

La Religione Cattolica insegnata attraverso il pc

Barbara Licciulli
28°C.D. "Japigia II" - Bari
Via Caduti Partigiani s.n.c., 70126 Bari
barbara.licciulli@istruzione.it

L'utilizzo dei pc nella scuola può creare un nuovo modo di fare lezione. Questo deve produrre anche un nuovo metodo di insegnamento e un nuovo modo di relazionarsi tra alunno e docente. La Religione cattolica può, come tutte le altre discipline, costruire un percorso che venga ampliato e rinforzato con l'uso del pc.

1. Introduzione

Se ci si sofferma a pensare all'utilizzo dei pc e alla trasformazione che hanno subito nel tempo, vediamo delle sostanziali modifiche. Se all'inizio serviva fondamentalmente per trascrivere parole, oggi attraverso il pc si riescono a gestire audio, video, immagini ed informazioni. Non ultimo anche l'utilizzo della rete e delle nuove tecnologie aiuta a costruire un sapere da parte dell'alunno e lo vede coinvolto in un apprendimento attivo, partecipativo e non solo ricettore passivo del sapere. È un po' l'idea della didattica costruttivista che vede un docente che progetta situazioni di apprendimento, ma allo stesso tempo richiama l'alunno a costruire il suo sapere. L'uso del pc a scuola aiuta l'alunno ad essere costruttore del proprio sapere e lo induce a cercare informazioni e soluzioni.

Se poi approfondiamo le indicazioni ministeriali già da diverse legislazioni emerge che l'insegnante dovrebbe intraprendere un nuovo cammino di didattica multimediale: non deve utilizzare l'informatica in momenti separati dall'insegnamento, ma questa dovrebbe essere utilizzata nella didattica quotidiana. Basti pensare non ultimo all'uso proposto con la LIM, che dovrebbe far entrare più che mai l'utilizzo del pc nella prassi quotidiana. I nuovi mezzi informatici permettono, inoltre, di rielaborare immagini e suoni in modo tale da essere anche interattivi.

Infine, quello della multimedialità è il linguaggio più utilizzato dagli studenti e quindi risulterebbero più interessati ad apprendere e perché imparino a progettare e vedere il risultato del loro "fare". [Pontecorvo, 1999]

2. Il pc come strumento per fare lezione

Pur reputando la tradizionale lezione frontale uno degli strumenti didattici necessari, a mio avviso questa può essere affiancata dall'uso di programmi, giochi o attività svolte con i pc. Il problema principale rimane quello di avere a disposizione un pc per sezione, ma anche entrare nell'ottica di una nuova

didattica, che non è ancora nel modo di pensare della maggioranza dei docenti. Dunque non una didattica con il pc relegata al solo ambito scientifico-tecnologico, ma strumento di mediazione che migliori, rinforzi gli apprendimenti di tutte le discipline.

La scuola, però, deve aiutare lo studente a fare un corretto uso delle tecnologie: anzitutto aiutare a cercare le informazioni presenti sulla rete, sapendo scegliere tra quelle veritiere e quelle no; valorizzare le possibilità creative di ciascuno; far comprendere che è un modo diverso per conoscere, esprimere e apprendere e non solo giocare.

Per tale motivo il gioco didattico, l'attività multimediale è l'altro modo per presentare il sapere, sviluppare abilità, approfondire un argomento o verificare delle competenze.

In tutto questo è fondamentale la figura dell'insegnante, dell'adulto, il quale promuoverà la familiarizzazione con le tecnologie della comunicazione. Credo fortemente che questo processo è possibile fin dalla scuola dell'infanzia, perché matura la capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

Ed è anche su questi approcci che si può lavorare per stabilire una comunicazione efficace e una continuità reale fra Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Secondaria di 1° grado. [TIC E APPRENDIMENTO]

Nella scuola dell'infanzia, circa la tecnologia, vengono definiti come traguardi per lo sviluppo queste competenze: *il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità, favorendo un contatto attivo con i media e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.*

Per raggiungere questi traguardi di sviluppo il bambino: *formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.* [Ministero della Pubblica Istruzione, 2007]

3. La mia esperienza di insegnante nella scuola dell'infanzia

La mia esperienza informatica unita alla materia che insegno (Religione cattolica), mi fatto riflettere sul fatto che spesso le attività didattiche possono essere ampliate, rinforzate attraverso l'uso del pc.

Nella nostra scuola dell'infanzia per i bambini di 5 anni introduciamo l'uso del pc: questo viene fatto con attività extra o con attività curriculari a seconda dei docenti disponibili. Ultimamente ho pensato di svolgere un'unità di apprendimento che allo stesso tempo spieghi i componenti principali del pc e l'utilizzo di alcuni semplici programmi o giochi, senza tralasciare il contenuto del periodo di Religione cattolica.

L'unità di apprendimento scelta è quella del Natale che prevede 5 settimane di programmazione e ho approfondito questa tematica con giochi e attività informatiche. Vista la ciclicità dei contenuti nella scuola dell'infanzia, nei primi due anni di scuola il bambino ha conosciuto i personaggi e la storia che ha

caratterizzato e preceduto la nascita di Gesù. Alla luce delle conoscenze pregresse, nel terzo anno ho potuto costruire questo percorso “giocando” al computer.

4. Lo svolgimento dell'attività

La prima attività proposta è stata la visione di un piccolo cartone animato sulla storia del Natale, creato da me con Movie Maker. Alcune frasi precedono e spiegano l'immagine e una voce fuori campo racconta la storia. Inoltre, come sottofondo, ci sono anche dei canti che aiutano a comprendere la storia.

