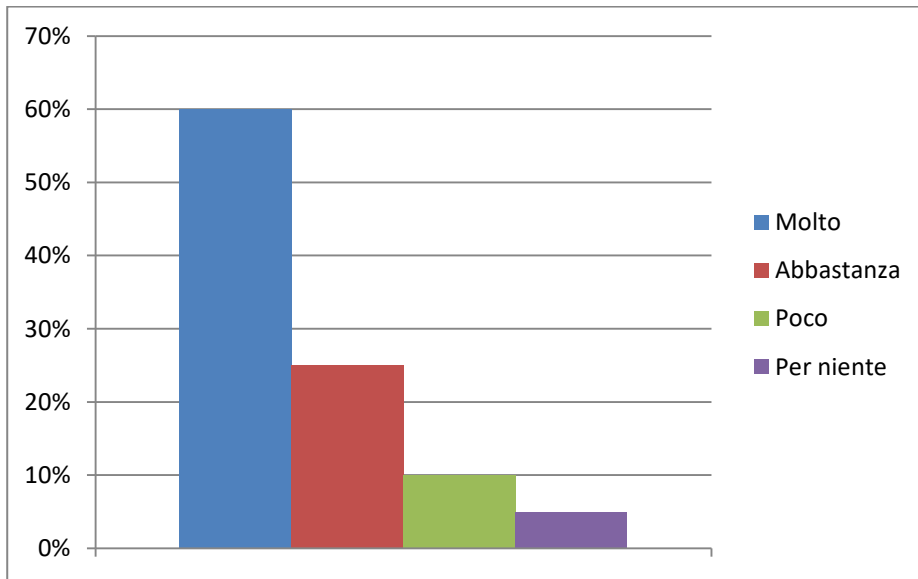
12) Nella tua squadra siete riusciti a collaborare per arrivare al risultato finale?



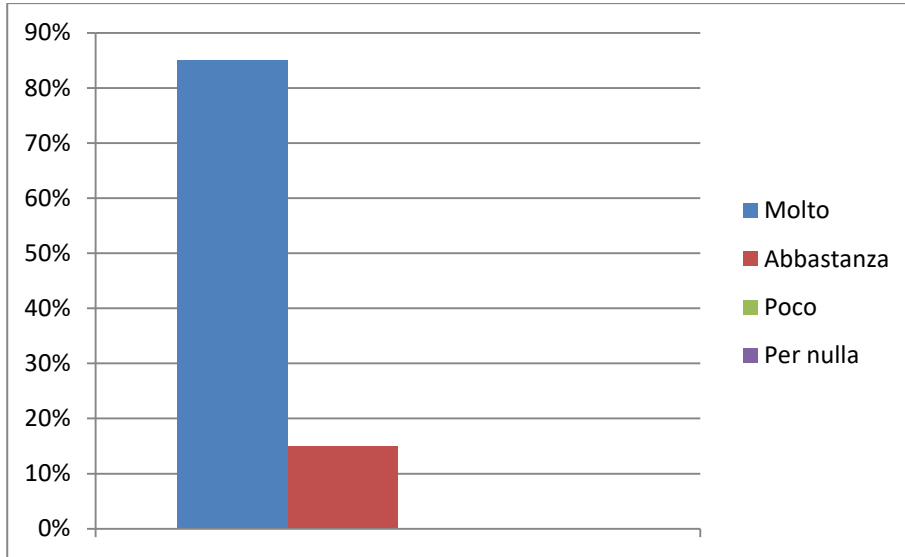
13) Secondo te durante l'attività quanti compagni sono stati esclusi dal lavoro di squadra?



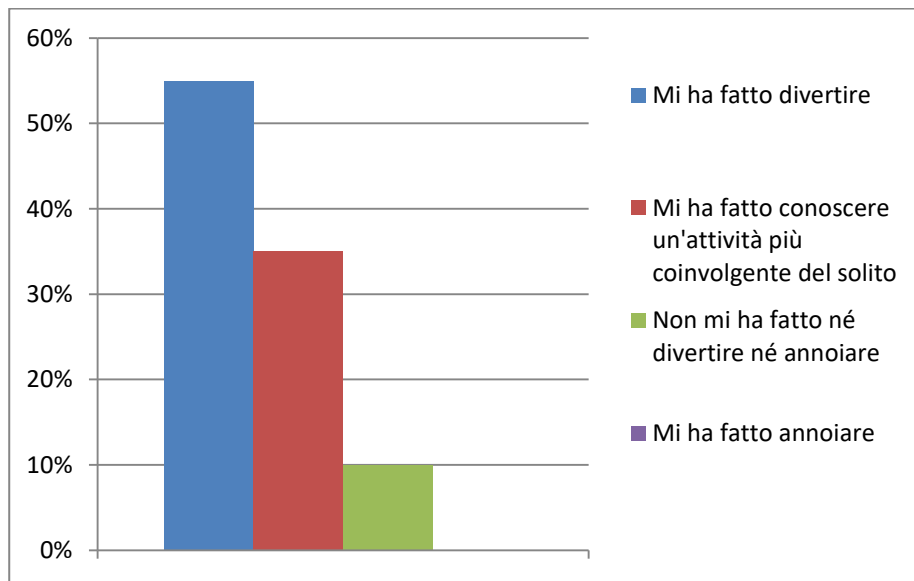
14) Quando hai avuto dei problemi sei stato aiutato dai tuoi compagni di squadra?



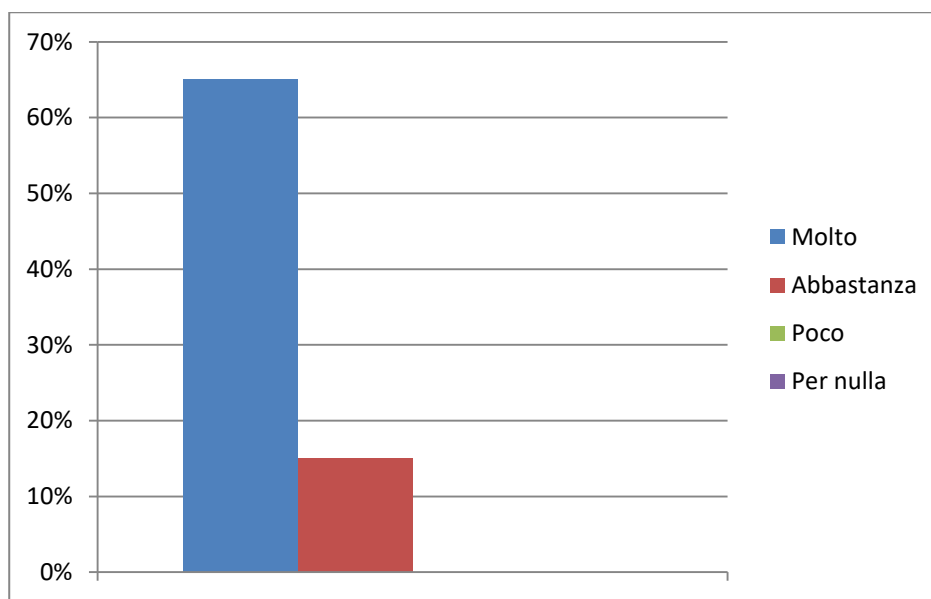
15) Hai aiutato i tuoi compagni di squadra quando ne avevano bisogno?



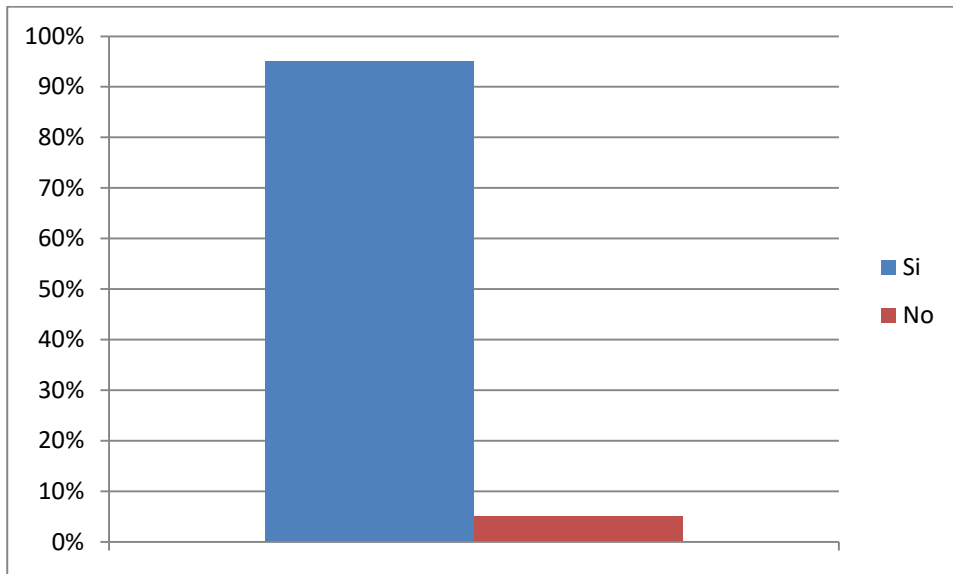
16) L'insegnante vi ha fatto divertire oppure ha proposto un'attività noiosa?



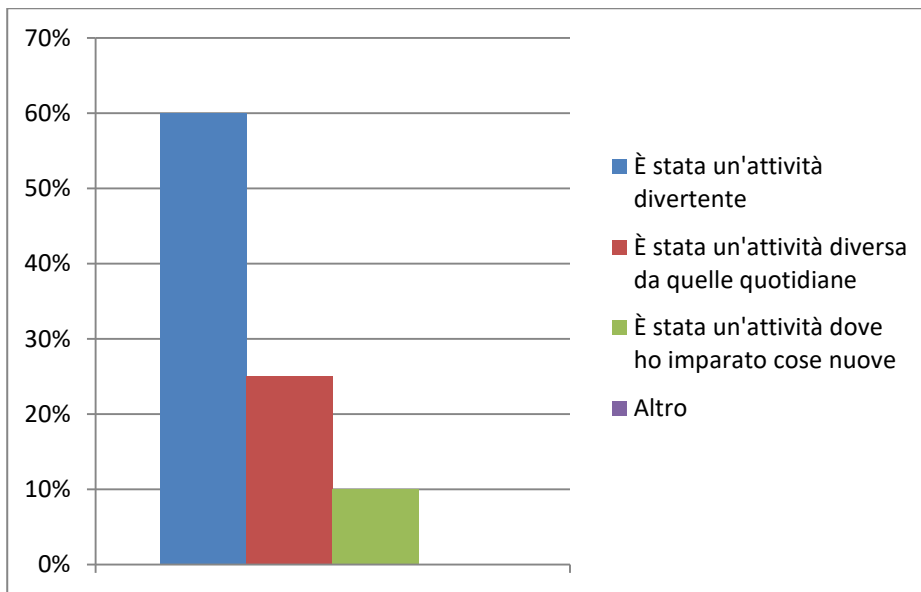
17) L'insegnante ti ha aiutato nei momenti di difficoltà?



