

POLICULTURA 2009/2010

Comunicare cultura con le nuove tecnologie

A cura di:

Paolo Paolini, responsabile scientifico

Elena Maccari, STAFF HOC

1. POLICULTURA

PoliCultura è un'iniziativa del Politecnico di Milano che, giunta alla quarta edizione, dimostra come il connubio tra cultura e tecnologia sia possibile ed auspicabile. Il progetto invita infatti a comunicare cultura utilizzando le tecnologie dell'informazione, inserendosi nell'ambito del **Programma PoliScuola**: un insieme di iniziative promosse dal **Politecnico di Milano e dal Laboratorio HOC** per il sostegno e la diffusione delle tecnologie nella scuola italiana.

PoliCultura è, innanzitutto, **un'occasione didattica** offerta **gratuitamente** dal Politecnico di Milano: gli studenti e i loro insegnanti utilizzano il *tool 1001Storia*, uno strumento che rende possibile la realizzazione di "narrazioni" multimediali. Questo motore multimediale consente di sviluppare contenuti culturali inerenti a qualsiasi area tematica, organizzando la narrazione in argomenti e sottoargomenti composti da testo, immagini e audio. Il risultato è, in un unico sforzo, molteplice (propriamente *multicanale*): *1001Storia* crea un sito Web, un CD-rom e un'applicazione per iPod.

L'iniziativa è rivolta alle **scuole di ogni ordine e grado**, dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di secondo grado. Le classi iscritte possono provare a realizzare la narrazione multimediale e, in un momento successivo, decidere se aderire al **Concorso PoliCultura** che diventa un momento per confrontare il proprio lavoro con le numerose classi che partecipano da tutta Italia. PoliCultura ha coinvolto gradualmente, nell'arco di tre edizioni, tutti gli ordini scolastici, evidenziando come lo strumento *1001Storia* sia flessibile alle esigenze comunicative delle diverse fasce d'età, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria secondo grado.

L'alto grado di partecipazione a PoliCultura mostra che l'unione **tra cultura e tecnologia** è un tema particolarmente sentito dalla scuola italiana. I docenti hanno compreso che il concorso offre un percorso didattico valido per l'apprendimento di tematiche culturali e l'acquisizione di competenze tecnologiche. L'utilizzo del motore multimediale "1001Storia, consente di sviluppare **abilità tecniche e comunicative** e rappresenta, soprattutto, un **fattore motivazionale** con un **alto impatto sull'apprendimento**. Il progetto, infine, riesce ad ottenere una così ampia adesione grazie alla semplicità del processo di creazione della narrazione: tutti gli insegnanti possono utilizzarlo con profitto, dato che il motore è molto intuitivo e non richiede **alcun prerequisito tecnico**.

I dati raccolti durante le quattro edizioni di PoliCultura mostrano come il progetto abbia coinvolto più di 1.000 classi, per un totale di quasi 14.000 studenti.

	PoliCultura 2006-07	PoliCultura 2007-08	PoliCultura 2008-09	PoliCultura 2009-10
Classi coinvolte	106 Secondarie II grado	339 Primarie, Secondarie I e II grado	415 di ogni ordine e grado	331 di ogni ordine e grado
Scuole coinvolte	83	230	294	250
Narrazioni concluse	56	135	190	140
Studenti coinvolti	1100	3600	5000	3650
Insegnanti coinvolti	56	173	260	182

Tabella 1: Edizioni PoliCultura a confronto

2. POLICULTURA 2009/2010

La quarta edizione di PoliCultura è stata resa possibile grazie alla partecipazione del Ministero della Pubblica Istruzione, con il coinvolgimento di 14 Uffici Scolastici Regionali, e al supporto di EPSON Italia, Ecotoys s.r.l., Gruppo Generali, Olidata S.p.A., DucoCaffè, DEI-Dipartimento di Elettronica e Informazione e Facoltà di Ingegneria dell'Informazione del Politecnico di Milano.

2.1 Struttura del concorso

La quarta edizione del **concorso PoliCultura** ha proposto quattro sezioni, distinte in base all'ordine delle scuole che vi hanno partecipato:

- **PoliCultura First**, per le scuole dell'infanzia;
- **PoliCultura Kids**, per le scuole primarie;
- **PoliCultura Junior** per le scuole secondarie di primo grado;
- **PoliCultura Senior** per le scuole secondarie di secondo grado.

Le classi inoltre hanno potuto scegliere di lavorare a una delle due tematiche proposte:

- **Tema libero**: un tema culturale, preferibilmente legato al programma scolastico
- **Archeologia**: valorizzazione di un bene archeologico presente (preferibilmente) sul territorio, o di personaggi ed eventi dell'antichità legati alla cultura locale.

2.2 Adesione all'iniziativa

Il **concorso PoliCultura 09/10** ha registrato alla chiusura delle iscrizioni (25 gennaio 2010) l'adesione di un alto numero di iscritti: **331 classi** provenienti da **250 scuole di ogni ordine e grado** e dislocate in **19 regioni italiane e nel Canton Ticino**.

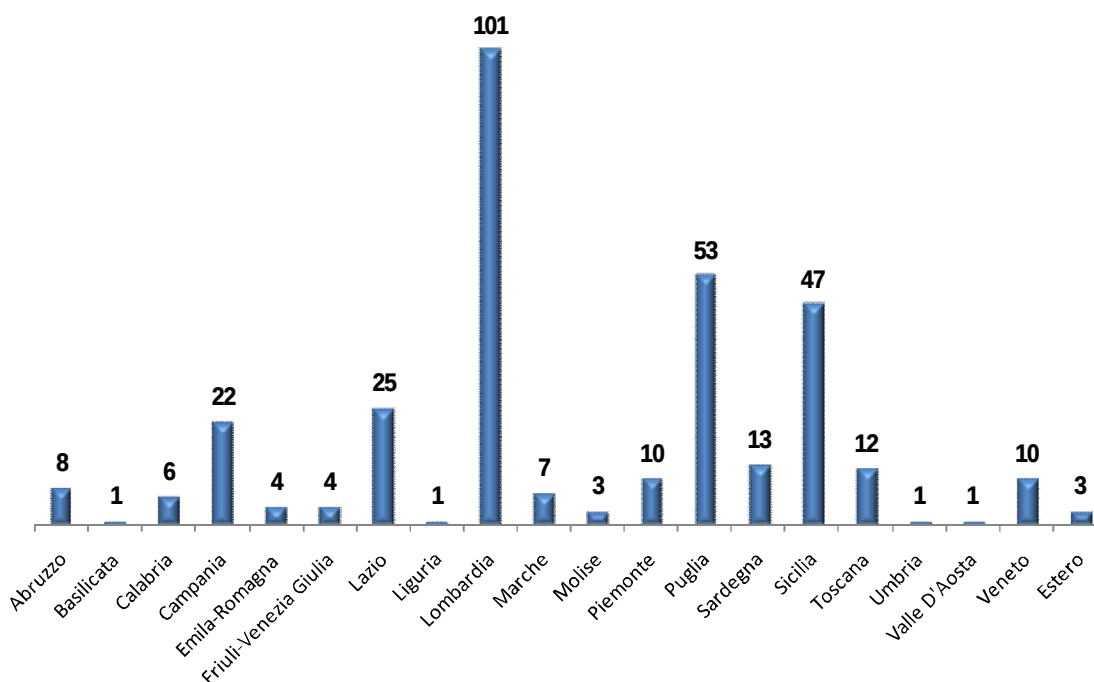
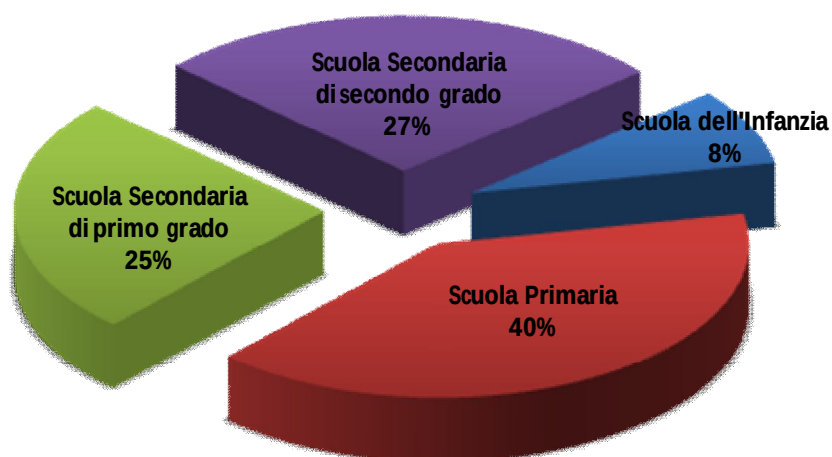


