

# LA FELICITÀ. FARE RADIO A SCUOLA

*Laura Cesaro, Scuola primaria "G.B. Ferrari", Istituto Comprensivo di Ponso (Pd), [laura.cesaro@gmail.com](mailto:laura.cesaro@gmail.com)*

## Abstract italiano

Questo articolo racconta l'esperienza di una classe quinta alle prese con un laboratorio radiofonico sul tema della felicità. Vengono descritti obiettivi e finalità, metodologia, contenuti e strumenti utilizzati per avvicinare i bambini ad un mondo a loro poco noto, sviluppando la capacità di ascolto e focalizzando l'attenzione sui linguaggi e sui processi comunicativi propri della radio. Il percorso ha consentito di lavorare sulle competenze trasversali e sull'acquisizione di una prima alfabetizzazione digitale, potenziando abilità espressive e comunicative e permettendo un approccio consapevole ai media per la promozione di una cittadinanza attiva.

## Parole chiave

Media education, laboratorio radiofonico, alfabetizzazione digitale, competenze, cittadinanza.

## English Abstract

This article presents a radio workshop on happiness, addressing children of fifth grade of primary school. It describes the aims, the methodology, the contents and the tools that have been used to introduce children to the radio world. Through the workshop, children have improved their ability to listen to and focused on the language and the communication processes of radio broadcasting. This experience allowed the pupils to develop soft skills and acquire a first digital literacy, enhancing their expressive and communicative skills, promoting a conscious approach to media and active citizenship.

## Keywords

Media education, radio workshop, digital literacy, skills, citizenship.

**LUOGO:** Veneto  
**UTENTI:** 27 alunni della classe 5° primaria  
**DURATA PROGETTO:** secondo quadrimestre, 2 ore a settimana  
**MATERIALI E TECNOLOGIE:** LIM, tablet, smart notebook, piattaforme online, Google Apps, mappe concettuali, applicazioni  
**PRODOTTO REALIZZATO:** podcast della trasmissione radiofonica La felicità:  
[http://www.spreaker.com/user/6003503/la-felicita\\_1](http://www.spreaker.com/user/6003503/la-felicita_1)

Il progetto è stato pensato per offrire agli alunni della scuola primaria di Ospedaletto Euganeo, in provincia di Padova, la possibilità di approfondire la conoscenza linguaggio radiofonico, mai sperimentato prima in classe, per sviluppare quelle competenze che sono trasversali e comuni alle diverse discipline e che coinvolgono motivazione, interesse, metacognizione e socialità; grazie anche alle precedenti attività di analisi e realizzazione di prodotti multimediali. La composizione della classe, vivace ed eterogenea, è variata negli anni a causa di alcuni trasferimenti: dalle iniziali due sezioni partite nel primo anno, siamo passati ad una sola sezione in seconda, e poi nuovamente a due in terza primaria, fino all'unificazione per le classi quarta e quinta. I protagonisti di questa esperienza sono stati quattordici maschi e tredici femmine, che si erano misurati in passato con la realizzazione di un digital storytelling sul Natale, un video in stop motion sul ciclo dell'acqua presentato con la metodologia CLIL,<sup>1</sup> un rap digitale sul percorso dell'acqua, oltre alla produzione di altri semplici materiali da condividere con le famiglie attraverso il blog della scuola.

Nell'attività didattica 'fare spazio' ad esperienze che prevedano anche l'uso della tecnologia e degli strumenti del web risponde all'esigenza di formare persone capaci di atteggiamento critico e consapevole, che sappiano processare, selezionare, organizzare, trasformare informazioni significative ed essere capaci di scegliere, in differenti situazioni e contesti, i valori che guidano i propri progetti personali. Le situazioni vissute spesso oggi dai nostri alunni, ormai già nella fascia di età degli ultimi anni di scuola primaria, come il vivere always on, la costruzione della conoscenza tramite interazione, il flusso ininterrotto consentito e prodotto dai nuovi media, non garantiscono loro la padronanza e la consapevolezza dei linguaggi mediali, delle loro regole e dei loro segni, delle tecniche realizzative e dei segreti compositivi.