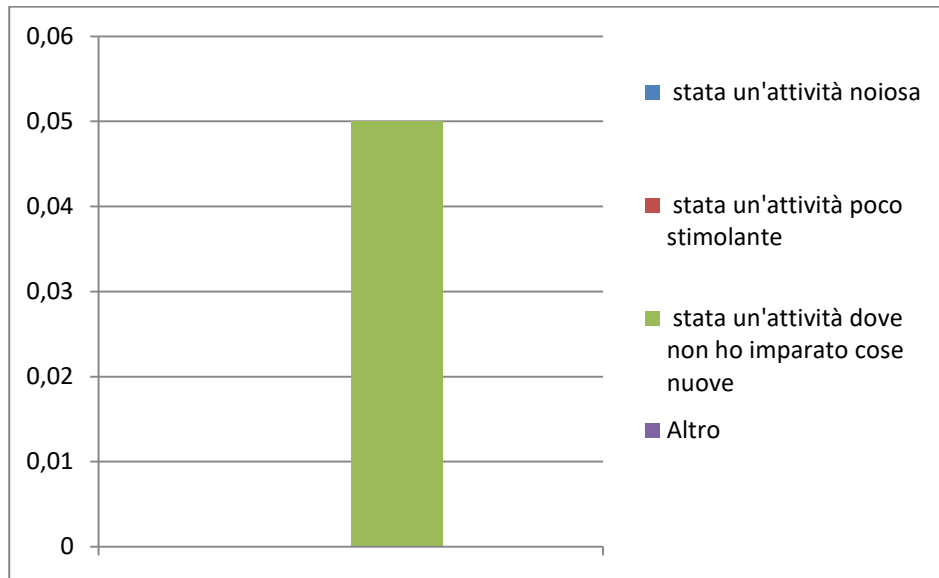
18) Vorresti fare più spesso un'esperienza del genere a scuola?



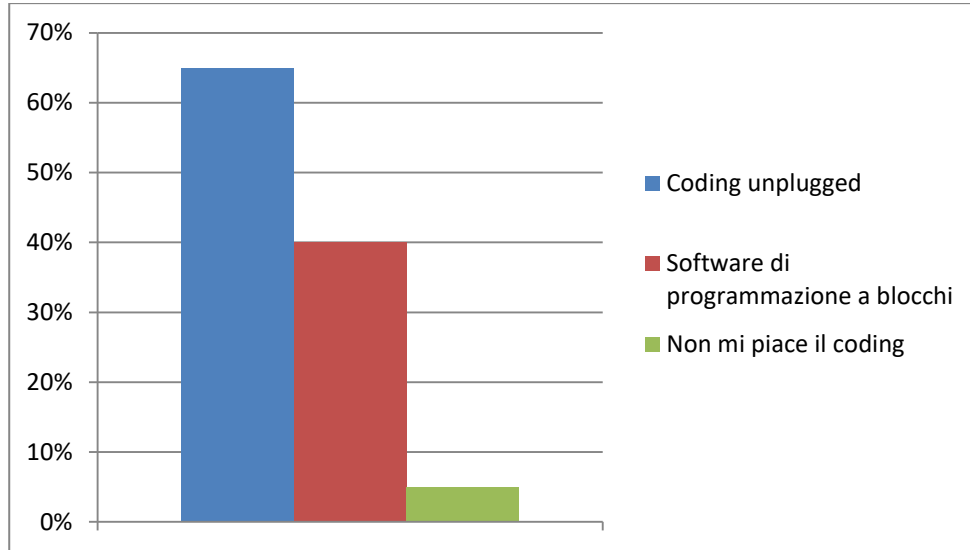
19) Hai risposto sì perché?



20) Hai risposto no perché?



21) Ti piacciono di più attività di *coding unplugged* o di *coding* che utilizza software di programmazione a blocchi?



Conclusioni

Il questionario finale post attività è stato molto utile per riflettere sul riscontro di questa nuova esperienza per gli alunni della IIC della scuola primaria Carlo Alberto Dalla Chiesa. I grafici realizzati in base alle risposte degli alunni sono stati un ottimo strumento per valutare il gradimento e la riuscita dell'attività, insieme anche all'efficienza dell'attività di gruppo.

Dai grafici è possibile considerare come il gradimento dell'esperienza di coding unplugged sia più che positivo per quasi il totale degli alunni che hanno compilato il questionario, con il 75% di alunni che l'hanno gradita molto e il 20% abbastanza. Inoltre il 95 % dei bambini ha affermato di aver voglia di fare più spesso attività di questo tipo a scuola.

Dal questionario inoltre è stato possibile evidenziare come la quasi totalità degli alunni ha gradito che il tema del “Lupo mangia...TUTTO” sia stato rivisitato anche in chiave coding. Per quanto riguarda le difficoltà riscontrate, il 45% degli alunni ha affermato di essersi trovato in difficoltà durante questo tipo di attività soprattutto a causa del fatto che era la prima volta che partecipavano ad un'esperienza di questo tipo e dovevano capire come funzionasse.

Oltre a ciò dai grafici è possibile osservare come il lavoro di squadra sia stato un punto di forza di questa attività, i bambini hanno collaborato nella maggior parte dei casi e si sono aiutati vicendevolmente, anche se risulta un dato un po' confuso per quanto riguarda le risposte alle domande sull'aiuto ai compagni. Nella domanda “Quando hai avuto dei problemi sei stato aiutato dai tuoi compagni di squadra?” le risposte si sono suddivise in tutte e quattro le possibili risposte: il 60% ha risposto “Molto”, il 25% “Abbastanza”, il 10% “Poco” e il 5% “Per niente” .

Mentre alla domanda “Hai aiutato i tuoi compagni di squadra quando ne avevano bisogno?” c’è una netta divisione tra chi ha risposto “Molto” (85%) e “Abbastanza” (15%).

Nonostante la confusione di questo ultimo dato, dovuta forse da una percezione diversa tra quando siamo noi ad aiutare gli altri e quando sono gli altri invece che aiutano noi, ho potuto osservare personalmente la buona collaborazione e cooperazione fra compagni e l’ottimo clima presente nella classe, questo perché i bambini hanno la fortuna di cimentarsi quotidianamente in questa metodologia didattica, che viene utilizzata dalle insegnanti come pilastro della loro educazione.

In conclusione è possibile affermare che questa esperienza non sia stata formativa solamente per gli alunni, ma anche per me stessa, è stato un’ottima occasione di arricchimento e di crescita personale, mi sono cimentata nella progettazione, nell’organizzazione, nella realizzazione e nella gestione di un’attività a cui non avevo mai preso parte, divertendomi in prima persona insieme ai bambini durante l’esecuzione del gioco. Quindi posso affermare che la valutazione definitiva di questa esperienza sia più che positiva, in quanto dimostra come sia possibile utilizzare approcci diversi da quelli quotidiani che possano stimolare e attirare gli alunni, permettendo allo stesso tempo lo sviluppo di nuove conoscenze e capacità e favorendo congiuntamente un buon lavoro di gruppo.

*“Per insegnare bisogna emozionare.
Molti però pensano ancora che se ti diverti non impari”.*
Maria Montessori

Ringraziamenti

Il primo ringraziamento lo devo ai miei genitori, che mi hanno permesso di intraprendere questo percorso, appoggiandomi in questa mia scelta di vita, non imponendosi, ma solamente essendo presenti, cercando di indirizzarmi verso la giusta strada. Grazie mamma e babbo per tutto quello che avete sempre fatto per me, perché so che lo avete fatto cercando sempre di farmi solo del bene.

Il secondo grazie lo devo a me stessa, alla mia tenacia, alla mia caparbia, alla mia voglia di lottare e di raggiungere gli obiettivi prefissati sempre con il sorriso sulle labbra, per realizzare il mio sogno d'infanzia: l'insegnamento.

Il terzo grazie lo devo alla mia famiglia, a mio fratello, ai miei nonni e ai miei zii, che mi sono sempre stati vicini e si sono interessati alla mia vita spronandomi per raggiungere ciò che volevo.

Il quarto ringraziamento lo dedico al mio fidanzato, Matteo, la persona che in questi due mi ha cambiato la vita. Grazie per il sostegno, per l'appoggio e per tutte le cose belle che ci sono state.

Il quinto ringraziamento e un grandissimo pensiero va alle amiche di una vita, alle amiche lontane e a tutti i miei amici, che mi hanno fatto vivere questi cinque anni universitari con serenità, spensieratezza e allegria. Vi voglio bene.

Un altro grazie va alle mie colleghe di università, compagne di esami, di sclerate, di pranzi in compagnia e di ansie da prestazione. Grazie soprattutto a Marisa, che mi è stata sempre vicina, aiutandomi e sostenendomi in qualsiasi occasione.

Un grande grazie va anche al mio relatore, il professor Andreas Robert Formiconi, che ho avuto la fortuna di incontrare e che mi ha permesso di poter conoscere questo nuovo mondo che mi ha così tanto affascinato e grazie anche al mio tutor universitario, Antonio Fini, una persona che, anche se in poco tempo, mi ha insegnato molto, sempre presente e disponibile nel risolvere i nostri dubbi e nel consigliarci. Grazie anche alla mia tutor scolastica, Letizia Balbi, mia ex maestra della scuola primaria, con la quale ho avuto la fortuna di poter fare il mio tirocinio formativo, trasmettendomi la sua esperienza e la sua passione per l'insegnamento. Grazie per tutto l'aiuto e il sostegno che mi avete dato.