Grafico 1.1: Provenienza delle classi iscritte al concorso PoliCultura 2009/2010 suddivise per Regione
(base: 331 classi)

Come evidenziato dai dati (vedi tab.1), dopo la crescita dell'anno scorso, abbiamo registrato una lieve flessione delle classi iscritte, dovuta probabilmente a una generica crisi del mondo della scuola. Tuttavia, il dato aggregato delle scuole coinvolte evidenzia che, pur avendo nell'ultima edizione un numero di iscritti inferiori, PoliCultura è presente in un numero di scuole crescente. Infatti il rapporto tra le classi e le scuole coinvolte è leggermente inferiore rispetto alle scorse edizioni.

In dettaglio hanno aderito: 20 scuole d'infanzia, 99 scuole primarie, 63 scuole secondarie di primo grado e 68 scuole secondarie di secondo grado.

Delle 331 classi iscritte, hanno concluso la narrazione e l'hanno sottoposta al concorso **140 classi**, di cui: 10 classi della scuola d'infanzia, 51 classi della scuola primaria, 35 della scuola secondaria di primo grado e 44 della secondaria di secondo grado.



*Grafico1. 2: Classi che hanno partecipato al concorso PoliCultura 2009/2010 suddivise per tipologia di scuola
(base: 140 classi - valori %)*

2.3 La Giuria

La selezione dei finalisti e dei vincitori è stata affidata a tre giurie.

La **Giuria del Laboratorio HOC**, composta dallo staff di progetto, ha selezionato, fra tutte le narrazioni sottomesse, cinque finalisti per ciascuna sezione e per ciascuna tematica;

La **Giuria di Esperti**, formata da alcuni docenti del Politecnico e da esperti individuati nel mondo della scuola, della comunicazione e dell'archeologia, ha selezionato i vincitori tra i finalisti;

La **Giuria Popolare**, attraverso il voto online, ha dato a chiunque la possibilità di esprimere la propria opinione sulle narrazioni finaliste. La Giuria Popolare ha permesso di individuare tra le finaliste la narrazione preferita dal pubblico, coinvolgendo maggiormente i diretti interessati in una fase solitamente loro preclusa.

2.4 Criteri di giudizio

I criteri per valutare le narrazioni sono molteplici:

1. *Interesse del tema*: interesse e rilevanza dell'argomento scelto;
2. *Efficacia dell'organizzazione dei materiali*: struttura del piano editoriale e distribuzione dei contenuti in modo appropriato;
3. *Scelta dei contenuti*: valore intrinseco dei contenuti, soprattutto nell'ottica di stimolare interesse e curiosità nel lettore.
4. *Qualità redazionale dei contenuti*: aspetti formali (sintassi, lessico...), lunghezza degli argomenti e sottoargomenti, qualità delle immagini, etc.
5. *Giudizio complessivo*: giudizio finale globale sulla qualità della comunicazione dell'applicazione creata.

A questo si deve aggiungere che, nel caso delle sezioni **PoliCultura First** e **PoliCultura Kids**, l'attenzione è maggiormente focalizzata sullo sforzo coordinato della classe, sul coinvolgimento degli allievi e sull'organizzazione del lavoro, rispetto alla qualità intrinseca dei contenuti. In sostanza si valuta maggiormente l'**efficacia didattica** dell'uso dello strumento.

2.5 I vincitori

Parecchie narrazioni sottoposte al concorso hanno una qualità molto elevata e la selezione delle finaliste e dei vincitori è stata davvero complessa. Per ogni sezione e per ogni area tematica, è stato individuato, fra le narrazioni giunte in finale, un vincitore. La giuria ha voluto, inoltre, premiare con una menzione d'onore due narrazioni per l'eccellente progettualità didattica.

Infine, quattro narrazioni hanno ricevuto il Premio Speciale della V Facoltà perché hanno saputo sviluppare e comunicare in modo esemplare una tematica scientifica.

PoliCultura First - Tema Libero

SCOPRIAMO IL NOSTRO PAESE...CON L'AIUTO DEI NONNI!, realizzata dalla sezione B dell'ultimo anno della Scuola dell'infanzia "Octave Bérard", Chesallet Sarre (AO, Valle D'Aosta), guidata dall'insegnante Laura Brunazzetto.



Giudizio:

Un gruppo di bambini scopre il proprio paese, Chesallet in Valle d'Aosta, sotto la guida dei nonni, visti come maestri di vita. L'esperienza viene espressa in una grande mappa in cui trovano posto le case di tutti e i luoghi rilevanti: il comune in cui sta il sindaco, la chiesa con il suo bellissimo campanile, le case, la fontana e la ferrovia.

La narrazione è estremamente ben costruita e gradevole da seguire. Ottimi i contenuti: il repertorio iconografico è ricco e ben sincronizzato con l'audio, le voci narranti chiare e coinvolgenti. Molto efficace l'ultimo argomento a testimonianza del coinvolgimento effettivo dei bambini in tutte le fasi del lavoro, dalla creazione del piano editoriale alla versione finale.

PoliCultura Kids - Tema Libero

TAIPANA JONES E IL FUNGO MISTERIOSO, realizzata dalla **Pluriclasse III-IV**, scuola primaria **Armando Diaz** di Taipana (UD, Friuli-Venezia Giulia), guidata dall'insegnante Federico Pastore.



Giudizio:

La scoperta di un fungo nel giardino della scuola dà l'avvio a un bel lavoro interdisciplinare che supera i confini della singola classe e tocca diverse tematiche. Sono ben mescolate le esperienze concrete dei bambini, i contenuti "scientifici" e la rielaborazione dei vari punti di vista. L'atmosfera "avventurosa" snellisce la narrazione, stimolando la curiosità del lettore e mantenendo sempre presente che si tratta di un lavoro fatto "da e con" i bambini. Il coinvolgimento attivo degli alunni è molto evidente nel racconto delle diverse attività.

PoliCultura Kids - Archeologia

UN ORIGINE...COMUNE!, realizzata dalla **classe quinta**, Istituto Comprensivo Di Minervino di Lecce (LE, Puglia), guidata dall'insegnante Antonia Rizzello.



Giudizio:

L'elaborazione originale di una leggenda ci conduce in un viaggio nella storia, nella cultura e nelle tradizioni di una splendida zona del Salento.

Ottimo l'impianto editoriale: la sequenza degli argomenti principali narra la leggenda, mentre nei dettagli si trovano le informazioni storico/etnografiche. Ricco e pertinente il corredo iconografico, che mette insieme foto (specialmente nelle parti informative) e disegni dei bambini (specialmente nelle parti narrative). Il contributo originale ed entusiasta degli alunni è tangibile in ogni passaggio.

PoliCultura Kids - Menzione speciale Giuria Insegnanti e Premio Giuria Popolare

L'AUTOBIOGRAFIA: PER SCOPRIRE IDENTITÀ E DIVERSITÀ, realizzata dalla classe 3 A Istituto Comprensivo "Monte Grappa", Bussero (MI, Lombardia), guidata dall'insegnante Cinzia Andreoni.



Giudizio:

La narrazione propone un argomento di grande interesse sociale e culturale: la scoperta della diversità e l'inclusione dei compagni in difficoltà (in particolare, per l'autismo), attraverso il percorso autobiografico. Il lavoro ha coinvolto non solo la classe ma anche le famiglie. Il lavoro presenta alcune strategie comunicative molto originali, come per esempio la finzione della "trasmissione radiofonica" in cui si alternano le voci. La struttura narrativa, i testi e le immagini sono di ottima qualità. Particolarmente belli i testi poetici in cui i bambini descrivono se stessi. Il risultato è "vivo", grazie al totale e profondo coinvolgimento dei bambini nel processo narrativo: sono loro i veri protagonisti.