<sup>1</sup> Acronimo di Content and Language Integrated Learning: apprendimento integrato di lingua e contenuto.

La competenza digitale, annoverata tra le competenze chiave<sup>2</sup> della Raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio dell'unione europea,<sup>3</sup> consiste nel

«saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet».

La padronanza degli strumenti della media literacy diventa quindi fondamentale per un pieno accesso alla cittadinanza attiva. Al pari dell'alfabetizzazione tradizionale, che implica la capacità di leggere e scrivere, l'alfabetizzazione digitale richiede che gli alunni imparino a utilizzare gli strumenti della comunicazione per produrre creativamente con il linguaggio dei nuovi media e che sappiano farne un utilizzo consapevole e critico, come sostiene David Buckingham (Buckingham, 2006).

Lavorare in questa direzione significa anche andare verso un paradigma di tutela dei minori che superi la dimensione di protezione per arrivare a quella di promozione, di inclusione critica. Come emerge dalle interviste riportate nella ricerca di Rivoltella (2006) sulla screen generation, i giovani non hanno bisogno degli adulti per sviluppare abilità tecniche di strumenti che sanno gestire da soli, ma di una guida per un utilizzo sempre più appropriato e consapevole.

Anche le indicazioni per il curricolo evidenziano la centralità dello studente nell'azione educativa e indirizzano i docenti a «pensare e realizzare i loro progetti educativi e didattici non per individui astratti, ma per persone che vivono qui e ora, che sollevano precise domande esistenziali, che vanno alla ricerca di orizzonti di significato».<sup>4</sup> L'atto di indirizzo per la sperimentazione dell'insegnamento di cittadinanza e costituzione sottolinea:

«La sfida maggiore investe i docenti di tutte le aree disciplinari, che devono ricercare e valorizzare i contenuti, le metodologie e le forme di relazione e valutazione degli apprendimenti che maggiormente favoriscono la partecipazione e il coinvolgimento degli alunni, la percezione di star bene a scuola, la consapevolezza di essere in una comunità che accoglie, che mette in pratica le regole del vivere civile e sociale, che dialoga con le istituzioni e con la società civile organizzata, che sa apprendere».<sup>5</sup>

<sup>2</sup> Vedi: [www.competenzechiave.eu/competenza\\_digitale.html](http://www.competenzechiave.eu/competenza_digitale.html).

<sup>3</sup> Vedi: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=URISERV%3Ac11090>

<sup>4</sup> Normativa vigente di riferimento per la progettazione nella scuola primaria. Vedi: [www.indicazioninazionali.it/documenti/Indicazioni\\_nazionali/indicazioni\\_nazionali\\_infanzia\\_primo\\_ciclo.pdf](http://www.indicazioninazionali.it/documenti/Indicazioni_nazionali/indicazioni_nazionali_infanzia_primo_ciclo.pdf)

<sup>5</sup> Vedi: [www.indire.it/lucabas/lkmw\\_file/Cittadinanza\\_e\\_Costituzione/indirizzo1.pdf](http://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/Cittadinanza_e_Costituzione/indirizzo1.pdf).

Riconoscere nei media una risorsa necessaria per formare i cittadini di domani significa incanalare, in modo propositivo e costruttivo, l'entusiasmo e la curiosità che circondano i diversi dispositivi e i molti servizi digitali oggi a disposizione. Educare alla responsabilità significa offrire ai giovani la possibilità di misurarsi con un processo di apprendimento che li porta ad acquisire conoscenze e competenze come bagaglio non solo tecnico, ma anche e soprattutto culturale. In classe si sono create, quindi, occasioni per dare agli alunni la possibilità di porre domande e di riflettere sull'uso a volte poco responsabile e indiscriminato della rete, magari da parte dei fratelli maggiori e talvolta anche dei genitori, nonché sul meccanismo di funzionamento degli ambienti digitali che spesso desiderano frequentare. Pur avendo in molti casi buone competenze tecniche, il fatto che abbiano richiesto la guida e il parere di un adulto dimostra come sia sempre più necessario che gli insegnanti non solo acquisiscano competenze digitali, ma che ne diventino utilizzatori credibili: condizioni necessarie per formare persone capaci di un uso critico e responsabile delle tecnologie digitali e cittadini del mondo.