Bibliografia

- Bogliolo A., *Coding in Your Classroom, Now!*, Giunti Scuola S.r.l, 2016
- Calvani A., *Che cos'è la tecnologia dell'educazione*, Carocci, Roma, 2004
- Calvani A., Fini A., Ranieri M., *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla.*, Erikson, 2010
- Calvani A., *Principi dell'istruzione e strategie per insegnare. Criteri per una didattica efficace*, Carocci editore, 2011
- Centro Ricerche Themis *PROGRAMMA IL FUTURO: Monitoraggio Settembre 2016 – Gennaio 2017*
- Franceschini G., *Insegnanti consapevoli. Saperi e competenze per i docenti di scuola dell'infanzia e di scuola primaria.*, Bologna, CLUEB, 2012
- MIUR *Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione*, Roma, 2012
- MIUR *Indicazioni Nazionali per i Piani di Studio Personalizzati nella Scuola Primaria*
- MIUR *Linee Guida per l'Educazione Alimentare 2015*

- MIUR *Piano Nazionale Scuola Digitale* 2015
- Ranieri M., *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica.*, Pisa, 2011

Sitografia

- <https://labuonascuola.gov.it/area/m/5113/>(verificato in data 27/6/2017)
- <https://www.digital4.biz/> verificato in data 27/6/2017)
- <http://www.giannimarconato.it/2012/12/il-digitale-a-scuola-migliora-lapprendimento/> verificato in data 27/6/2017)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Seymour_Papert verificato in data 28/6/2017)
- https://docs.google.com/document/d/1LOKWd6tyfHPIJZxwWVG6UWJPOr7tMO_RqAD25kltkuM/edit verificato in data 28/6/2017)
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1rDVQAqTERHI3nooMxLLgrmP26TlrUmqhhGKaNThsTg/edit#gid=1377393142> (verificato in data 30/6/2017)
- <https://ltaonline.wordpress.com/2015/03/23/didattica-digitale-unplugged/> verificato in data 30/6/2017)
- <https://apprendimentopapert.wordpress.com/2008/05/18/frammenti-tratti-dal-libro-i-bambini-e-il-computer/> (verificato in data 3/7/2017)
- <https://www.robotiko.it/coding-e-pensiero-computazionale/> (verificato in data 4/7/2017)
- <http://www.tecnicaldellascuola.it/item/5949-il-coding-cos-e.html>(verificato in data 4/7/2017)
- <https://programmaitfuturo.it/progetto/descrizione-del-progetto>(verificato in data 7/7/2017)
- http://www.treccani.it/magazine/webtv//videos/pdnn_della_valle_nati_vi_digitali.html (verificato in data 8/7/2017)
- <https://unaparolaalgiorno.it/significato/C/coding> (verificato in data 10/7/2017)
- <https://www.robotiko.it/pensiero-computazionale-definizione-significato/> (verificato in data 10/7/2017)
- https://it.wikipedia.org/wiki/General_purpose (verificato in data 13/7/2017)
- <http://www.gandalf.it/net/internet.htm#heading01> (verificato in data 13/7/2017)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Alfabetizzazione_digitale (verificato in data 18/7/2017)

- <http://www.educationduepuntozero.it/tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/chiocchiarilli1-40124100392.shtml> (verificato in data 20/7/2017)
- <http://www.educationduepuntozero.it/tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/nati316-40114711050.shtml> (verificato in data 23/7/2017)
- <http://www.educationduepuntozero.it/raconti-ed-esperienze/interattivo-diverso-scratch-multimedialita-inclusione-40102680027.shtml> (verificato in data 23/7/2017)
- <http://www.educationduepuntozero.it/community/gli-scogli-dell-informatica-software-scratch-4068908347.shtml> (verificato in data 24/7/2017)
- <http://nextlearning.it/2017/05/17/coding-unplugged/>(verificato in data 27/7/2017)
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Debugging> (verificato in data 3/8/2017)
- <http://codeweek.it/cody-roby/> (verificato in data 3/8/2017)
- <http://codemooc.org/codyroby/>(verificato in data 3/8/2017)
- <https://il-laboratorio.academy/european-robotics-week-2016-18-27-novembre-2016/> (verificato in data 10/8/2017)
- <https://www.programmailfuturo.it/progetto/cose-il-pensiero-computazionale>(verificato in data 10/8/2017)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Jeannette_Wing (verificato in data 13/8/2017)
- <http://www.oggiimpario.it/scuola-per-competenze/le-otto-competenze-europee/#digitale> (verificato in data 13/8/2017)
- <https://labuonascuola.gov.it/>(verificato in data 16/8/2017)
- <https://italia.code.org/> (verificato in data 16/8/2017)
- <https://www.programmailfuturo.it/> (verificato in data 21/8/2017)
- <http://www.maecla.it/tartapelago/papert/Papert%20-%20Teoria%20unificata%20dell'apprendimento.htm> (verificato in data 17/8/2017)
- http://www.istruzione.it/giornata_mondiale_alimentazione/2016/
- <http://www.fao.org/3/a-i7323o.pdf> (verificato in data 2/9/2017)
- <http://www.triesteabile.it/voglioinformarmiminori/scol/normativehandicapscuola/pianoeducativoindividualizzato/> (verificato in data 4/9/2017)

- <http://www.edeamicis.com/WEB3/!%20!%20%20FORMAZIONE/materiali2016/La%20didattica%20laboratoriale.pdf> (verificato in data 4/9//2017)
- <http://www.linkiesta.it/it/article/2014/11/19/in-italia-i-bambini-piu-grassi-e-pigri-deuropa/23555/> (verificato in data 8/9//2017)



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Scuola di
Studi Umanistici
e della Formazione

Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria

Relazione finale di tirocinio

Riflessioni personali
sull'esperienza affrontata

Tutor

Antonio Fini

Candidata

Francesca Bartolozzi

Anno Accademico 2016/2017

Sommario

VALUTAZIONE DI SINTESI	2
1. Bilancio Complessivo	2
2. Effetti sulla persona	22
3. Valutazione della formazione conseguita	25
VALUTAZIONE ANALITICA.....	28

VALUTAZIONE DI SINTESI

1. Bilancio Complessivo

Ho intrapreso la mia esperienza di tirocinio formativo diretto di questi cinque anni universitari, presso l'Istituto Comprensivo Iva Pacetti di Prato, non per un particolare motivo, ma per una questione di comodità, perché molto vicino alla mia abitazione e anche perché racchiude più plessi dove avrei potuto trovare diverse realtà e contesti scolastici. Il primo anno ho avuto la possibilità di avviare questa esperienza presso la scuola di Santa Gonda per quanto riguarda la primaria, mentre per l'infanzia nella scuola di Via Ferrucci. La scuola primaria è molto grande, costituita da un piano superiore e uno inferiore. In quello inferiore vi sono otto aule, quattro bagni, due cucine e due mense, mentre nel piano superiore vi sono cinque aule, una stanza dedicata all'uso del computer e due bagni. Tirando le somme a posteriori di questo primo anno, devo dire che non è stato del tutto positivo, sono entrata per la prima volta nelle classi un po' preoccupata per ciò che potevo trovare e soprattutto per l'agitazione di una prima esperienza così lunga, poiché avevo già frequentato un tirocinio alle superiori, ma si era trattato solamente di tre giorni, non sapevo se quello che andavo a osservare e a toccare mi sarebbe piaciuto e se soprattutto mi fossi sentita a mio agio.

Per quanto riguarda il tirocinio alla primaria, ho preso parte ad un ambiente classe con un clima molto autoritario e severo, l'insegnante è una persona preparata e capace, ma a posteriori credo che non avesse molta empatia verso i bambini. Le lezioni sono state sempre statiche e impostate, non ho mai visto momenti di svago e divertimento durante le attività che si susseguivano. Una cosa che mi ha infastidito è stata il momento della ricreazione, in cui i bambini non potevano esprimersi e "sfogarsi" secondo le loro necessità dopo essere stati ore a sedere in silenzio, perché il troppo rumore le dava fastidio. L'altra insegnante invece, vicina alla pensione, sembrava non aver più dentro di sé quella fiamma ardente e viva dell'amore verso l'insegnamento. Per tutto il tempo che sono stata lì, non mi sono sentita per niente partecipe, il mio "compito" è stato quello di star seduta al lato della scrivania e osservare tutto quello che accadeva in classe, credo purtroppo che questo metodo mi sia servito poco nell'apprendere qualcosa.

Complessivamente questa prima esperienza alla primaria è stata positiva solamente perché ho capito quello che non mi sarebbe piaciuto mettere in atto a scuola quando sarei diventata maestra, però purtroppo questo l'ho capito solo dopo il secondo anno di tirocinio a

causa della mia poca conoscenza ed esperienza, facendomi convincere dalla mia tutor scolastica a ritornare anche l'anno successivo perché si era trovata molto bene con me. La prima esperienza all'infanzia non è stata anch'essa troppo positiva, ma semplicemente perché sono finita in una scuola molto piccola con solo tre classi e in quella dei bambini di tre anni. Tutte le attività e i laboratori che richiedevano maggior finanziamento economico erano destinati alle classi dei quattro e dei cinque anni.

Questa prima esperienza non mi ha molto soddisfatto perché non sono riuscita a osservare nulla di più a parte che il gioco libero, i disegni e la lettura di storie.

Nonostante qualche nota negativa, l'inizio di questa esperienza mi ha permesso di entrare nel mondo della scuola e osservare tante cose di cui non immaginavo neanche l'esistenza, come le routine, fondamentali per i bambini. Questi momenti, che si ripetono durante la giornata in maniera costante e ricorrente, soddisfano alcuni bisogni fondamentali dei bambini ed hanno una valenza importante di orientamento e di rispetto verso i tempi e al succedersi delle diverse situazioni nella giornata scolastica. Oltre a questo, fortificano molte competenze di tipo personale, comunicativo, espressivo e cognitivo. Tutte le routine sono state vissute dai bambini con piacere, in un clima di condivisione, perché sapevano cosa aspettarsi da quel determinato momento.