PoliCultura Junior - Tema Libero

“UNE PROMENADE À GRAVINA UNA PASSEGGIATA A GRAVINA”, realizzata dalla classe **III D** “Nunzio Ingannamorte”, Gravina in Puglia (BA, Puglia), guidata dall’insegnante Vito Raguso.



Giudizio:

La narrazione è una vera e propria guida turistica in francese, che racconta il territorio di Gravina stimolando la curiosità e l'interesse dell'ascoltatore.

Interessante l'idea di partenza: raccontare il proprio territorio in una lingua straniera. L'impegno dei “piccoli ma ben organizzati” narratori è evidente nella qualità dei contenuti prodotti. Da sottolineare anche il coraggio didattico e la intrinseca “multidisciplinarietà”. L'audio è di qualità ed è arricchito da un buon mix tra voce e musica popolare, particolarmente coerente con il tema.

PoliCultura Junior - Archeologia

I SENTIERI DELL'ARTE, realizzata dalla classe **1C-1E-1F-2C-2E**, Scuola Media Statale “P. Palumbo”, Villabate (PA, Sicilia), guidata dall’insegnante Angela Cirrito.



Giudizio:

La narrazione racconta una attività di ricerca e conoscenza sul campo di alcuni tra i più rilevanti beni archeologici della zona di Palermo, dal museo di Salinas ai resti di Himera, sulle tracce di Fenici e Greci. La struttura è ben costruita, i contenuti accurati. Le immagini sono scelte opportunamente: foto dei siti archeologici, ricostruzioni e piantine, disegni e foto delle visite guidate con i ragazzi. La musica accompagna in modo gradevole la lettura dei testi.

PoliCultura Junior - Menzione speciale Centro Documentazione Ebraica Contemporanea

SHOAH: NOI NON ABBIAMO DIMANTICATO, realizzata dalla classe 3A I.C. "Mons. Gagliano" di Altavilla Milicia, Altavilla Milicia (PA, Sicilia), guidata dall'insegnante Maria Pia Vigorini.



Giudizio:

Questa narrazione affronta in modo originale un tema che rischia la "sovraesposizione": la Shoah. L'approccio è multi-disciplinare, che ha coinvolto musica, letteratura, cinema e arte. Una piccola sezione è dedicata al violino, strumento assai diffuso tra gli Ebrei perché, come disse Rubinstein, non è molto semplice scappare di notte con un pianoforte in spalla... La testimonianza di due sopravvissuti completa il lavoro.

I testi sono ben costruiti e di lunghezza e stile adeguato: particolarmente ben riusciti sono quelli che riportano le poesie degli alunni. L'apparato iconografico è vario, da foto storiche a disegni e foto con testimoni. Efficace il mix tra voce narrante e musica.

"Il lavoro è molto interessante, sia per il suo carattere interdisciplinare, ben curato, sia per alcuni aspetti contenutistici, in particolare il suo insistere non solo sulla Shoah ma anche su vita e cultura 'positiva' degli ebrei." Michele Sarfatti (CDEC)

PoliCultura Senior - Tema Libero

EVOLUZIONE DELL'AVIAZIONE, realizzata dalla classe **5MA**, Istituto Tecnico Industriale "P. Paleocapa", Bergamo (BG, Lombardia), guidata dall'Insegnante Pierantonio Bortolini.

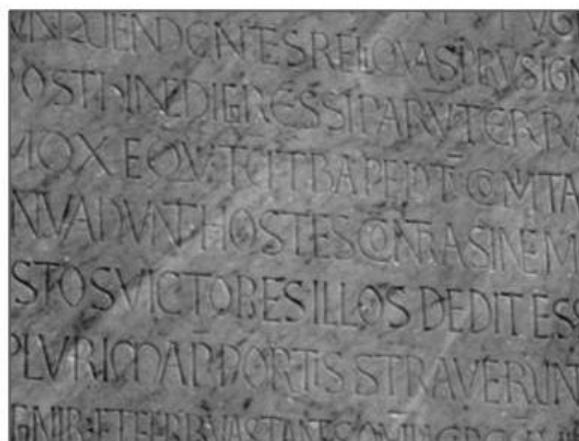


Giudizio:

La narrazione tratta il tema della storia della aviazione, con uno stile comunicativo originale e brillante: immagini scelte con cura estrema e, senza voce narrante, un audio costituito da musica e brani estratti da film. Si tratta di una coraggiosa sfida alle linee guida per costruire una narrazione con 1001storia, che prevedono la lettura dei testi. La sfida tuttavia è stata, secondo la giuria, vinta: la narrazione è molto avvincente e con forte impatto emotivo. Immagini e musica sono scelte con cura; la musica non si limita a creare un sottofondo gradevole ma contribuisce alla effettiva semantica dei frammenti di contenuto. La lettura dei testi impone all'utente una fruizione diversa e più paziente. Ne vale tuttavia certamente la pena, vista la accuratezza e qualità. Nel complesso un lavoro originale (per l'interpretazione del format) e di indubbia qualità.

PoliCultura Senior - Archeologia

VOLTERRA NELLE EPIGRAFI DAGLI ETRUSCHI AL MEDIOEVO, realizzata dalla classe **1°Liceo Classico**, IIS "Giosuè Carducci", Volterra (PI, Toscana), guidata dall'insegnante Nara Pistolesi.

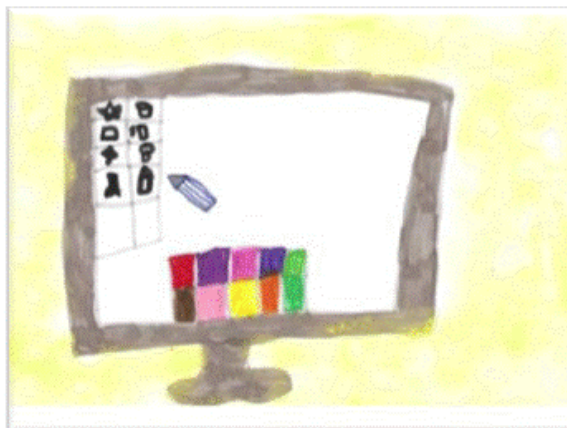


Giudizio:

La narrazione tratta delle epigrafi antiche interpretandole come i "mass-media" della antichità. Questa chiave di lettura, costantemente presente nella narrazione, rende estremamente vive le testimonianze del passato. Il parallelo è così coraggioso da spingersi fino a dedicare un elemento di contenuto a un buffo personaggio moderno (un ospite di un ospedale psichiatrico dei nostri giorni) che coprì di "epigrafi" i muri dell'ospedale. I contenuti sono accurati, interessanti e di stile adeguato al formato di 1001storia. Le immagini sono appropriate.

Premio Speciale V Facoltà – First

“CLIC, CLIC” - GIOCHIAMO CON MOUSE, realizzata dalla sezione B dell'ultimo anno della Scuola dell'infanzia Scuola Dell'infanzia Via C. Battisti, Rosignano Marittimo (LI, Toscana), guidata dall'insegnante Brunella Aglietti.



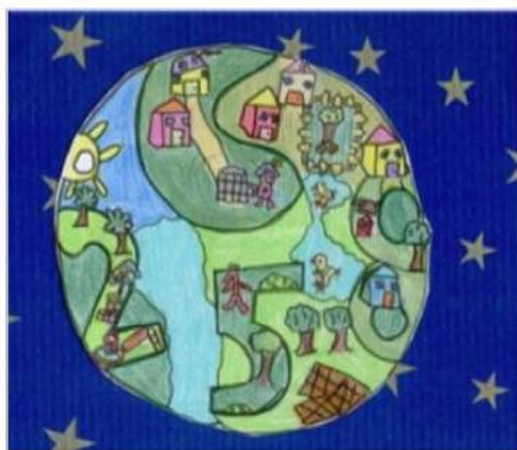
Giudizio:

La narrazione racconta un'esperienza didattica di introduzione degli elementi di base dell'informatica in una classe di bambini di 5 anni. Il "mouse" viene interpretato come un personaggio (naturalmente un simpatico topolino) che guida i bambini alla scoperta delle funzionalità di puntamento, selezione ("click"), trascinamento... e ai significati delle icone del computer.