Per tutta la durata del secondo quadrimestre, quindi, è stato affiancato un laboratorio radiofonico all'attività di IRC programmata in classe quinta, con contenuti sviluppati a partire da quelli disciplinari, ma con implicazioni interdisciplinari e trasversali. Durante ogni lezione, della durata di due ore settimanali, una parte del tempo è stata dedicata alla realizzazione di una breve trasmissione radiofonica sul tema della felicità. Questo tema è stato scelto perché rappresenta una condizione ricercata da tutti gli individui, a qualsiasi latitudine e longitudine, oltre che per aiutare i bambini a riflettere sul suo significato profondo che porta a riconoscerla non tanto nel possesso dei beni materiali quanto, piuttosto, in atteggiamenti come il saper apprezzare ciò che si ha nell'incontro e nella condivisione con gli altri.

## 1. Descrizione degli obiettivi di apprendimento, formativi e didattici

Nel laboratorio radiofonico ci si è proposto di sviluppare l'identità personale attraverso il riconoscimento di idee, sentimenti, posizioni individuali e il confronto con le convinzioni altrui, obiettivi che richiedono capacità di apertura, accoglienza, rispetto e potenziamento delle abilità sociali necessarie per poter lavorare in modo collaborativo. Il punto di partenza perciò è stata un'indagine su come nel mondo si cercano risposte ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana: ricerca identitaria, vita di relazione, complessità del reale, concetti di bene e male, scelte di valore, origine e fine della vita, domande di senso. L'intento è stato quello di formare persone capaci di dialogo e di rispetto verso le differenze

sociali, per favorire atteggiamenti di reciproca comprensione in un contesto di pluralismo culturale e religioso. Il percorso è proseguito con la ricerca di concetti comuni e condivisi, per rendere consapevoli gli alunni dell'universalità di alcuni valori.

Il prodotto conclusivo di questa esperienza è stato sviluppato con il format della trasmissione radiofonica, sia perché per poter produrre un testo radiofonico è necessario in primis saper ascoltare,<sup>6</sup> sia per avvicinare i ragazzi ad un medium che nel corso della scuola primaria non era ancora stato esplorato. Per quanto riguarda la competenza digitale, l'obiettivo primario di questa esperienza è stato promuovere l'attenzione verso i linguaggi e i processi comunicativi propri della radio, per riuscire ad esprimere in maniera efficace il proprio pensiero, adattandone la forma al medium prescelto. Gli obiettivi formativi (Tabella 1) sottesi alle diverse attività sono stati:

- sviluppare l'identità personale e il senso di appartenenza al gruppo;
- migliorare le capacità di scambio, di dialogo, di confronto e di collaborazione;
- far acquisire consapevolezza della dimensione religiosa dell'esperienza e le risposte delle diverse religioni alle domande di senso dell'esistenza;
- rafforzare competenze relative a linguaggi diversi;
- favorire la capacità di affrontare la realtà in termini problematici.

**Tabella 1 – Obiettivi generali**

DIMENSIONI	OBIETTIVI
Linguistico-espressiva	Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale.
	Ricerca, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti confrontando, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili.
	Costruire, sulla base di quanto letto, testi di tipo diverso, realizzando forme di scrittura creativa.
	Realizzare testi collettivi, progettandone insieme le diverse parti e integrando le informazioni che provengono dai diversi autori.
Etica e sociale	Scoprire che le domande sul senso della vita permettono la riflessione su se stessi e che molte risposte che l'uomo cerca trovano risposta nelle religioni
	Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa.
	Confrontare valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri per lo sviluppo di una convivenza civile, responsabile e solidale.
Digitale	Usare con spirito critico le tecnologie della società dell'informatica in ambito comunicativo.
	Utilizzare strumenti per comprendere, produrre e presentare informazioni.