La prima classe dell'infanzia che ho osservato, ha utilizzato l'idea di un trenino, ogni vagone rappresenta un giorno della settimana, questi ultimi sono stati appresi dai bambini tramite una canzoncina, dove ogni giorno è associato a un colore. Ogni alunno ha il proprio tesserino con foto e segno, che poi è attaccato nel giusto vagone quando il bambino si trova a scuola. Oltre a questo, ogni giorno a rotazione è stato scelto un aprifila, un chiudifila e un segretario dell'insegnante, il tutto segnato su tre diversi fogli. Su ogni foglio era messa la X accanto al nome del bambino scelto e questo ha come obiettivo la responsabilizzazione dei bambini. Il secondo anno di tirocinio formativo ho deciso di cambiare scuola dell'infanzia, ma non scuola primaria. Questa mia seconda esperienza è stata sicuramente più positiva della precedente, io mi sentivo più a mio agio e l'insegnante mi ha reso più partecipe. Comunque rimango dell'idea di aver sbagliato a non aver concluso questa mia seconda esperienza in una classe diversa, ho commesso un errore, ma gli errori servono anche per imparare da essi, rialzarsi e cambiare strada. Nonostante non abbia vissuto per due anni l'esperienza che mi sarei aspettata alla

primaria, anche a causa di una mia colpa, cioè di non aver capito in tempo che quell'ambiente non facesse al caso mio, delle mie necessità e di ciò che stavo cercando, mi sono resa conto che non si deve aver paura di cambiare, che tutti si può sbagliare, ciò che conta è lavorare continuamente su se stessi per migliorarsi e migliorare il proprio lavoro. Malgrado questo, durante questo secondo anno sono stata colpita da un progetto che è stato realizzato nella classe primaria, in collaborazione con il Museo Pecci di Prato, che prende il nome di "Stilisti di confine". L'operatore del museo ha iniziato questo percorso aprendo un dibattito e chiedendo ai bambini che cosa fosse per loro l'arte, riflettendo anche sull'arte contemporanea e sulla sua nascita. Partendo proprio da quest'argomento, ha spiegato ai bambini come mai alla nuova struttura del Museo Pecci, gli architetti, avessero dato proprio quella forma a navicella con un'antenna, che simboleggia il voler comunicare all'esterno, l'arte che si trova all'interno della struttura.



In seguito, attraverso la proiezione sulla LIM, l'operatore ha mostrato alcune opere d'arte contemporanea legate ai confini, presenti nel museo, spiegando ai bambini il loro significato e interpellandoli per sapere cosa ne pensassero. Sono state presentate diverse opere, come: un serpente gigante realizzato con zaini da un autore cinese, un altro artista cinese, Ai Weiwei, che con tanti pezzi di legno diverso, provenienti da alcuni antichi templi della Cina, ha creato un'opera che può avere la forma di una gallina o della Cina. Sempre dello stesso autore è stata mostrata un'opera che rappresenta un mondo ad altezza umana, realizzato con il cotone. Un altro lavoro presentato è stato una mappa fatta con il sapone, tante saponette una accanto all'altra e anche una mappa del mondo costruita con le biglie di vetro. Soprattutto quest'opera ha attirato la mia attenzione, perché i visitatori possono

camminarci vicino e questo determina uno spostamento delle biglie e ciò non è vietato, perché questo indica che i confini sono cambiati nei secoli e possono sempre continuare a trasformarsi. Queste e altre opere sono state presentate ai bambini, introducendo il concetto di confine. Dopo la parte teorica è stata messa in atto la parte pratica, i bambini sono stati divisi in cinque gruppi, a ogni gruppo è stata data una maglia di carta e tante mappe del mondo che i bambini hanno dovuto ritagliare a loro piacimento e incollare sulla maglietta, per creare la loro opera d'arte.

L'esperienza alla scuola dell'infanzia è stata molto positiva, la classe situata nella scuola Carlo Alberto dalla Chiesa lotto B è molto grande, costituita da due lotti separati, A e B, circondati da un grande giardino verde.

I due lotti hanno ciascuno 5-6 classi, ogni sezione ha il proprio bagno personale, eccetto due che l'hanno in comune. Non esiste uno spazio adibito a mensa, ma il pranzo è consumato in classe, sono le operatrici addette alla mensa che girano con i carrelli del cibo per le varie classi. La mia classe, costituita da bambini di quattro anni, è gestita da due insegnanti gentili e disponibili che si sono messe totalmente a disposizione nei miei confronti, insegnandomi tutto quello che potevo apprendere da loro, ma facendomi sentire allo stesso tempo parte del gruppo classe. Mi hanno inserita nella classe come se fossi un'altra maestra, facendomi partecipare attivamente alle attività, apportando anche il mio aiuto e la mia esperienza universitaria. Anche qui ho dato molta importanza all'osservazione delle routine, mettendole a confronto con l'anno precedente. L'appello è stato organizzato quasi nello stesso modo, oltre a questo, però è dedicato anche un momento al tempo presente durante ogni giorno della settimana (sole, pioggia, neve, nuvole ecc.) e a osservare, attraverso le tessere attaccate sui cartelloni delle presenze, se sono di più i bambini presenti a scuola o a casa; dopo di che viene data la merenda dal bambino incaricato del giorno. Anche qui ho osservato la presenza degli incarichi, con la mancanza dell'aprifila del chiudifila, perché avendo tutto in classe, anche l'uscita per andare in giardino, i bambini non avevano mai occasione di stare in fila indiana.

In questo secondo anno di tirocinio ho avuto la fortuna di poter creare, nonostante il progetto MARC non fosse ancora avviato, un'attività didattica per l'infanzia, con la guida delle insegnanti che si sono accertate che essa fosse in linea con il loro percorso educativo.

Il mio intento è stato quello di raccontare una storia, su cui poi i bambini dovevano creare un piccolo lavoro manuale. Ho sistemato i

bambini nell'angolo lettura, dove solitamente le insegnanti raccontano storie o leggono libri e una volta ottenuto il silenzio ho narrato la storia della "RANA STONATA", un racconto che fa leva sul sentimento di uguaglianza e di accettazione della diversità. Poi, dopo aver posto alcune domande ai bambini per vedere se fossero stati attenti e avessero capito il senso della storia, li ho sistemati ai loro posti e ho dato a ciascuno del pongo verde e un foglio con l'immagine della rana. I bambini hanno dovuto manipolare il pongo fino a scaldarlo, dopo di che attaccarlo a piccoli pezzi all'interno dell'immagine stendendolo con la forza dei polpastrelli. Questa esperienza è stata per me fondamentale per testare la mia capacità di realizzazione di una piccola attività e soprattutto la mia capacità nel riuscire a organizzare e gestire una classe durante un momento di lavoro e attenzione.

Ciò che non mi è piaciuto dell'ambiente classe è stato proprio l'angolo lettura, spoglio e per niente comodo, allestito solamente con panche di legno, per niente consono al momento della lettura che avrebbe bisogno di uno spazio morbido, dove i bambini possano trovare la loro posizione ideale per l'ascolto. Alla fine di questo secondo anno di tirocinio mi sono ritenuta molto soddisfatta della mia esperienza alla scuola dell'infanzia, decidendo di voler continuare il mio percorso nella stessa classe l'anno successivo per vedere anche il cambiamento e il progresso delle attività e della gestione della classe dai quattro ai cinque anni. Il terzo anno di tirocinio invece è stato un'esperienza positiva a tutti gli effetti, ho continuato il mio percorso all'infanzia con le insegnanti dell'anno precedente e alla primaria ho avuto la fortuna di poter trovarmi a "lavorare" a fianco a fianco con la mia ex maestra, un'occasione unica per mettere anche a confronto i miei ricordi di bambina con quello che avrei vissuto.

La classe, composta da bambini di seconda primaria si trova all'interno del plesso Carlo Alberto dalla Chiesa, mia scuola d'infanzia, una struttura molto grande, circondata da un ampio giardino alberato, di cui fa parte sia la primaria sia la scuola secondaria di primo grado. Al piano inferiore vi sono sei classi e due grandi spazi mensa, più la palestra, mentre al piano superiore vi sono nove classi, un'aula computer e una stanza per il potenziamento e il recupero per i bambini con difficoltà. Anche qui mi sono sentita parte integrante della classe, non un soprannumero o un'attenta osservatrice, ma qualcosa in più, una risorsa. Le insegnanti mi hanno reso partecipe di tutte le attività, spiegandomi nei minimi dettagli quello che veniva progettato e realizzato e mettendomi anche a disposizione di ogni

bambino nei momenti in cui avevano bisogno di un consiglio o di sostegno.

Un momento che ho potuto osservare e che mi è piaciuto molto, è stato quello dell'arricchimento lessicale, l'insegnante dopo la ricreazione ha predisposto dieci minuti di lettura autonoma per migliorare sia la lettura sia il lessico. Mentre leggono, i bambini si appuntano sul diario le parole che non conoscono e dopo tutti insieme leggono le parole sconosciute all'insegnante e riflettono sul loro significato. La cosa che mi ha entusiasmato, è che non è l'insegnante che dice immediatamente al bambino cosa significa quella determinata parola, ma è dedicato del tempo alla riflessione, sono gli alunni che tramite il ragionamento condiviso devono arrivare a capire il significato di quella parola.

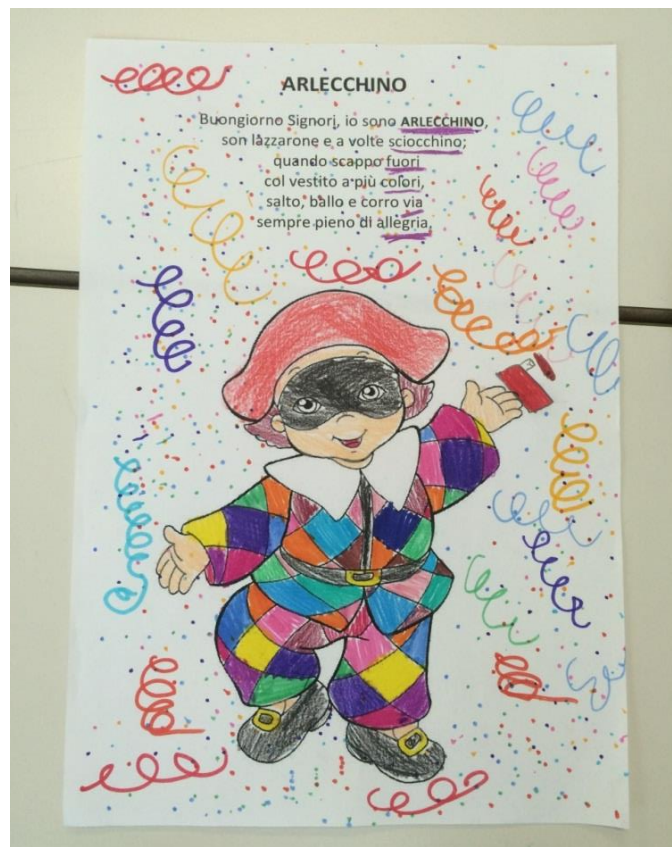
Quest'anno di tirocinio è stato fondamentale, perché caratterizzato dall'ingresso del progetto MARC, che ogni studentessa ha dovuto svolgere almeno in uno dei due ordini, io ho deciso di progettarlo e realizzarlo per la scuola primaria. Dato che ho iniziato questo terzo anno durante il periodo di carnevale, in cui i bambini stavano affrontando il tema delle rime, ho deciso di realizzare una filastrocca sul carnevale in rima, presentando ai bambini le più famose mascherine italiane. Ho scelto alcuni tra i personaggi principali e più conosciuti, su ognuno di loro ho creato una filastrocca che potesse descrivere al meglio le loro caratteristiche e le ho caricate tutte su PowerPoint. Ogni slide è stata dedicata ad uno di questi personaggi con allegata la relativa immagine.

