

2 La nascita del Progetto

E' una delle fasi meno formalizzabili, ma anche più importanti nella realizzazione di esperienze di multimedialità nella didattica. Ha a che fare con la genesi dell'idea del progetto, coi valori educativi coinvolti, con la costituzione del gruppo che porta avanti il progetto e con le motivazioni profonde di ciascuno dei partecipanti, e con l'assetto organizzativo e istituzionale del progetto

2.1 Come può nascere l'idea di realizzare un prodotto multimediale

L'idea di costruire un progetto didattico multimediale può nascere ...

1. Da una esigenza didattica relativa ad una "area disciplinare problematica"
2. Dall'individuazione, all'interno di una disciplina, di concetti di particolare complessità che devono essere approfonditi
3. Dalla necessità di sviluppare una tematica, una ricerca, ..., in modo interdisciplinare o multidisciplinare
4. Dalla esigenza di fornire un importante stimolo alla motivazione
5. Dalla intenzione di promuovere una esperienza di "pensiero multidisciplinare", per collegare contenuti di più discipline
6. Dalla intenzione di promuovere l'uso di linguaggi diversi
7. Dalla necessità di "responsabilizzare" gli alunni rispetto ad un prodotto finale
8. Semplicemente dalla necessità di "raccontare" o presentare una esperienza didattica già conclusa
9. ... dai ragazzi ...
10. Dall'archivio di esperienze fornito da NETFORM e da analoghi reperti
11.

Nodo problematico:

Bisognerebbe uscire dall'ottica di *produrre un prodotto* ed incominciare a pensare che si possa progettare sul triennio, l'ideale sarebbe quindi quello di pensare ad un progetto all'interno di un piano di aggiornamento tecnologico degli studenti.

In questo senso sarebbe utile riferirsi qui ad un quadro di riferimento delle competenze informatiche (da redigere in fase di programmazione generale, appunto), in modo che l'idea del progetto possa essere precisamente collocata nel piano didattico di sviluppo delle nuove tecnologie (e quindi anche nel programma del loro uso ai fini educativi e didattici).

Ad esempio:

- | | |
|--|--|
| 1 Comandi essenziali di Windows | Accensione e spegnimento del computer, apertura e chiusura di un programmi. |
| (o analogo sistema operativo) | Gestione Risorse: copia, sposta, elimina file, formatta dischetti, crea cartelle, spostamento cartelle, risorse computer, installazione programmi, controllo antivirus ... |
| 2 Programma di videoscrittura | Apertura di file di videoscrittura, Salva e Salva con nome. |
| | Trattamento testo: tastiera, selezione testo, formattazione testo, formattazione paragrafi, taglia e incolla, inserimento immagini da file, esempi di struttura ipertestuale, collegamento ipertestuale tra file, salvataggio in formato html (possibile con Word, apertura di file html, sempre |

		con Word)
3	Trattamento Immagini	Uso dello Scanner, trattamento immagini con Paint Shop Pro (o analogo programma di trattamento immagini), formati dei file di immagine, scaricamento immagini da internet, linguaggio delle immagini (simboli, metafore, documenti, ...)
4	Trattamento Suoni	Registrazione voce e musica, scaricamento file audio da CD o Internet, inserimento file audio in pagine di testo o html, ...
5	Navigazione Internet	Uso dei browser, memorizzazione indirizzi, ricerca tematica attraverso i motori di ricerca, scaricamento testi, immagini, suoni e filmati, ...
6	Posta Elettronica	Uso di Eudora 3.0 (o 4.0, o analogo programma di gestione della posta), struttura del messaggio, archivio dei messaggi in entrata e uscita, funzioni Reply, Redirect,...
7	Programmazione HTML o VisualBasic...	Introduzione al linguaggio HTML, comandi essenziali per impostare intestazione e background della pagina, ...
8	

Insomma, il trasferimento e la stessa progettazione multimediale sarebbero agevolati se ci fosse una preliminare consapevolezza dei livelli di competenze richiesti e di quelli da perseguire.