<sup>6</sup> Requisito basilare per una comunicazione corretta, condizione fondante del nostro vivere sociale e processo complesso che richiede strumenti adeguati.

I contenuti disciplinari sono stati declinati utilizzando strumenti tecnologici in dotazione alla classe (LIM e registratore digitale) e dell'insegnante (computer portatile e iPad) per l'accesso ad Internet e per lo sviluppo del lavoro, per la presentazione dei contenuti appresi e per il potenziamento delle capacità comunicative. La metodologia utilizzata si è avvalsa di una didattica di tipo attivo, cooperativo e costruttivista (Varisco, 2002), situata e partecipata grazie alla costituzione di una comunità di discorso, di studio e di apprendimento, funzionale ad un accrescimento di conoscenze significative, collegate ad un motivato itinerario di ricerca, che ha consentito di arrivare alla realizzazione della trasmissione. La scelta di obiettivi significativi, autentici e condivisi ha permesso di valorizzare la partecipazione di ciascuno nella prospettiva di 'imparare ad imparare', dal momento che le modalità di lavoro acquisite possono essere trasferite all'acquisizione di concetti diversi e dello sviluppo del sistema del sé, che gli alunni stanno costruendo insieme al sistema di valori e di norme che li accompagnerà per tutta la vita.

Le proposte sono state quindi diversificate utilizzando attività di tipo diverso, in modo da implementare una metodologia della ricerca-costruzione attiva del sapere individuale mediata dal gruppo:

- operativo-laboratoriale;
- euristico-partecipativo e dialogico;
- sperimentale-investigativo (problem solving).

Questa diversità di approcci ha consentito di stimolare interesse, attenzione e riflessione e di fornire agli alunni una molteplicità di strumenti cognitivi e metacognitivi necessari a diventare protagonisti del processo di insegnamento-apprendimento, rendendoli via via più autonomi nella ricerca ed elaborazione delle informazioni.

Il percorso ha fornito agli alunni chiavi di lettura che hanno consentito loro di passare dall'analisi del vissuto alla comprensione del globale, dal vicino al lontano e viceversa, ampliando le conoscenze attraverso il passaggio dal concreto all'astratto, dall'affettivo al razionale, dal percepito al rappresentato, dal vissuto al concettualizzato, dal personale al condiviso.

## 2. Realizzazione delle attività

Il laboratorio ha preso avvio con un'indagine svolta in classe attraverso un'intervista, tesa a scoprire se e in che misura la radio sia un medium conosciuto, ascoltato e, in caso affermativo, per sondare le tipologie e i generi di trasmissioni preferite. Di seguito è possibile leggere il grafico che riporta le stazioni radiofoniche ascoltate dai ragazzi (Figura 1).

In diversi casi hanno affermato che solitamente ascoltano la radio solo in viaggio con i loro genitori, o con altri adulti, nel tragitto che li porta da casa alla palestra e viceversa, oppure nel luogo dove svolgono attività sportive pomeridiane, segno che più che una scelta personale si tratta di un ascolto indotto. Una piccola percentuale, comunque non trascurabile, ha dichiarato di non ascoltare mai nessuna trasmissione radiofonica.

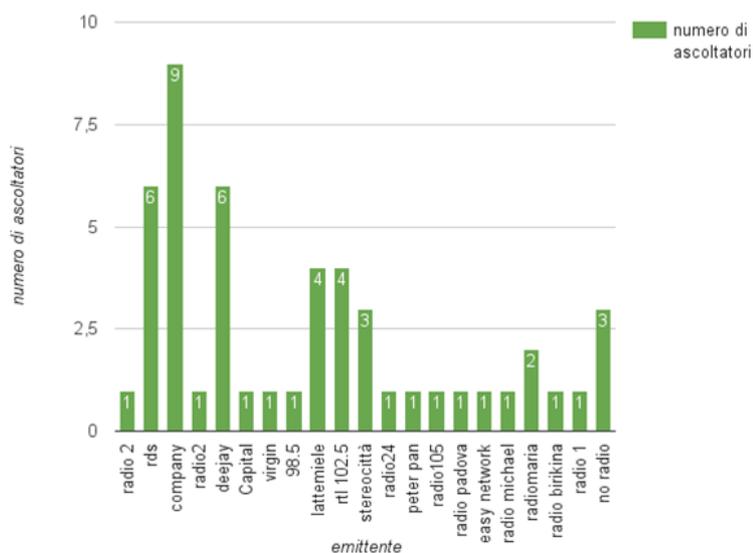


Fig. 1. Interviste in classe: ascolti la radio? Il grafico riporta il numero degli ascoltatori rispetto all'emittente