Di particolare pregio il primo argomento, con la storia di "lina e mouse" che dà lo spunto per l'intero lavoro, e l'ultimo argomento, che presenta la riflessione dei bambini sull'attività svolta.

Premio Speciale V Facoltà – Kids

NEL MAGICO MONDO DELLA MATEMATICA, realizzata dalla classe 3 A Scuola Primaria di Somaglia, Somaglia (LO, Lombardia), guidata dall'insegnante Maria Emmanuello.



Giudizio:

Un gruppo di bambini ci trascina vorticosamente nel mondo della matematica proponendo in modo molto originale e divertente i concetti di base della disciplina. La narrazione, ottimamente strutturata, è ricca di contenuti interessanti, vivaci e ben esposti: nonostante la complessità del tema riesce ad incuriosire ed attirare l'attenzione del fruitore. Apprezzabile lo sforzo per combinare aritmetica, poesia e disegno: un vero lavoro multimediale.

Premio Speciale V Facoltà – Junior

GEOMETRIA, CHIMICA, SPORT, ARCHITETTURA. E SE NON BASTA..., realizzata dalla classe 2G Istituto Comprensivo Belfanti di Dormelletto (NO), guidata dall'insegnante Donata Bernardini.



Giudizio:

La narrazione tratta di materie abitualmente considerate “ostiche” come gli autori stessi riconoscono nella loro introduzione: la geometria e la chimica, partendo dalle quali si “viaggia” con molta naturalezza verso lo sport (per la forma dei palloni da calcio) e l’architettura (per le cupole geodetiche). Il tema è coraggioso e originale. La narrazione è ottimamente costruita attorno alla metafora del viaggio. Molto belli i testi, costruiti con lo stile “domanda e risposta” (nell’audio reso con l’alternanza di voci). Le immagini sono appropriate e spesso rielaborate in maniera affascinante. Particolarmente bella è l’immagine della “fine del viaggio”, quasi un cartone animato.

Premio Speciale V Facoltà – Senior

PADOVA POCKET, realizzata dalla classe 3C E Corso Erica, Istituto Tecnico Commerciale “P.F. Calvi” Padova (PD, Veneto), guidata dall'insegnante Irene Sensales.



Giudizio:

Una classe di studenti francesi in visita a Padova offre lo spunto di questo bellissimo lavoro: una guida multimediale da portarsi in “tasca” per visitare la città e le sue bellezze culturali e naturali. Un lavoro che prende sul serio e interpreta perfettamente la multicanalità consentita dal motore 1001storia: si prevede infatti una fruizione mobile, in giro per le strade della città. Due trovate originali completano il lavoro: un prontuario di parole “fondamentali” in dialetto padovano e una interessante intervista al sindaco, riportata con gli audio originali.

2.6 La premiazione

La premiazione del concorso, PoliCultura Day, si è tenuta il 9 giugno 2010 a Milano presso la sede del Politecnico di Milano. Questa giornata non è stata solo un’occasione per premiare le classi che hanno realizzato le migliori narrazioni, ma un momento d’incontro e confronto tra il Politecnico e gli alunni e i docenti di tutta Italia che, interessati all’utilizzo delle tecnologie, hanno usato 1001Storia a supporto della didattica. Per questo motivo la giornata si è aperta con una serie di attività “ludico-didattiche” rivolte agli studenti di ciascun livello scolastico e ideate in collaborazione con alcuni docenti del Politecnico:

- **Scuola dell’Infanzia:** *“Fate Favole: Il piccolo circo vagamondo”*, attività in aula informatizzata.
- **Scuola Primaria:** *“PoliLab-Kids”*, attività in aula informatizzata.
- **Scuola Secondaria di primo grado:** *“Strano ma vero: curiosità e paradossi della matematica”*, lezione coordinata dal Prof. Claudio Citrini, docente di Analisi Matematica presso il Dipartimento di Matematica del Politecnico di Milano.
- **Scuola Secondaria di secondo grado:** *“I robot attorno a noi: dove sono, dove saranno?”*, lezione coordinata dal Prof. Andrea Bonarini, responsabile del Laboratorio di Intelligenza Artificiale e Robotica.

In contemporanea è stato organizzato il workshop *“Narrazioni multimediali a scuola: benefici didattici e inclusione”* durante il quale i ricercatori del Politecnico e del progetto nazionale L4ALL (MIUR) hanno incontrato gli insegnanti coinvolti nell’attività didattica per approfondire il tema delle tecnologie e, in particolare delle narrazioni multimediali, nella didattica della scuola Italiana.

Al termine delle attività, dopo una veloce merenda offerta da Duco Caffè, si è svolta la cerimonia di premiazione e, al cospetto delle principali autorità del Politecnico, le classi vincitrici hanno ritirato i premi offerti dagli sponsor di PoliCultura, EPSON Italia, Olidata Spa e Ecotoys srl. Infine segnaliamo che la cerimonia è stata diffusa in streaming per permettere a tutte le classi che non hanno potuto partecipare all’evento di seguire l’esito del concorso.

3. ANALISI DEI QUESTIONARI FINALI AI DOCENTI

In questa parte riportiamo l'analisi dei dati raccolti grazie ai questionari finali rivolti ai docenti delle classi che hanno partecipato al Concorso PoliCultura edizione 2009/2010. I questionari raccolgono l'esperienza dei docenti che hanno terminato la loro narrazione (139) sottoponendola al concorso, e dei docenti che, pur essendosi iscritti, non hanno concluso il lavoro (48).

3.1 QUESTIONARIO RIVOLTO AGLI INSEGNANTI CHE HANNO TERMINATO LE LORO NARRAZIONI E LE HANNO SOTTOPOSTE AL CONCORSO

Hanno risposto a questo questionario 139 insegnanti.

3.1.1 Benefici didattici del Concorso PoliCultura

Anche quest'anno emerge in modo molto netto come PoliCultura proponga una didattica molto più coinvolgente rispetto alla didattica tradizionale.

Infatti il **68,3%** degli insegnanti ritiene che il progetto abbia permesso di coinvolgere la totalità degli studenti nelle attività didattiche. Mentre il **67,7 %** degli insegnanti ritiene che abbia stimolato maggiore interesse verso la materia insegnata.

D.1 “ È riuscito a coinvolgere tutta la classe nell'attività? In che percentuale?”

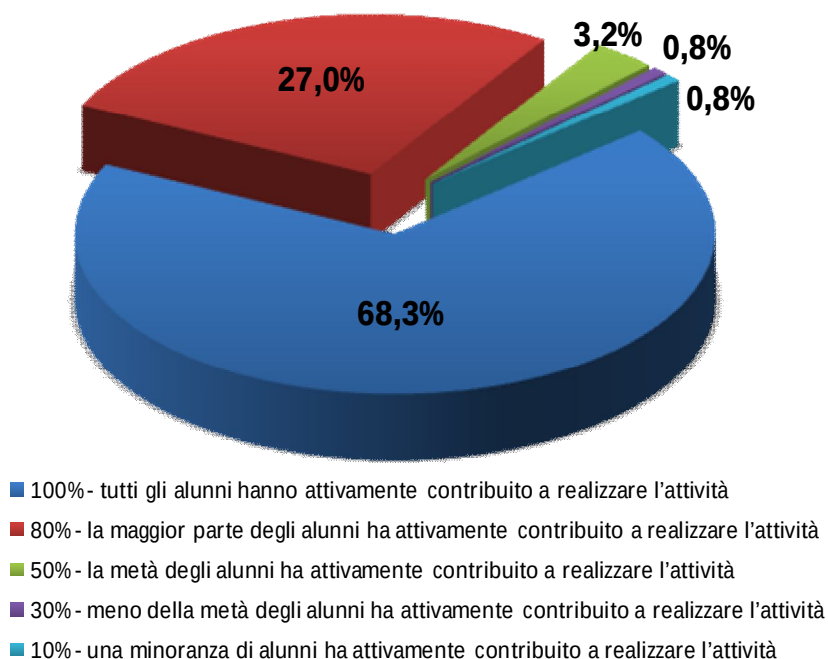


Grafico 3.1.1: Coinvolgimento degli studenti alla realizzazione dell'attività PoliCultura 2009/2010

(base: 139 classi; valori %)

D.2 “A suo parere, l’esperienza ha accresciuto l’interesse dei suoi studenti verso la sua disciplina?”