PULCINELLA

Se c'è musica di tarantella
pronto a ballare son io **PULCINELLA**.
A Napoli La chitarra mia strimpello
e tutto intorno creo un gran macello
Se mi getti due soldoni
Me li mangio in maccheroni.



Poi ho consegnato a ogni bambino una scheda con l'immagine di Arlecchino in bianco e nero e la sua filastrocca, l'obiettivo è stato quello di sottolineare le rime baciato che trovavano all'interno del testo. Alla fine ognuno ha dovuto colorare l'Arlecchino a proprio piacimento, prestando però attenzione all'unico comando dato: non colorare due toppe accanto dello stesso colore.



Durante la nostra prima esperienza con questo progetto, ho percepito tanta ansia e preoccupazione da parte delle mie compagne, ma soprattutto molte lamentele e negatività, perché secondo loro era qualcosa d'inutile e che andava a distorcere la realtà. Io invece mi sono divertita, ho sperimentato cosa significasse realizzare una piccola attività, mi sono messa in gioco e mi sono resa conto delle mie potenzialità e di ciò che invece avrei potuto migliorare. E' stato per me utile soprattutto nel momento in cui ho riguardato il video e ho potuto notare molte cose di cui non mi sono resa conto durante l'esecuzione. Penso che la videoregistrazione, se usata in modo adeguato, sia uno strumento efficace per poter auto valutarsi e riflettere sul proprio operato. Quindi posso affermare che questa terza esperienza di tirocinio alla scuola primaria sia stata molto più formativa di quelle precedenti.

Per quanto riguarda invece la scuola dell'infanzia, tornando nella stessa classe dell'anno precedente, devo dire che non ci sono stati grossi cambiamenti, il mio pensiero positivo è rimasto invariato e ho avuto anche la possibilità di osservare l'evoluzione delle attività all'interno della classe. Dato che si trattava di bambini che sarebbero poi andati alla scuola primaria, le insegnanti si sono focalizzate molto sull'ascolto e la comprensione di storie e sull'esercitazione al pregrafismo, per far avvicinare i bambini alla scrittura. Spesso il bambino verso i cinque anni sa già scrivere qualche lettera e anche il suo nome, soprattutto se è guidato e aiutato dall'adulto, infatti, già dai quattro anni inizia a voler ricopiare parole e a voler scrivere qualche lettera, anche se non propriamente corrette. L'obiettivo delle insegnanti è stato quello di voler assecondare questo istinto del bambino attraverso esercizi di prescrittura, che divertono il bambino, perché i segni grafici non sono mai fine a se stessi, ma fanno sempre parte di un disegno o d'immagini vicine al suo mondo. I segni sono sempre molto ampi e semplici e sono proposti in maniera progressiva, rispettando i suoi tempi. Gli esercizi principali hanno riguardato il ricalco, l'esecuzione con traccia e l'esecuzione con punti che danno i margini o l'iniziale esecuzione del disegno stesso.

Il quarto e ultimo anno di tirocinio, ho indeciso di intraprenderlo nelle classi dell'anno precedente, non mi pento assolutamente di questa mia decisione, sono felice di aver condiviso con loro questa mia importante e formativa esperienza e di aver potuto assistere anche ai cambiamenti e al progresso delle attività all'interno della stessa classe. Ciò che mi ha entusiasmato molto durante quest'anno di tirocinio, è stato il comportamento dell'insegnante d'italiano verso ogni alunno

della sua classe. Sono stata piacevolmente sorpresa dalla voglia di voler esaltare i talenti e le capacità dei propri studenti, questo l'ho potuto osservare in modo specifico nel corso di alcuni momenti, come per esempio la ricreazione, durante la quale l'insegnante permetteva ad alcuni bambini di realizzare "opere d'arte" con materiali di riciclo che l'insegnante stessa gli ha procurato. Ciò potrebbe sembrare banale, ma non lo è, perché non succede spesso che le insegnanti osservino attentamente le caratteristiche dei propri alunni e i loro talenti, esaltandoli durante l'orario scolastico, anche se non hanno niente a che vedere con capacità specifiche scolastiche.



Quest'anno ciò che maggiormente mi ha fortificato dal punto di vista formativo e mi ha permesso di crescere e di imparare cose nuove, facendomi riflettere sul tipo d'insegnamento che vorrò adottare quando sarà il mio turno, è stata l'esperienza alla scuola primaria.

Ho avuto la fortuna di assistere alla realizzazione di un progetto che ha preso avvio dalla volontà, dall'impegno e dalla determinazione delle insegnanti della classe che hanno deciso di intraprendere questo percorso seguendo la necessità di trasformare in opportunità didattiche sia il momento della merenda sia quello della mensa.

L'idea delineatasi già alla fine dello scorso anno, ha preso ispirazione da un gioco molto comune fra i bambini e amato particolarmente dagli alunni della III C che non perdevano occasione per organizzarlo durante i momenti di ricreazione: "Il lupo mangia frutta". Il nome del gioco, riadattato per l'argomento in questione, è diventato così "Il lupo mangia....TUTTO". Il titolo sintetizza, in breve, l'obiettivo principale di questo progetto: quello di voler far acquisire agli alunni un nuovo atteggiamento verso il cibo e l'alimentazione, più salutare e bilanciata in modo tale che il termine benessere sia vissuto con concretezza. Il progetto è stato suddiviso in diverse fasi, ognuna delle quali è articolata in più incontri secondo le necessità evinte in itinere.

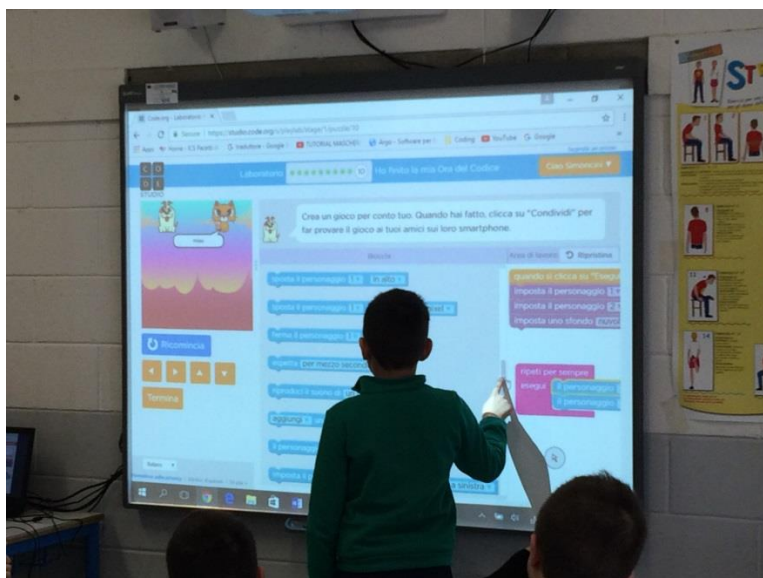
Il percorso affronta nello specifico:

- Il tema della celiachia, oramai sempre più diffusa e di cui è affetta un'alunna della classe, in modo tale che il modo di alimentarsi di E. fosse condiviso e vissuto con serenità da lei e da tutti tanto da diventare una preoccupazione di ciascuno quanto lei debba evitare a tavola;
- Far comprendere, a tutela dei compagni di religione mussulmana, che i tipi e le modalità di alimentarsi sono vari ed appartengono alla nostra storia personale, al luogo d'origine, al culto che si professa;

- Cucinare il cibo, così come il modo di prepararlo, perché ciò veicola affettività e socialità;
- Educare ad un affinamento del senso del gusto che diventa mezzo per “*curiosare*” altro da quello che si è abituati ad assaggiare di solito. Il gusto si modifica, cresce, evolve, mescola, così come avviene al nostro modo di ascoltare la musica, vestire, scegliere gli amici e altro;
- Ricercare motivazioni scientifiche perché la propria sia un'alimentazione varia ed equilibrata.

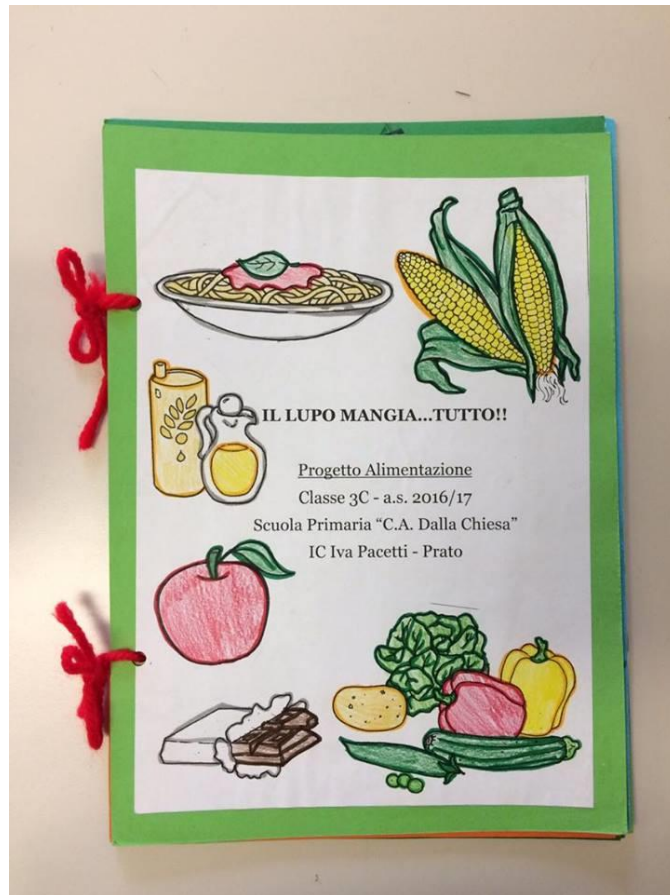
La classe nella quale è stato avviato il progetto è formata da ventidue alunni provenienti da situazioni socio culturali ed economiche differenti tra loro. Nello specifico la classe è costituita da quattro alunni di origine cinese che possiedono livelli linguistici differenti tra A0 e A1, un bambino DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) – disgrafico per cui è stato redatto un PDP, un alunno con certificazione H che segue l'attività della classe secondo quanto predisposto nel PEI e ha 11h di sostegno a settimana e tre alunni di seconda generazione. Due di loro mostrano qualche difficoltà di comprensione della lingua italiana e nell'uso del linguaggio, uno tra i due è un alunno “DOP” disturbo oppositivo provocatorio oltre ad avere uno svantaggio socioeconomico importante.