2.2 In che ambito può nascere il progetto

- nel consiglio di classe
- una committenza ricevuta da istituzioni/associazioni (comuni, realtà del territorio, agenzie...)
- un progetto di collaborazione tra più istituti scolastici (in orizzontale o verticale)
- dal piano educativo di istituto
- tra alcuni colleghi
- un progetto o concorso rivolto alle scuole (NetD@ys, Socrates, Settimana della Scienza, The Road Ahead, ...)
- dal proprio ego (o superego, o es)
- in una discussione con i ragazzi

Consigli operativi:

In qualunque modo e ambito nasca l'idea del progetto sarebbe bene darle subito "una veste formale", soprattutto se l'idea nasce dalla discussione con i ragazzi

2.3 Identificare i valori educativi

Prima di dare l'avvio alla fase di progettazione è necessario individuare i valori educativi che si vogliono attribuire al progetto.

Impegnarsi in una produzione multimediale potrebbe essere significativo per:

- assegnare ad un laboratorio multimediale una valenza di ricerca e sperimentazione, riconvertendo il ruolo tradizionale dell'insegnante, trasformandolo da "informatore" in "formatore"

- promuovere condizioni di autoapprendimento
- garantire il rispetto di tempi/ritmi diversi di apprendimento
- l'esigenza di diversificare e dare flessibilità alla preparazione
- favorire capacità di esplorazione/ricerca
- potenziare le capacità di collaborazione (apprendimento collaborativo)
- "raccontare" la realtà in modo più vicino al modo di sentire, di pensare e vivere di oggi
- promuovere la interattività
- evidenziare la struttura reticolare e complessa dei concetti e delle conoscenze
- far assumere la necessità di regole nell'uso degli strumenti tecnologici
- sviluppare un atteggiamento di autonomia nell'apprendimento
- sviluppare l'abitudine a ad applicarsi con puntualità, ordine, completezza, rispettando consegne, tempi ed istruzioni
- favorire una metodologia operativa: osservazione della realtà, formulazione di ipotesi di lavoro, ricerca di strumenti, materiali e metodi, verifica
- entrare in una dimensione di autovalutazione: comprensione del valore degli obiettivi perseguiti in una produzione multimediale, consapevolezza dei propri errori, valutazione dei propri errori, valutazione dei risultati
-

2.4 Cosa è necessario sapere/saper fare

Per valutare la fattibilità del progetto è necessario fare una breve analisi della situazione sia relativa ai docenti che agli alunni.

Per quanto riguarda i docenti si potrebbero ad esempio prendere in esame le:

- Competenze tecnologiche, relative agli strumenti tecnologici da usare
- Competenze disciplinari specifiche, relative al contenuto
- Competenze metodologico-didattiche
- Competenze riguardo agli stili cognitivi
- Competenze relative alle modalità di documentazione e valutazione
- ...

Per quanto riguarda gli alunni si dovrebbe procedere alla:

- Analisi dei prerequisiti in termini di conoscenze e concetti
- Analisi dei prerequisiti in termini di abilità e competenze degli alunni

Alla fine, se lo scarto tra quello che sarebbe necessario *sapere o saper fare* per realizzare il progetto e quello che effettivamente si *sa o sa fare* non è eccessivo (un eventuale gap è sempre comunque colmabile con un di più di impegno) è possibile passare a considerare il punto successivo.

2.5 Cosa è necessario avere a disposizione

La fattibilità del progetto si decide dopo aver compiuto una attenta ricognizione delle risorse materiali, orarie e umane disponibili, e il loro confronto con quelle necessarie (almeno in via di ipotesi) per il progetto a cui si è orientati. Ecco un possibile elenco di risorse da esaminare:

- elenco attrezzature informatiche presenti/richieste (es. per stabilire un numero max. di alunni per postazione PC, per valutare la fruibilità contemporanea del collegamento ad Internet di un gruppo o classe,...)
- elenco programmi a disposizione e confronto loro caratteristiche con quelle richieste dal progetto
- disponibilità di archivi di dati, immagini, suoni e confronto con quelli necessari
- possibilità di riferirsi ad esperti sia per il reperimento di archivi che per il funzionamento dei programmi
- confronto tra orari (curricolari o non) disponibili e necessari

- bilancio delle eventuali risorse esterne alla scuola disponibili
- ...

Questa analisi delle risorse presenti risulta utile anche nel caso non si abbia ancora un'idea precisa di quelle necessarie, può essere lo stimolo ad individuarle.