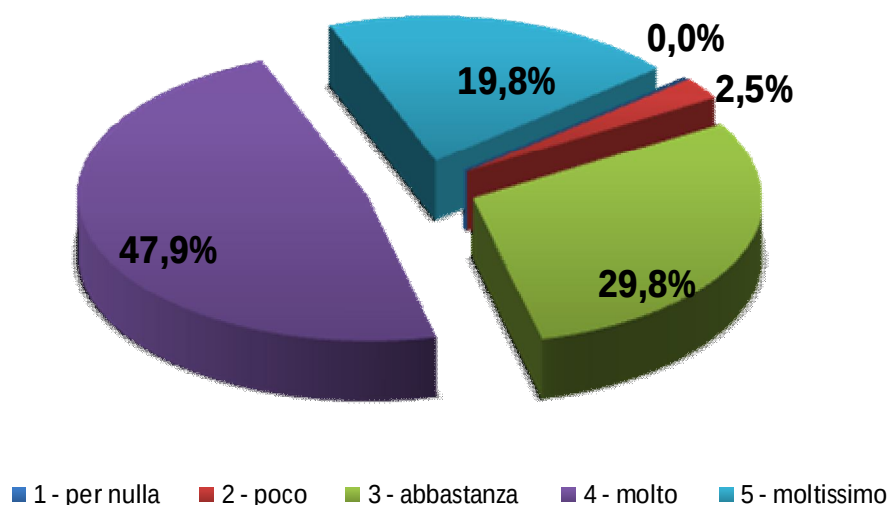


Grafico 3.1.2: Grado d’interesse degli studenti alla materia oggetto dell’attività PoliCultura 2009/2010
(base: 139 classi; valori %)

È stato richiesto agli insegnanti di porre a confronto l’attività didattica del concorso con la consueta attività didattica, secondo diversi parametri e in base alle loro aspettative.

Accanto al maggior coinvolgimento, gli insegnanti rilevano anche una maggiore **curiosità per i contenuti trattati** rispetto alle normali attività, e **sottolineano** come l’attività didattica del concorso permetta di **acquisire o affinare la capacità di lavorare in gruppo** in modo maggiore rispetto alla normale attività didattica.

Tra gli altri benefici didattici individuati dalla maggioranza degli insegnanti ricordiamo un miglioramento delle loro **capacità di comunicare con le nuove tecnologie**, intesa come capacità di preparare un’efficace comunicazione multimediale, utilizzando testi/immagini/audio, in una forma adeguata alla comunicazione elettronica; e un miglioramento nella comprensione dell’argomento.

Si può notare comunque come solo una decina d’insegnanti su 139 abbiano valutato l’impatto didattico di PoliCultura meno efficace rispetto alle aspettative, mentre i giudizi di tutti gli altri oscillano tra 3 (uguale alle aspettative) e 5 (molto di più rispetto alle aspettative).

Riportiamo di seguito i grafici che riassumono tutti i dati nel dettaglio.

D.3 “Rispetto alla normale attività didattica, lei ritiene che PoliCultura abbia consentito ai suoi studenti di:”

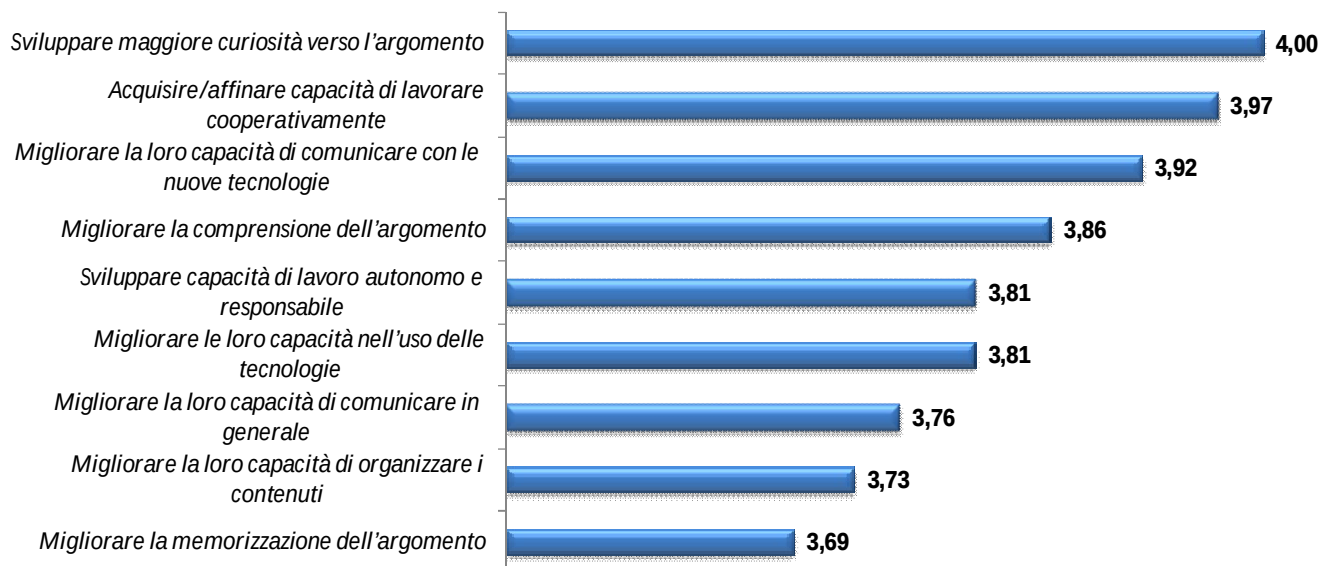


Grafico 3.1.3: Benefici didattici riconosciuti al progetto PoliCultura

[base: 139; scala 1-5- medie ponderate]

D.4 “Rispetto alla normale attività didattica, lei ritiene che PoliCultura abbia consentito ai suoi studenti di...”