Per portare a termine questo progetto, sono stati utilizzati diversi strumenti, multimediali e non. La classe ha la fortuna di essere dotata di una LIM, una superficie bianca contenente componenti elettronici su cui sono proiettati contenuti multimediali provenienti da un computer. È dotata di un videoproiettore collegato ad un computer che riproduce su una superficie le immagini del desktop del PC. Invece di interagire direttamente con il computer, il soggetto può interagire con l'immagine proiettata toccando i punti con una penna oppure con le dita.



Collegata alla LIM, la classe ha l'utilizzo di un notebook. Oltre a questi due dispositivi multimediali, sono stati usati materiali di facile consumo, come per esempio: fogli bianchi, cartoncini colorati, pennarelli, matite, penne, ecc. ecc. Ulteriori materiali da cui gli alunni hanno potuto attingere, sono stati materiali di riciclo e di recupero, come per esempio giornali di diverso tipo, dai quali hanno ritagliato immagini e lettere delle quali necessitavano. L'impiego di tutti questi elementi ha portato alla produzione di più di un prodotto. Sono riusciti a realizzare un testo teatrale e delle scenografie che poi hanno messo in scena ed hanno drammatizzato, un libretto dedicato all'alimentazione che racchiude quasi tutte le discipline di studio, ognuna dedicata ad un argomento specifico.

Questo piccolo libro personale, realizzato interamente da ogni alunno, contiene grafici statistici, contenuti scientifici, disegni, fumetti, acrostici e poesie.



I like...



Oranges
chocolate
apple


I don't like



milk
cheese
orange juice


COLAZIONE
PRANZO
CENA
SPUNTINO
MERENDA

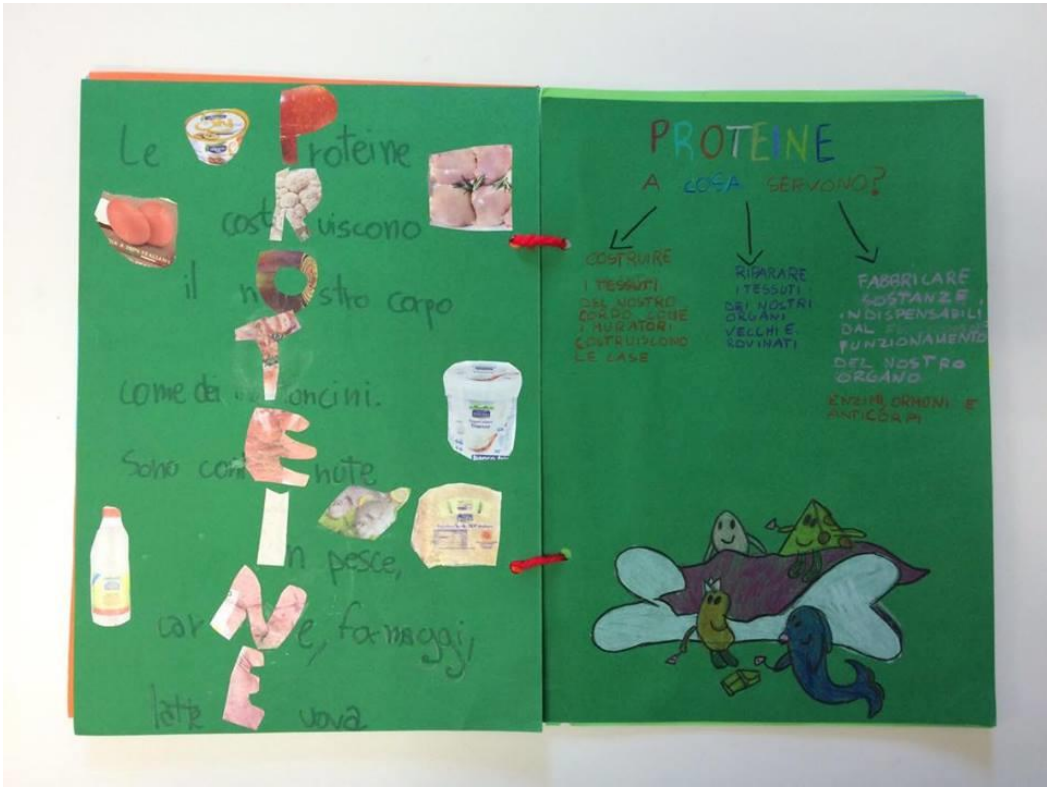


 Senti! Non
precare
il mangia
Rispetta
Chi lo
compra
prepara
tutto devi gustare

CARBOIDRATI

SEMPLICI COMPLESSI





Questo vasto progetto ha avuto sul mio percorso un'influenza più che positiva, ho osservato e partecipato a quasi ogni parte di questo programma, rendendomi conto di cosa significa progettare e realizzare qualcosa di così grande, quanto sia importante la scansione dei tempi, l'organizzazione, la pianificazione e soprattutto la passione e la determinazione nel produrre qualcosa di diverso, che non abbia come obiettivo solamente l'apprendimento di nuove conoscenze, ma anche di una nuova mentalità, di modi diversi di lavorare e di un nuovo stile di vita dal punto di vista alimentare. Ciò che ha reso quest'anno ancora più particolare e interessante sono state le lezioni del professor Andreas Robert Formiconi, che nel suo Laboratorio di Tecnologie Didattiche, ha presentato oltre a molti altri argomenti, il mondo del coding. Le sue lezioni hanno permesso di affacciarmi su un mondo del tutto nuovo per me, scoprendo poi, che la mia tutor scolastica della scuola primaria, mia ex insegnante, è l'animatrice digitale all'interno della scuola e che nella sua classe ogni settimana un'ora viene dedicata al coding. Così cogliendo l'occasione, ho preso la decisione di realizzare per il progetto MARC un'attività di coding, ispirata al progetto alimentare della classe, includendo anche questo nuovo approccio digitale insieme a tutte le altre discipline scolastiche.

Il progetto che ho pensato e ideato si basa sul coding unplugged, per questo tipo di attività non è necessario avere strumenti digitali, basta un po' di fantasia e semplici materiali per creare un gioco a tutti gli effetti. Proprio per questo motivo ho deciso di realizzare la scacchiera da gioco direttamente sul pavimento attraverso uno scotch colorato, gli indicatori topologici di cui necessitavamo invece, sono stati realizzati dagli alunni con cartoncini e pennarelli e anche le immagini che dovevano rappresentare i carboidrati, le proteine, gli zuccheri e i grassi, sono state stampate, ritagliate e colorate dalla classe.

Questo è stato anche un modo per renderli partecipi di una parte della costruzione del progetto, per farli sentire protagonisti in prima persona nella creazione di qualcosa.



Entrambi i due gruppi nei quali è stata suddivisa la classe, sono stati accompagnati davanti all'aula computer, i bambini sono stati disposti in cerchio e attraverso una conta, che usano anche durante i loro giochi, sono stati divisi in due piccoli gruppi da cinque, il bambino che rimaneva fuori, avrebbe assunto il ruolo del "Lupo Mangiasano", cioè il personaggio che si sarebbe mosso sulla scacchiera quando le due squadre avessero finito l'assemblaggio dei comandi in sequenza. Una volta formate le due squadre, i bambini sono stati disposti ai lati della scacchiera e insieme abbiamo ripreso e discusso brevemente il concetto del "mangiare sano", cosa significa, cosa bisogna mangiare per essere in salute, quali sono i cibi che rappresentano i carboidrati, le proteine, le vitamine e così via.

Dopo aver attivato le preconcoscenze, ho spiegato le modalità di gioco e i comandi che avrebbero dovuto rispettare per portare adeguatamente a termine il compito.

I comandi, ai quali ogni squadra ha dovuto prestare attenzione, sono stati i seguenti:

1. Raccogliere tutti gli elementi della dieta sana, evitando gli ostacoli (zuccheri e grassi);
2. Non passare più di una volta su una stessa casella della scacchiera;
3. Riuscire a completare il percorso utilizzando meno indicatori spaziali possibili.;
4. Riuscire a completare il percorso in dieci minuti di tempo.

Una volta fatte tutte queste premesse, sono stati disposti sulla scacchiera i “divieti” (rappresentati dai grassi e dagli zuccheri) e gli alimenti che invece dovevano raccogliere, poi in due tavoli distinti, banco di lavoro dei bambini, sono stati sistemati gli indicatori topologici di ciascuna squadra. Il tempo a disposizione per giungere alla meta finale rappresentata dal “cestino”, è stato di dieci minuti.

Questa esperienza non è stata formativa solamente per gli alunni, ma anche per me, è stata un’ottima occasione di arricchimento e di crescita personale, mi sono cimentata nella progettazione, nell’organizzazione, nella realizzazione e nella gestione di un’attività cui non avevo mai preso parte, divertendomi in prima persona insieme ai bambini durante l’esecuzione del gioco. Ho cercato di progettare quest’attività rispettando il percorso della classe e il loro livello di competenza, stuzzicandoli un po’ e aumentando il livello di difficoltà per vedere la loro capacità risolutiva. Anche l’insegnante mi ha dato una mano nel cercare di rendere l’attività adeguata alla classe, consigliandomi e facendomi notare sia le cose positive sia quelle negative. Al termine dell’attività ho poi somministrato un piccolo

questionario ai bambini, ai quali ho chiesto le loro impressioni e il loro pensiero riguardo all'esperienza affrontata. Più della maggioranza ha dato risposte più che positive, quindi sono molto soddisfatta di come sia andato il progetto MARC di questo quarto e ultimo anno, soprattutto perché ho capito come sia possibile utilizzare approcci diversi da quelli quotidiani, che possano stimolare e accattivare gli alunni, permettendo allo stesso tempo lo sviluppo di nuove conoscenze e capacità e favorendo congiuntamente un buon lavoro di gruppo.