Successivamente è stato chiesto ai bambini quali fossero le trasmissioni seguite e, eventualmente, le loro preferite (Figura 2). Quando lo ricordavano è stato chiesto di indicare il titolo, oppure almeno il genere. In diversi, una volta sentiti i compagni, hanno integrato il loro elenco.

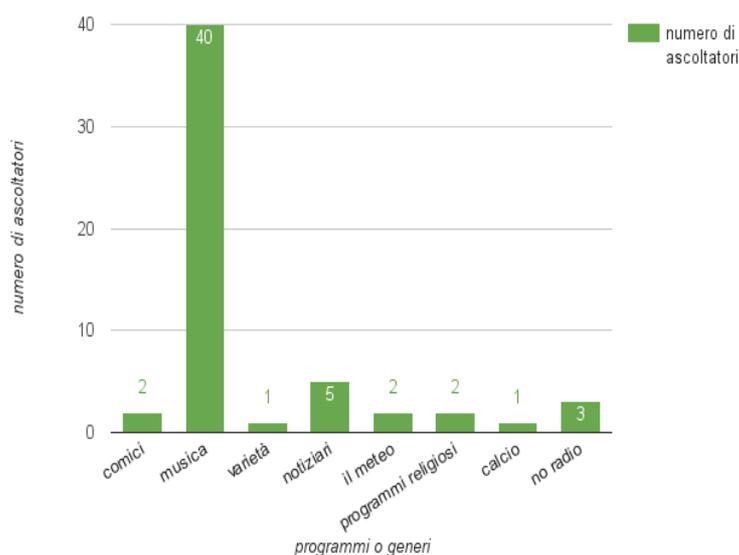


Fig. 2. Interviste in classe: quali programmi o generi radiofonici preferisci? Il grafico riporta il numero degli ascoltatori rispetto a programmi o generi

Elaborando i dati, è emerso chiaramente che la maggioranza degli alunni ascolta la musica e quindi, per restare in un campo nel quale si sentivano in qualche modo 'esperti', è stato chiesto di pensare o cercare una canzone che parlasse della felicità. Questo argomento è stato scelto sul filo conduttore di un'attività collaborativa per gruppi, che si stava svolgendo in classe durante le ore di IRC (Insegnamento della Religione Cattolica) riguardo alle religioni nel mondo. Le canzoni proposte dai bambini sono state:<sup>7</sup>

- Felicità;
- Mani;
- La tua felicità;
- Happy Days;
- La felicità;
- Dont' worry, be happy;
- Happy.

I testi sono stati letti, analizzati e sintetizzati insieme per coglierne meglio il messaggio e quelli stranieri sono stati tradotti, mettendo tutto a confronto. Sorpresi, i bambini hanno affermato che «nelle canzoni straniere si dicono meno cose, ascoltando solo la musica ci sembravano più belle».

Dopo questa esperienza, è stato chiesto di scrivere su un foglio che cosa fosse per loro la felicità. Gli elaborati sono stati raccolti e suddivisi insieme

<sup>7</sup> Gli autori delle canzoni in ordine crescente rispetto all'elenco: Al Bano e Romina, Eduardo De Crescenzo, Lucio Battisti, Charles Fox, Laura Pausini, Bob Marley, Pharrell Williams.

a seconda del contenuto, in modo da arrivare a formulare quattro domande fondamentali:

1. quando che vi sentite felici?
2. con chi vi sentite felici?
3. la felicità dove si trova?
4. che cos'è la felicità?