Alla fine del racconto ho stimolato il dialogo cercando di far emergere quali fossero gli strumenti necessari del computer per vedere il filmato. In tal modo è stato presentato il **monitor**, il **case**, il **lettore CD** e le **casce audio**. Hanno quindi disegnato su un foglio, che rappresentava il monitor, la prima sequenza della storia. Alla fine sarà consegnato al bambino un libretto cartaceo con i lavori svolti.

La seconda sequenza della storia ha visto i bambini alle prese con un labirinto. Ho realizzato con Adobe Flash un labirinto che conducesse Maria e Giuseppe a Betlemme. Questa attività mira a potenziare l'attività oculo-manuale. Il bambino deve seguire la strada giusta e quando sbaglia il percorso, il gioco emette un suono. Alla fine il percorso viene stampato su un foglio e conservato con gli altri lavori cartacei. Durante questa attività sono stati presentati il **mouse** e la **stampante**.

Nella terza attività abbiamo conosciuto il programma **Paint.net**. Scopo didattico-informatico è continuare a potenziare l'attività oculo-manuale. Per tale attività è richiesto al bambino di colorare la natività con i colori che preferisce. Anche questa volta il foglio viene stampato e aggiunto al libretto cartaceo.

Nell'ultima attività i bambini realizzano un puzzle. Prima l'attività viene presentata in forma cartacea, per capire come devono realizzare il puzzle; successivamente la stessa attività viene realizzata al computer attraverso un programma freeware Puzzle Wizard, che permette di creare un puzzle con l'immagine desiderata. È stata riproposta la stessa immagine cartacea al computer e il lavoro cartaceo è stato inserito nel libretto finale. Per trasferire l'immagine sul computer è stato utilizzato e presentato lo **scanner**.

Alla fine sono state proposte schede di pregrafismo con i nomi e disegni dei componenti del computer.

5. Conclusioni

I bambini hanno accolto con entusiasmo il computer nella sezione. All'inizio hanno manifestato curiosità e meraviglia, ma successivamente è diventato “l'amico” che avrebbe, ogni volta, fatto conoscere un pezzo della storia del Natale.

Visto il tempo esiguo della religione cattolica per sezione (un'ora e mezza) e lo scarso numero dei pc in proporzione ai bambini, è stato utile il contributo dell'insegnante curricolare, che durante le altre giornate, quando i bambini lo desideravano e quando c'era il momento del gioco, ha continuato le attività da me introdotte. Ovviamente anche dopo una giornata con numerose attività, il

bambino, diversamente dall'attività proposta in forma cartacea, non era stanco di "lavorare". Anzi per lui diveniva un modo diverso per giocare, ma allo stesso tempo apprendeva senza rendersene conto e senza l'intervento diretto dell'insegnante. Al mio ritorno in sezione, la settimana successiva, mi dicevano se avevano o meno realizzato l'attività, indicandone anche il contenuto. Per esempio "Ho fatto arrivare Maria e Giuseppe a Betlemme", cioè il gioco del labirinto. Inoltre, ho notato come la conoscenza dei componenti del pc avviene meglio osservandoli e utlizzandoli, piuttosto che imparando i nomi in modo mnemonico.

Durante le attività i bambini mi hanno raccontato l'utilizzo del pc che fanno a casa, trovando un riscontro maggiore soprattutto quando è stato utilizzato il programma Paint.net. Infatti, molti già sapevano cosa cercare, dimostrando anche un'ottima abilità oculo-manuale. Altri, invece, hanno necessitato della guida dell'insegnante, almeno le prime volte, per poi divenire pian piano più autonomi.

Durante il gioco del puzzle i bambini hanno creato gruppo. Se durante le altre attività proposte lavoravano al pc singolarmente seguiti dall'insegnante, mentre gli altri completavano i lavori cartacei, nell'ultima attività li ho lasciati appositamente in gruppo per osservare il loro atteggiamento stando insieme. Ho notato che si motivavano a vicenda, si aiutavano facendo emergere la coesione, lo spirito di gruppo, la collaborazione e l'esultanza di gruppo per il risultato raggiunto.

Questa unità di apprendimento ha solo introdotto l'utilizzo del computer, ma è stata un'esperienza nuova e positiva che mi ha permesso di unire l'utilizzo del computer e l'argomento religioso senza "togliere" del tempo prezioso a niente. L'unità proposta è iniziata quasi per gioco, ma mi ha anche aiutato ad avere familiarità con la didattica affiancata dal pc. Infatti, inizio a proporre attività anche nella scuola primaria utilizzando il pc per conoscere, ampliare e costruire un sapere.

L'apprendimento, dunque, guidato dall'adulto e proposto con strumenti e strategie diverse, fa sì che il bambino impari divertendosi. L'insegnante non perde la sua funzione di trasmettitore di informazioni; lo fa comunque utilizzando interessanti percorsi che costruendoli possono stimolare la propria creatività e far crescere la propria professionalità: impara nuove cose, nuovi programmi e metodologie proprio nel momento in cui prepara il percorso per il bambino e si relaziona con lui in questa modalità diversa dalla lezione frontale.

Bibliografia

[1] Ministero della Pubblica Istruzione, Indicazioni per il curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo circolo d'istruzione, 2007.

[2] Pontecorvo C., Manuale di psicologia dell'educazione, Bologna, 1999.

Sitografia

[1] TIC E APPRENDIMENTO

<http://share.dschola.it/rivoli1/nuoveindicazioni/area%20tecnologicoinformatica/Tecnologie%20della%20comunicazione/Tic%20e%20apprendimento.htm>