2. Effetti sulla persona

L'esperienza di tirocinio di questi quattro anni è stata molto utile per la mia formazione perché ho avuto modo di poter stare a contatto in maniera diretta con il contesto scolastico e con insegnanti capaci e competenti, che mi hanno permesso di acquisire nuove conoscenze e capacità. Nonostante avessi già intrapreso un'esperienza di tirocinio alla scuola superiore, avendo frequentato il Liceo Socio-Psico-Pedagogico di Prato, non sapevo cosa aspettarmi da questa nuova e sicuramente più lunga e complessa esperienza, perché al Liceo si era trattato di una semplice osservazione di tre giorni, sia il secondo sia il quarto anno. Forse questo mi ha aiutato a non farmi prendere da dubbi e paure, mi sono buttata in questa esperienza a capofitto, senza il terrore di quello che avrei potuto trovare o di come mi sarei potuta trovare, infatti, ho avuto ragione a non preoccuparmi più di tanto, nella maggior parte dei casi le insegnanti mi hanno sempre reso partecipe delle attività e dei loro progetti, facendomi prendere parte attivamente a molti momenti con il mio supporto e il mio aiuto, attraverso uno scambio reciproco. L'influenza maggiore di questi anni di tirocinio non ha riguardato in modo specifico le mie capacità relazionali, capacità che senz'altro ho sviluppato in tantissime altre esperienze che in questi cinque anni ho affrontato, a partire dal mio lavoro da animatrice nel periodo estivo, ma anche esperienze di baby sitter e di animatrice a feste di compleanno per bambini. Sono queste le situazioni che in maggior misura mi hanno aiutata a crescere dal punto di vista relazionale e a cercare sempre nuove strategie e approcci relazionali nei confronti dei bambini, ma anche degli adulti.

Il miglioramento che invece il tirocinio ha apportato maggiormente nella mia vita, riguarda sicuramente le pratiche operative messe in atto dalle mie insegnanti tutor, che io ho osservato in questi anni con cura e attenzione, per riflettere su ciò che può essere messo in atto in una o in un'altra situazione. Inoltre grazie al mio percorso di tirocinio formativo, sicuramente ho appreso molte cose anche sull'organizzazione scolastica di cui prima non ero informata, mi ha aiutato quindi a muovermi con maggior serenità e sicurezza all'interno

dell'ambiente scolastico, anche quando ho avuto la possibilità di poterci lavorare come insegnante durante aprile 2017.

Una cosa che mi è dispiaciuta molto riguarda l'argomento "accoglienza", questo tema non è mai stato affrontato né sui banchi dell'università, né durante le ore di tirocinio diretto, perché quest'ultimo inizia sempre verso novembre. Mi sarebbe piaciuto poter osservare il periodo dell'accoglienza, sia il primo anno di scuola dell'infanzia e sia della primaria, un momento fondamentale per i bambini che hanno bisogno delle giuste attenzioni e cure. Purtroppo non mi sono tolta la curiosità di poter vedere le metodologie, le attività e soprattutto il tipo di relazione che andrebbe instaurata in un momento così importante per il bambino, un passaggio che se non affrontato con la dovuta correttezza e attenzione può provocare sicuramente delle conseguenze negative.

Anche se non ho avuto questa fortuna per quanto riguarda l'accoglienza, ho invece potuto osservare ciò che molte volte ho studiato e ascoltato teoricamente sui banchi universitari e non; nella classe primaria, degli ultimi due anni, sono stata a stretto contatto sia con un bambino con DSA, per cui è stato redatto un PDP, sia con un bambino con certificazione H. Le loro particolari situazioni e molte altre di questo tipo ho potuto studiarle rendendomi conto delle difficoltà che questi bambini incontrano durante le loro giornate scolastiche; affrontare dal punto di vista teorico queste problematiche mi ha reso competente e cosciente sull'argomento, ma osservarlo in maniera diretta mi ha permesso di capire di come sia difficile organizzare il lavoro anche in base alle loro esigenze e di quante accortezze essi abbiano bisogno.

Il bambino disortografico, oltre ad essere ascoltato nelle sue fragilità e bisogni, è stato aiutato con strumenti compensativi, come il computer, che gli permettono di rendersi conto quando commette un errore per poterlo correggere immediatamente. Inoltre il computer permette all'alunno di poter ingrandire la dimensione del testo a suo piacimento, in modo da poter avere una scrittura più grande rispetto al quaderno e poter leggere più facilmente le parole.

Per quanto riguarda invece il rapporto con le insegnanti e gli alunni è stato sempre molto positivo, le insegnanti, come ho detto anche

precedentemente, sono sempre state aperte nei miei confronti, disponibili nell'aiutarmi e nel spiegarmi tutto ciò che era parte di quel mondo, facendomi partecipare attivamente alle loro attività e appoggiandomi nei miei progetti, dandomi consigli e rassicurazioni. Per quanto riguarda invece il mio rapporto con gli alunni è stato sempre molto soddisfacente, non avevo dubbi su questo, amo i bambini e in qualsiasi occasione riesco sempre a instaurare dei bei legami con loro, forse ho una maniera di pormi innata che li fa avvicinare naturalmente a me senza forzature.

Anche se l'ho sempre pensato, da questi quattro anni di tirocinio, ho capito che l'empatia, l'ascolto, la discussione e lo scambio reciproco sono componenti fondamentali nel rapporto maestra-alunno, tutto se affrontato in questo modo è raggiungibile e si avranno sicuramente anche tante soddisfazioni. Ho notato come la fiducia reciproca tra i vari insegnanti e tra insegnanti e alunni sia qualcosa di assolutamente primario, è la prima cosa che andrebbe coltivata e consolidata ogni anno perché la convivenza in un clima sereno e positivo, permette a tutti di dare il massimo di se stessi in qualsiasi cosa si faccia.

In definitiva posso affermare che questa mia esperienza è stata soddisfacente e utile, aiutandomi a migliorare da più punti di vista, allargando la mia cerchia di conoscenze e di conoscenza di diversi contesti vissuti.

Un punto di partenza fondamentale per iniziare il mio lavoro da insegnante con delle buone basi e delle buone carte in mano.

3. Valutazione della formazione conseguita

Pensando alla mia formazione professionale che ho intrapreso in questo Corso di Studi, mi sento di dire di esser riuscita ad acquisire una conoscenza abbastanza ampia per quanto riguarda l'ambito di natura disciplinare.

Sono riuscita a recuperare bene anche alcune lacune che ho sempre avuto nella lingua inglese, questo grazie alle lezioni del Professor Pierini, che non solo ci ha insegnato la lingua inglese e la fonetica, che non avevo mai capito in ventiquattro anni della mia vita, ma soprattutto perché ci ha permesso di comprendere in che modo proporre l'inglese ai bambini. Aspetto fondamentale che ha rimarcato più volte, è stato il fatto di non dover far scrivere i bambini in inglese fino alla terza elementare, ragionamento più che giusto, perché proporre il contrario, sarebbe come voler far scrivere un bambino appena nato e volere che impari a scrivere la propria lingua ancor prima di averla appresa oralmente.

Questo mi ha portato a riflettere su quante volte io avessi visto invece far scrivere in inglese bambini di prima e seconda elementare e quanto ci sia poca informazione e preparazione su quest'argomento.

Essendo un corso che propone tantissime discipline diverse, sono riuscita ad arricchirmi da questo punto di vista, quello che però maggiormente mi è dispiaciuto in questo percorso, è stato quello di non aver avuto insegnamenti per quanto riguarda l'ambito della didattica. Avrei preferito di gran lunga affrontare lezioni in cui ci fosse spiegato per esempio, come poter affrontare e insegnare la matematica ai bambini, piuttosto che studiare pagine e pagine di teoria ed esercizi complicati.

Ciò che a mio avviso manca a questo corso di studi sono insegnamenti e laboratori che abbiano come obiettivo principale, non solamente la trasmissione di conoscenze, ma anche il come insegnarle e il come proporle ad un'ipotetica classe.

Sinceramente pensandomi adesso in una classe di una Scuola Primaria mi sentirei in difficoltà nel presentare un argomento o una lezione, perché sarei pervasa da mille dubbi riguardanti il modo nel quale andrei a proporre l'argomento in questione. Questo è ciò che secondo

me mi è mancato nella mia formazione da insegnante e su cui ora mi sento più debole e impreparata.

Per quanto riguarda invece l'ambito della gestione della classe mi sento più sicura, ho osservato pratiche efficaci e non, che mi hanno portato a riflettere molto e pensare a quali tipi di pratiche io metterei in azione, per condurre una mia eventuale e futura classe/sezione. Credo molto nel dialogo e nella comunicazione diretta con i bambini, nel gioco e nella proposta d'idee avvincenti, ma anche nell'instaurare le giuste regole e le norme di convivenza.

Ciò che ho appreso inoltre dalla mia esperienza, è che oltre ad una buona organizzazione e preparazione per portare avanti una classe è necessaria tanta spontaneità, voglia di fare, di mettersi in gioco e di non darsi mai per scontati, la formazione dell'insegnante non finisce mai, è necessario un continuo aggiornamento e miglioramenti di se stessi, nell'ottica di voler offrire sempre il meglio ai propri alunni.

Proprio per questo sono convinta di dover imparare ancora molto, sicuramente l'esperienza universitaria mi ha fornito le basi per partire e per non sentirmi spaesata e inerme di fronte alla classe, ma la crescita e l'apprendimento più grande so che avverrà nel momento in cui mi troverò davanti ai miei alunni e a quel punto non avrò nessun insegnante tutor, nessun professore e nessun tutor di tirocinio che potrà gestire la situazione al posto mio.

Questo però non mi crea tanta paura, ma maggiormente eccitazione e curiosità, è da quando avevo cinque anni che sogno dalla mia cameretta, con bambole, fogli e colori, di poter diventare un giorno maestra e adesso che sono quasi vicina alla meta non vedo l'ora che questo sogno finalmente si realizzi.