Per ciascuna domanda è stata scelta una canzone tra quelle presentate che avesse attinenza con l'argomento trattato. I ragazzi hanno poi lavorato in gruppo, attivando cinque mini redazioni per la rielaborazione e la stesura della scaletta. Una redazione ha lavorato sui testi dei conduttori e dell'inviato speciale, le altre per sistemare i contenuti degli intervistati in risposta alle quattro domande. Prima di procedere con l'attività di redazione, grazie alla LIM sono stati esplorati i siti di alcune web radio, in particolare Radio Immaginarìa,<sup>8</sup> un'emittente «fatta, diretta e condotta da noi che abbiamo da 11 a 17 anni. Radio Immaginarìa è un'antenna puntata in alto pronta a ricevere e trasmettere i segnali del mondo che verrà».

Così facendo, è stato possibile avvicinarli ad un modo di fare radio che non sia di puro intrattenimento ma che, allo stesso tempo, sia vicino al loro modo di essere e di farli incontrare anche con altri format e generi, per averne una seppur minima conoscenza. La registrazione è stata realizzata in classe a blocchi successivi con un registratore digitale, le tracce sono state poi trattate dall'insegnante con il programma Audacity. Per la composizione della trasmissione è stata usata l'app Spreaker,<sup>9</sup> che simula l'esperienza di una redazione radiofonica grazie anche alla creazione di podcast. Con questa piattaforma infatti, è possibile creare un programma composto dalla voce degli speaker e dai brani musicali mixati insieme con una console che riproduce, in digitale, un fedele esempio delle console professionali (Figura 3). I programmi realizzati possono essere inseriti su blog e social network. In questo caso si è scelto di condividere la trasmissione sul blog della scuola.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Vedi: <http://www.radioimmaginarìa.it/>

<sup>9</sup> Vedi: <http://www.spreaker.com/>

<sup>10</sup> [http://www.spreaker.com/user/6003503/la-felicita\\_1](http://www.spreaker.com/user/6003503/la-felicita_1)



Fig. 3. Screenshot della piattaforma durante il lavoro

## 2.1. Prodotti media educativi realizzati

Nel corso delle diverse attività, per arrivare alla trasmissione finale, sono stati utilizzati diversi strumenti e ambienti tecnologici, realizzando:

- presentazioni con il software Smart Notebook;
- raccolte multimediali nella piattaforma Blendspace;
- elaborazioni dati e testi con Google Apps;
- mappe concettuali;
- prove di verifica online;
- trasmissione radiofonica *La felicità* (Figura 4).



Fig. 4. Immagine rappresentativa del progetto

### 3. Punti di forza dell'iniziativa

Il primo dei punti di forza di questa esperienza è stato senz'altro la motivazione a lavorare per la realizzazione della trasmissione, apprendendo contemporaneamente sia contenuti disciplinari che abilità

tecniche. Infatti, essere in grado di creare attivamente testi mediali permette anche di sviluppare la capacità di riconoscere, valutare e applicare le tecniche di persuasione, di adattarsi ad un'evoluzione sempre più rapida dei processi comunicativi, di sviluppare competenze mediali di lettura e scrittura proprie dei diversi media.

Questo approccio consente quindi agli studenti di capire, da una parte, come le tecniche dei media influenzino la percezione e il pensiero, e dall'altra le più grandi questioni sociali che sono indissolubilmente legate alla cittadinanza digitale come: la sicurezza, la privacy, l'equità digitale, la legalità e il vivere in un contesto multiculturale nel mondo in rete. Gli studenti possono quindi imparare ad utilizzare la tecnologia, non solo in modo efficace e creativo, ma come sostiene Ohler<sup>11</sup> anche saggiamente, preoccupandosi non solo di come utilizzare gli strumenti digitali ma anche quando e perché.