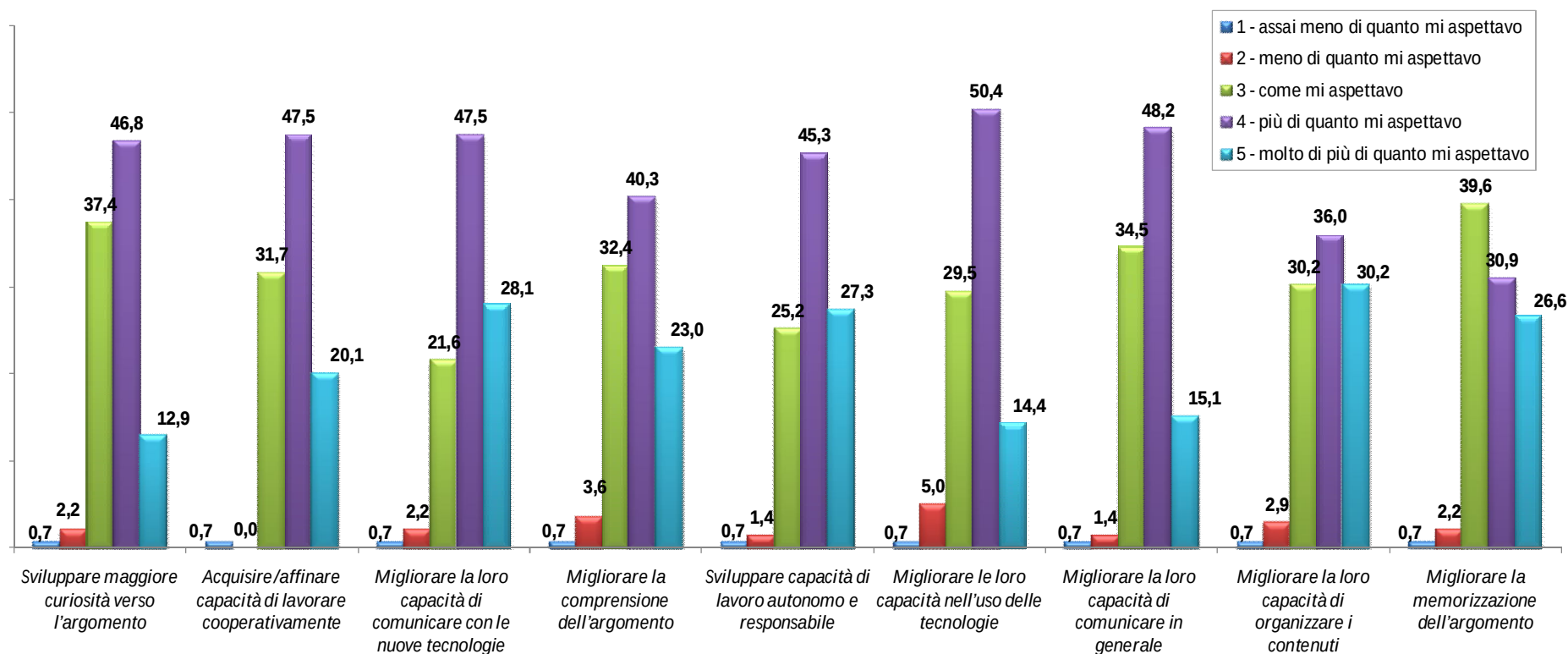


Grafico 3.1.4: Benefici didattici riconosciuti al progetto PoliCultura – dettaglio per valori
[base: 139; scala 1-5 - valori %]

3.1.2 Commenti sui benefici didattici del Concorso PoliCultura

Nei questionari era possibile esprimere un commento libero sui benefici didattici del Concorso PoliCultura. Nella quasi totalità dei commenti gli insegnanti hanno sottolineato la validità didattica e la positività dell'esperienza per la classe.

I **commenti** sottolineano la capacità di **coinvolgere e motivare gli alunni** rendendoli più interessati e partecipi al processo formativo.

*L'uso della tecnologia nella didattica ha reso **stimolante** il lavoro sviluppando nel gruppo classe una sana competizione che ha portato come risultati una **maggiore aggregazione e cooperazione** tra loro, anche in orario extracurricolare, oltre ad una **maggiore criticità nell'apprendimento**.*

*Gli alunni hanno mostrato particolare **entusiasmo ed interesse** poiché attraverso un'attenta ricerca di materiale e le varie produzioni scaturite dai gruppi di lavoro, hanno trasformato le aule multimediali in piccoli laboratori, **consolidando le potenzialità informatiche e creative**.*

*Ogni alunno ha **contribuito concretamente** al lavoro svolto, **impegnandosi a fondo** per la buona riuscita dello stesso, cosciente sin dal primo momento che il lavoro di ciascuno rendeva possibile e valorizzava il lavoro di tutti.*

*...mi ha colpito particolarmente la notevole ricaduta in termini di **comprensione e curiosità** per l'argomento trattato e l'impegno degli studenti nel ricercare e proporre **strategie comunicative**.*

*L'**alleanza** tra letteratura storia archeologia e nuove tecnologie è senz'altro **innovativa**; infatti educa ad una maniera comunicativa efficace, sintetica, concreta, visualizzabile, sollecita creatività e risorse personali.*

*Migliora l'**entusiasmo** di tutti nei confronti delle proposte di lavoro e aiuta ad **aumentare i tempi di attenzione** e cercare il **miglioramento in modo attivo**.*

*Gli alunni sono stati coinvolti molto nel trattare l'argomento e nel livello di approfondimento raggiunto. Una parte del lavoro in autonomia li ha resi **più responsabili e consapevoli**. L'argomento trattato ha interessato molto gli alunni sotto i vari aspetti di studio.*

Infine, dall'analisi dei commenti dei docenti, emerge come lo strumento si riveli particolarmente efficace nelle **situazioni di disagio e laddove siano presenti bisogni particolari**.

*Soprattutto i **bambini che presentano difficoltà**, dal piano relazionale a quello cognitivo, si sentono **più tranquilli e accettati**. Riescono a mettere in mostra quelle **abilità che in attività più tradizionali non emergono**.*

*Questo tipo di lavoro, è stato efficace e produttivo oltre ogni aspettativa, perché sono stati coinvolti bambini con problemi di dislessia, un diversamente abile e uno straniero da poco in Italia. Come si può evincere, **ne hanno tratto beneficio i meno dotati**, che hanno messo alla prova il meglio delle loro capacità, stimolati dall'importante ruolo che hanno ricoperto, aiutati e supportati nei loro sforzi dai compagni.*

*La narrazione multimediale ha consentito a **tutti gli alunni di partecipare attivamente** al progetto, ognuno ha potuto esprimere le proprie competenze in un clima di cooperative learning. Il lavoro ha consentito agli **alunni disabili, agli alunni con problemi specifici di apprendimento e agli alunni di lingua straniera** neoarrivati di partecipare ed utilizzare le nuove tecnologie, ognuno ha dato il proprio contributo in base alle proprie potenzialità.*

3.1.3 Rapporto tra cultura, tecnologia e nuova pedagogia

Alla domanda diretta circa la capacità di PoliCultura di promuovere quella “alleanza tra Cultura, Tecnologia e nuova Pedagogia” (apprendimento cooperativo, Costruttivismo) tanto auspicata dalla scuola italiana, ben il **51,2%** ha risposto **molto efficace** ed il **32,2%** ha risposto moltissimo **efficace**; **nessuno** ha risposto **per nulla** o **poco efficace** (cfr. Grafico 5).

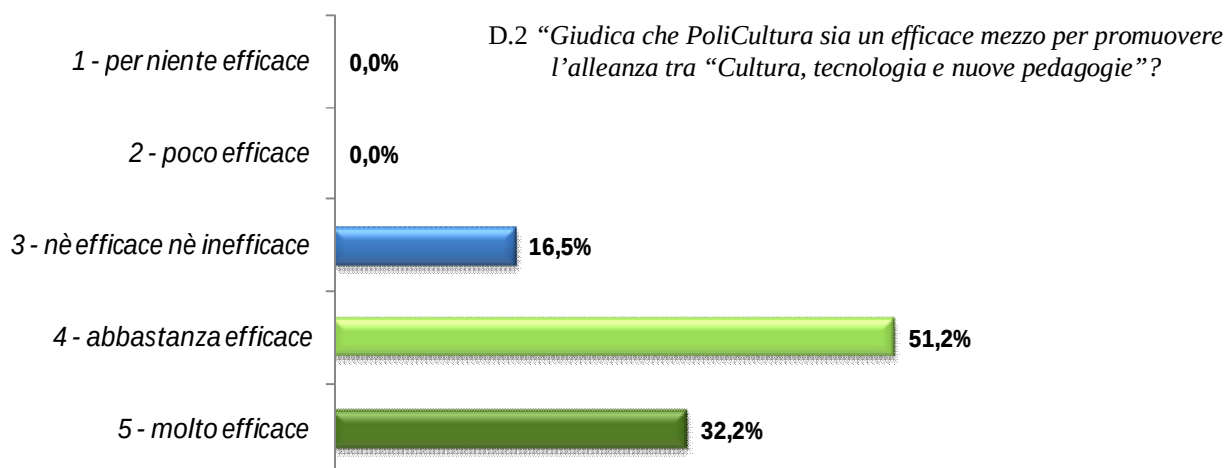


Grafico 3.1.5: Efficacia di PoliCultura nel promuovere l'alleanza Cultura, Tecnologia e Pedagogia

[base: 139; scala 1-5 - valori %]

3.1.4 Organizzazione dell'attività con la classe

La maggior parte degli insegnanti ha spiegato di aver creato il piano editoriale, o almeno la scaletta degli argomenti, con l'intera classe e in seguito aver diviso gli studenti in gruppi, in modo che ciascuno di essi si occupasse di un argomento. Ogni gruppo, creato dal docente oppure formatosi in modo spontaneo, ha ricercato del materiale, su libri o attraverso Internet, ha elaborato i testi e ricercato le immagini. Gli audio infine sono stati registrati al termine del processo creativo.