Un'ultima considerazione vorrei farla anche sul tirocinio indiretto, ogni anno oltre al tirocinio diretto avevamo tot ore da dover passare all'Università, divisi in gruppi, con un tutor di tirocinio, che aveva il compito di aiutarci in questo nostro percorso, con cui potevamo confrontarci per problematiche e dubbi, riflettendo anche sui contesti scolastici che andavamo ad incontrare. I primi due anni per me non sono stati per niente positivi, non mi sono trovata a mio agio con la professoressa che aveva questo incarico e mi sono sempre sentita "abbandonata" un po' a me stessa, non avevamo una guida su cui

poter contare in un momento così delicato, soprattutto essendo alle prime armi. Invece gli ultimi due anni sono stati veramente soddisfacenti, mi sono sentita guidata e consigliata nei momenti del bisogno, grazie all'aiuto di persone competenti ed interessate realmente alle nostre diverse situazioni e al compito che gli era stato assegnato. Soprattutto di quest'ultimo anno ho apprezzato molto i momenti di dialogo e condivisione, essendo anche una persona che ama parlare e confrontarsi con gli altri, mi è piaciuto poter avere quest'opportunità, che molto spesso, a causa del numero molto alto degli studenti, fra le mura universitarie non è pensabile avere.

E' stato poi molto bello che questi momenti non si siano trasformati in critiche severe o giudizi, ma semplicemente in uno scambio reciproco di opinioni e idee, dove tutto ciò che è stato detto, non è stato banale o fuori luogo, ma soltanto un'altra risorsa su cui poter riflettere e da poter mettere nel nostro bagaglio personale.

In conclusione posso affermare, che nonostante questa sia stata solo una battaglia e che la guerra vera e propria ci aspetterà quando saremo noi in prima persona sul campo davanti ai nostri alunni, questa lunga esperienza che ha accompagnato il mio percorso universitario, è stata molto soddisfacente, permettendomi di crescere e di riflettere molto, allargando i miei orizzonti e conoscendo realtà e persone molto diverse dal mio piccolo mondo.

VALUTAZIONE ANALITICA

Tirando le somme, ciò che in questi anni mi ha veramente entusiasmato è stato l'utilizzo della LIM, ne avevo già vista qualcun'ancor prima di iniziare il mio tirocinio formativo alla mia scuola superiore, dove però non avevo mai avuto la fortuna di vederne una in funzione e non avevo ben capito a cosa servisse, nella mia ignoranza pensavo fosse semplicemente un proiettore più tecnologico. Invece, con questa nuova esperienza ho compreso le capacità di questo strumento e i benefici che può apportare all'interno delle varie attività scolastiche. Fortunatamente tutte le classi di tutte le scuole primarie che fanno parte dell'Istituto Comprensivo Iva Pacetti ne sono dotate e ho anche sempre visto un utilizzo abbastanza consono dello strumento, poiché ho osservato durante tutti e quattro gli anni un suo abbondante uso. E' uno strumento molto accattivante e appassionante per i bambini, cattura la loro attenzione e permette anche di facilitare il lavoro dell'insegnante. Quando per esempio si affronta un nuovo argomento, le pagine del libro possono essere visualizzate sul grande schermo e modificate con una penna appositamente creata, la stessa cosa vale anche per le esercitazioni su schede o quaderni. Questo è soltanto uno dei tanti utilizzi che questa lavagna porta all'interno delle classi.

E' utile anche per i bambini che hanno maggiori difficoltà nella vista, poiché ha uno schermo molto più grande rispetto alla lavagna di ardesia e perché la scrittura può essere aumentata a proprio piacimento come se fosse un computer, proprio per questo motivo e per molti altri è un ottimo strumento compensativo anche per i bambini con DSA. Gli ultimi due anni di tirocinio sono stata a contatto con un bambino disortografico e proprio questo innovativo strumento, insieme al computer, gli hanno permesso di lavorare più serenamente e con maggior supporto. Sicuramente il computer come la LIM, hanno la capacità di rendere l'errore subito visibile, elemento molto importante per i bambini con queste difficoltà, che possono notarlo immediatamente e cercare di aggiustare l'errore in maniera corretta. L'alunno non ha mai mostrato senso d'inferiorità rispetto agli altri o paura di non farcela, perché le sue difficoltà sono state compensate

proprio da alcune accortezze adottate dalle insegnanti, che gli sono sempre state vicine, cercando anche di consolidare un buon rapporto di fiducia e sostegno verso la famiglia e la logopedista del bambino. Nella classe dove ho intrapreso il mio tirocinio gli ultimi due anni, ho potuto anche stare a contatto e osservare il lavoro delle insegnanti svolto verso un alunno certificato H, che segue le attività della classe secondo quanto predisposto nel PEI e ha 11h di sostegno a settimana. Dietro c'è un grande lavoro, soprattutto da parte dell'insegnante d'italiano, docente di ruolo che accompagnerà i bambini per tutti i cinque anni di scuola primaria perché purtroppo la docente delle discipline scientifiche è sempre cambiata in questi due anni. Ciò che ho notato è stato una grande forza di volontà e amore nel cercare di rendere tutti gli alunni uguali e nessuno diverso, cercando di non farli mai sentire a disagio o inferiori rispetto a chi impiega molto meno tempo nelle attività che si susseguono durante la giornata. Infatti, non ho mai rilevato atteggiamenti che mi facessero pensare ad una disuguaglianza all'interno della classe, anzi, i bambini sono sereni ed hanno un ottimo rapporto con le docenti.

Ed è proprio questo che ho potuto osservare in questi ultimi anni, che il rapporto con le insegnanti, oltre alle strategie e alle metodologie utilizzate, è uno degli aspetti fondamentali che garantiscono dei buoni risultati scolastici, un bambino che ha instaurato un rapporto di fiducia e rispetto con l'insegnante e che vive la scuola con serenità e felicità, indubbiamente lavorerà e s'impegnerà con maggior tenacia. Ciò che in quest'ultimo anno mi ha affascinato molto, come si può notare anche dalle mie precedenti parole, è mondo del coding e dell'utilizzo che l'insegnante d'italiano ne ha fatto. Questo nuovo approccio, che da poco è entrato all'interno delle scuole, non è stato fine a se stesso, ma ha coinvolto diverse discipline e contesti, è stato utilizzato in maniera trasversale per portare veramente allo sviluppo di un vero e proprio pensiero computazionale nei bambini. Mi ricordo un giorno, in cui durante "L'Ora del Codice", l'insegnante ha chiesto ai propri alunni, divisi in piccoli gruppi di due, di realizzare, sul sito <https://programmaitfuturo.it/> nella sezione percorsi, la fase precedente il gioco del lupo mangia frutta. I bambini quindi hanno dovuto rappresentare attraverso personaggi scelti da loro e i diversi blocchi

colorati, il momento in cui un bambino chiede di giocare a questo gioco, le risposte dei bambini e il momento della conta.

Sembrerà banale, ma non lo è stato per niente, i bambini inizialmente hanno trovato difficoltà nell'immaginarsi nella testa quel determinato momento e poi riprodurlo tramite una sequenza ordinata di codici.

Questo lavoro impostato dall'insegnante d'italiano mi è piaciuto molto, come anche le varie metodologie utilizzate durante le diverse attività. La docente ha lavorato molto sul lavoro di gruppo, sul gioco di squadra e l'arrivare a un obiettivo comune tramite la forza del gruppo, gruppo inteso come gruppo educativo e lavoro di gruppo come proposta di cambiamento e arricchimento, dal punto di vista cognitivo, affettivo e relazionale. E' stata data grande importanza alla condivisione di un obiettivo esplicitato a tutti i partecipanti e all'interdipendenza, cioè alla consapevolezza che il successo individuale dipende dal successo collettivo, che rende un insieme di persone un gruppo. Spesso hanno lavorato in gruppo per la realizzazione di fiabe, tema centrale di quest'anno, i bambini dopo aver appreso le caratteristiche fondamentali delle fiabe e dopo averne lette molte, hanno iniziato a lavorare sulla loro creazione, cercando di essere loro autori in prima persona, lavorando in piccoli gruppi, cercando di gestire il lavoro in maniera autonoma, in un tempo dato dall'insegnante e dividendosi i compiti. Questo tipo di metodo è stato utilizzato per molte altre attività e sicuramente ha portato ad un miglioramento della capacità di lavorare in squadra e all'incremento dell'aiuto reciproco, soprattutto verso i compagni con maggiori difficoltà.

Altra strategia utilizzata è stata quella laboratoriale, la didattica laboratoriale ha avuto come obiettivo principale quello di "costruire" persone competenti, attraverso situazioni di apprendimento reali. In queste situazioni l'allievo ha dovuto lavorare attivamente svolgendo compiti e risolvendo problemi, il tutto condito dalla motivazione, dalla curiosità, dalla problematizzazione, dalla ricerca e dalla socializzazione; com'è successo durante il laboratorio del "Lupo mangia...tutto!" che ha impegnato l'intero anno scolastico appena concluso.

Inoltre in questo mio percorso, le insegnanti si sono avvalse dell'uso del ragionamento collaborativo, che consiste nella costruzione di una conoscenza condivisa e nuova, attraverso un percorso di riflessione e di negoziazione di significati condivisi. Il confronto è fondamentale e anche il conflitto diventa qualcosa di positivo, che permette lo scambio tra pari, il rinnovamento dei propri schemi mentali e l'integrazione di nuovi punti di vista. Un ulteriore metodo utilizzato è stato il problem solving, anche chiamato "didattica per problemi", fondato sulla presentazione di problemi rilevanti, articolati, tratti dal mondo reale o costruiti in modo realistico, strutturati in modo tale da non prevedere un'unica risposta corretta. Questo metodo è molto efficace perché focalizza l'attenzione sul processo con cui viene raggiunta una soluzione, e non sulla stessa. Il problem solving è una risorsa molto importante da trasmettere agli alunni, perché permette di acquisire un metodo di risoluzione di problemi che il bambino potrà utilizzare per tutta la vita e di fronte a qualsiasi situazione.

Complessivamente mi ritengo abbastanza soddisfatta della mia esperienza di tirocinio, credo di essere stata a contatto con realtà e ambienti molto diversificati ognuno dei quali mi ha permesso di poter considerare sia aspetti negativi sia positivi. Sono felice del rapporto che ho creato, sia con le insegnanti che con tutti gli alunni che ho incontrato durante questo mio lungo percorso, ho consolidato la mia certezza e passione verso questo lavoro, rimanendo fermamente convinta che sia il lavoro che vorrò intraprendere per tutta la mia vita. Condivido appieno la presenza di questa esperienza all'interno del nostro corso di studi e vorrei dire a tutti gli studenti che si andranno per la prima volta ad approcciare al loro primo anno di tirocinio, di godersi questa esperienza appieno, fare tesoro di tutti gli insegnamenti positivi e non, riempire continuamente il loro bagaglio personale, sfruttando quest'occasione come se fosse la cosa più preziosa di questa nostra "avventura universitaria".