Nelle scuole primarie o dell'infanzia spesso sono stati inseriti nella narrazione anche i disegni realizzati dagli stessi bambini. In altri casi, le immagini sono state scattate dagli stessi studenti durante i rilevamenti sul territorio o le gite di istruzione. In entrambe le situazioni molti docenti hanno quindi insegnato ai ragazzi ad utilizzare lo scanner e programmi grafici.

Per quanto riguarda la scelta del tema, i docenti si sono concentrati soprattutto su argomenti già affrontati nel curriculum scolastico. Alcuni insegnanti spiegano di aver utilizzato mappe concettuali per realizzare il piano editoriale.

Gli insegnanti, singolarmente o in team, hanno monitorato le diverse parti del processo e coordinato l'intero lavoro. Gli insegnanti sottolineano come la **collaborazione tra docenti** di diverse materie si sia rivelata spesso strumento prezioso per la realizzazione della narrazione multimediale e come il risultato sia stato di natura pluridisciplinare.

Ecco alcuni esempi di interventi:

La nostra classe è stata suddivisa in 4 gruppi ognuno dei quali si è occupato in maniera alternata di esaminare e studiare l'argomento proposto in modo che ciascun alunno imparasse e si appassionasse alla narrativa e si impegnasse nell'uso della tecnologia più avanzata.

Era inevitabile creare dei gruppi di cooperative learning, perché ciascuno potesse trovare il suo "spazio" per esprimersi. I gruppi spesso si sono formati spontaneamente per affinità elettiva, altre volte sono stati formati dalle insegnanti per consentire ai più timidi di potersi includere.

Abbiamo organizzato un comitato redazionale tutti assieme per decidere come strutturare la narrazione e in quali argomenti suddividerla. I ragazzi sono stati poi divisi in coppie e a ogni coppia è stata attribuita una sezione del lavoro. In modo autonomo ciascuna coppia ha raccolto i materiali (testi, immagini ecc..) prodotti a livello di classe, e li ha poi organizzati in sottocapitoli.

Ho condiviso con le colleghe di modulo l'idea di creare una narrazione multimediale ed insieme abbiamo affrontato il tema con i ragazzi, raccogliendo e organizzando le idee e le proposte avanzate direttamente da loro durante le conversazioni in grande gruppo.

La collaborazione con altri docenti è stata costante in termini di confronto e scambio di opinioni, ma particolarmente intensa nella cura dell'aspetto multimediale (registrazioni, individuazione della musica).

3.1.5 L'impatto didattico

Nel complesso l'impatto didattico delle attività del Concorso PoliCultura è stato giudicato **moltissimo positivo dal 26,4%** degli insegnanti, **molto positivo dal 55,4%**, **abbastanza dal 18,2%**, poco o per nulla positivo da nessun insegnante.

Inoltre il **90,1%** degli insegnanti desidera utilizzare il *Motore 1001storia* anche al di fuori del concorso, per altre attività didattiche, mentre il **99,2%** degli insegnanti sarebbe interessato a partecipare ad una nuova edizione del concorso.

D.3 "Nel complesso, come giudica l'impatto didattico di questa attività?"

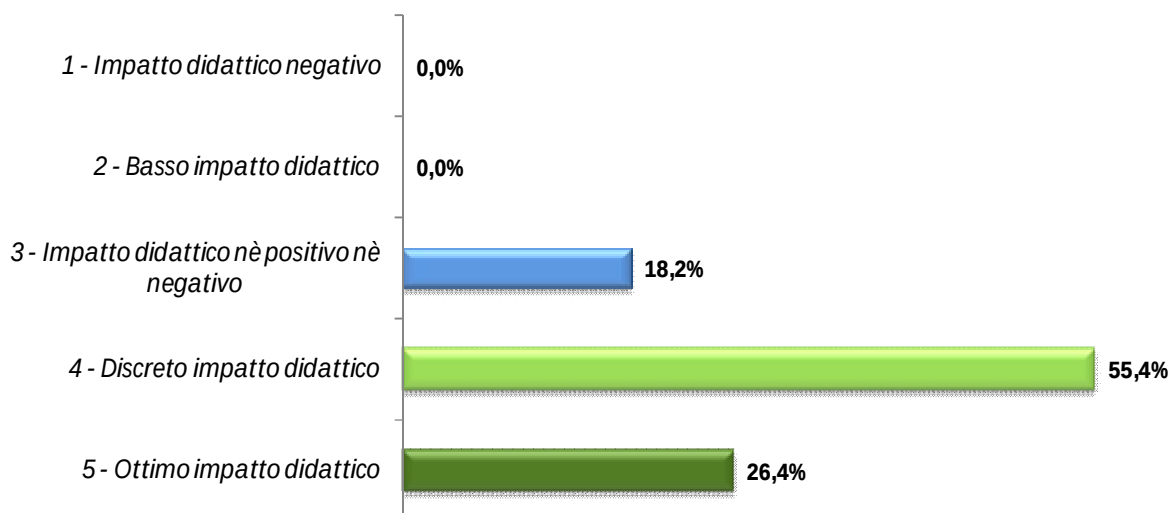


Grafico 3.1.5: Impatto didattico del Concorso PoliCultura

[base: 139; scala 1-5 - valori %]

3.2 QUESTIONARIO RIVOLTO AGLI INSEGNANTI CHE NON HANNO TERMINATO LE NARRAZIONI

3.2.1 Il momento dell'abbandono

Sul totale di **331 classi** che hanno aderito al progetto, **191 classi** non hanno perfezionato la propria iscrizione al concorso, per diversi motivi.

La maggioranza degli insegnanti, che ha rinunciato alla partecipazione al concorso, ha interrotto il lavoro nelle **prime fasi** di progettazione dell'attività (**33,3%**), oppure senza iniziare di fatto la narrazione multimediale (**23,1%**).

Il **20,5%** ha iniziato la narrazione ma non ha concluso nemmeno metà del lavoro, il **23,1%** ha svolto più di metà del lavoro ma **non è riuscito a concluderla** in tempo utile alla partecipazione al concorso.

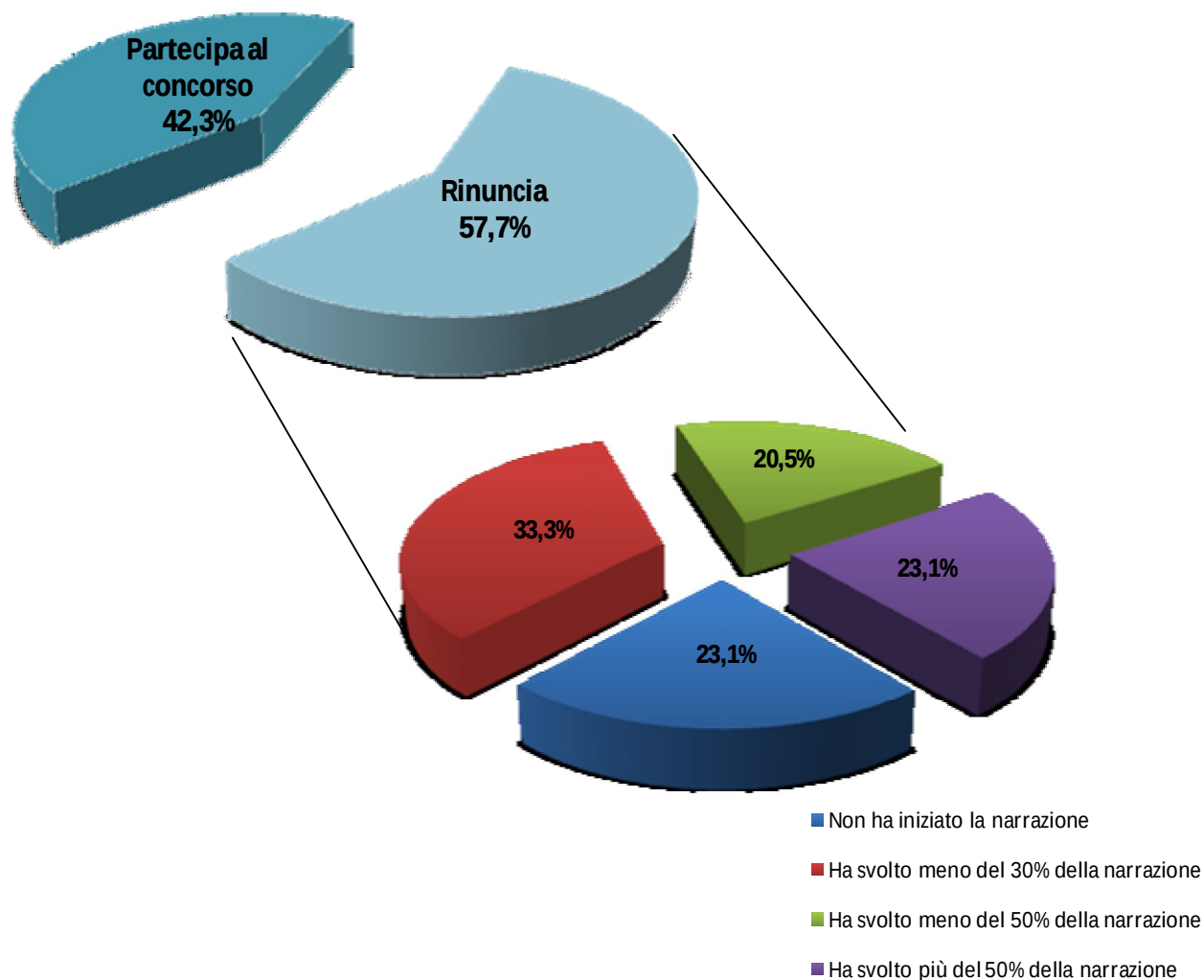


Grafico 3.2.1: Dettaglio rinunce alla partecipazione al progetto

[base: 331 e 191; valori %]

Agli insegnanti delle classi che non si sono iscritte al concorso sono state chieste le **motivazioni dell'abbandono**. Hanno risposto 36 insegnanti, fornendo diverse spiegazioni alla mancata conclusione della narrazione; il **principale fattore** che ha impedito alle classi di realizzare la propria narrazione risulta essere legato ad **imprevisti (3,83)** e all'individuazione di **altre priorità (3,19)**. Segnaliamo infine che seguono, con un valore uguale (**2,39**), la scarsità del tempo a disposizione, legato al **ritardo con cui si è iniziata l'attività didattica**, e l'**inadeguatezza delle infrastrutture informatiche/tecnologiche**.

D 4. "Per quale motivo / impedimento la classe ha interrotto il lavoro?"

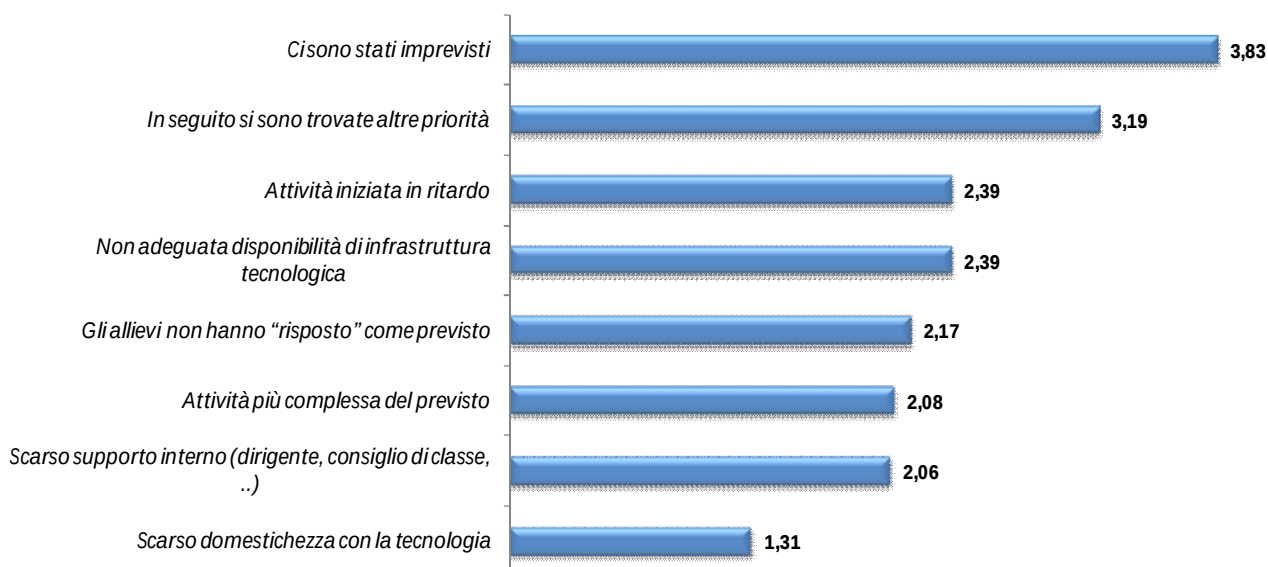


Grafico 3.2.2: Motivazioni della mancata partecipazione al concorso.

[base: 36; scala 1-5- medie ponderate]

3.2.2 Elementi da affinare

In linea con quanto emerso negli anni precedenti, le principali richieste dei docenti riguardano il fattore tempo ed in particolare la possibilità che il concorso venga **proposto alle scuole all'inizio dell'anno scolastico** perché possa essere inserito con il giusto anticipo nella programmazione della classe. Qualche insegnante riferisce anche la difficoltà dovuta al periodo critico in cui cade la scadenza per la consegna delle narrazioni, in cui si concentrano molte attività per le classi. Come visto, infatti, alcuni insegnanti non hanno terminato il lavoro perché la classe era troppo impegnata in altri progetti.

Bisogna segnalare, infine, che la quasi totalità degli insegnanti intervistati dichiara che **l'esperienza del progetto PoliCultura** è stata comunque **positiva ed interessante** e di voler partecipare al concorso il prossimo anno.

D5. Ritiene probabile, nel futuro, una sua partecipazione a PoliCultura?

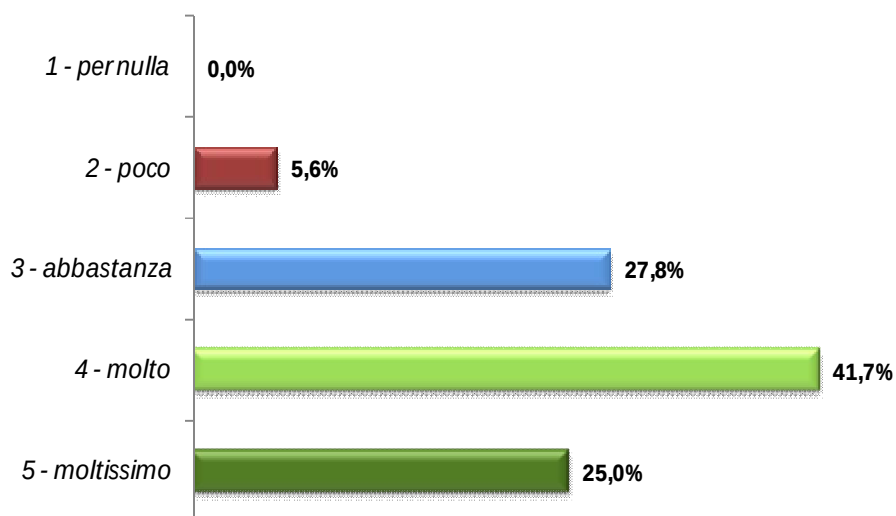


Grafico 3.2.3: Probabile partecipazione ad una nuova edizione del progetto.

[base: 36; scala 1-5 - valori %]