È stato poi immediato comprendere la portata e le potenzialità della rete Internet, dal momento che nel corso dell'anno è cambiato l'uso della LIM installata in classe grazie all'implementazione della connessione wi-fi: mentre nel primo quadrimestre era necessario scaricare a casa il materiale e portarlo in classe, nel secondo è stato possibile non solo accedere agli archivi di risorse online come Blendspace,<sup>12</sup> ma anche utilizzare servizi online come Google Drive per la costruzione di documenti, o avvalersi di giochi interattivi come quelli presenti su Classtools.net. Questo ha permesso inoltre di mostrare loro come orientarsi nell'overload informativo generato dai motori di ricerca.

#### 4. Criticità riscontrate

Tra le criticità va segnalata innanzitutto la carenza strumentale dell'attrezzatura e dell'infrastruttura tecnologica scolastica. La scelta di realizzare un prodotto radiofonico è stata dettata anche dal fatto che, effettivamente, per la produzione sono stati sufficienti un registratore digitale e un computer connesso ad Internet per ottenere il lavoro finale. Una strumentazione migliore avrebbe però consentito ai ragazzi di contribuire in maniera più fattiva anche nelle altre fasi del lavoro.

Un altro limite è stato dato dal tempo. Due ore settimanali a disposizione per le lezioni e il laboratorio risultano poche, anche perché per dare a tutti pari opportunità e supporto strumentale si è lavorato solo a scuola, tante quelle richieste all'insegnante a casa per la ricerca, la selezione e la preparazione del materiale e l'esplorazione di possibili

---

<sup>11</sup> «Vogliamo che i nostri studenti utilizzino la tecnologia non solo in modo efficace e creativo, ma anche con saggezza, per interessarsi non solo del come utilizzare gli strumenti digitali, ma anche quando utilizzarli e perché».

<sup>12</sup> Vedi: [www.tes.com/lessons](http://www.tes.com/lessons).

ambienti digitali da utilizzare. Inoltre, la gestione di una classe numerosa, composta da 27 alunni, è risultata difficoltosa soprattutto per quanto riguarda l'utilizzo del laboratorio di informatica, dotato di un numero di postazioni pari ad un terzo degli studenti. Una criticità emersa, legata alla gestione dei diritti d'autore, si è di fatto trasformata in un valore educativo aggiunto. Scegliere di utilizzare musica protetta da copyright ha infatti reso necessario sensibilizzare i bambini al problema, sia pure ad un livello elementare. In questo modo, hanno appreso e compreso che cosa sia la proprietà intellettuale e che ci sono leggi che ne regolano l'utilizzo. La stessa trasmissione, esente da un vero e proprio broadcasting, è stata infatti condivisa tramite il blog della scuola che non è indicizzato, e quindi non compare sui motori di ricerca, per rispettare la privacy degli alunni.

## 5. Valutazione

Nella valutazione di un lavoro come quello presentato concorrono più dimensioni: oltre alla rilevazione delle competenze disciplinari acquisite, infatti, vanno monitorate le dinamiche nel lavoro di gruppo e il processo di costruzione del prodotto, oltre al prodotto finale stesso. Si sono utilizzati per questo più strumenti di valutazione (Tabella 2).

**TABELLA 2 – STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE**

<b>Singolo</b>	<b>Conoscenze/abilità/Competenze disciplinari</b>	Valutazione tramite prove strutturate (Questbase) e non strutturate (produzione di testi)
	<b>Competenze sociali: collaborazione, ascolto, partecipazione</b>	Griglia di osservazione del lavoro di gruppo
<b>Gruppo</b>	<b>Processo di lavoro</b>	Diario di bordo (annotazione delle attività, compilato dall'insegnante)
	<b>Prodotto</b>	Griglia di valutazione del prodotto

La valutazione è avvenuta principalmente sulla base dell'osservazione da parte dell'insegnante (vedi Tabella 3), per quanto riguarda il monitoraggio delle competenze sociali e del processo, mentre per la rilevazione dei livelli di apprendimento dei contenuti sono stati predisposti dei test disciplinari, utilizzando anche l'applicazione

Questbase.<sup>13</sup> Sono stati valutati anche i prodotti realizzati attraverso una specifica griglia di valutazione (Tabella 4).

**TABELLA 1 – GRIGLIA DI OSSERVAZIONE PER IL LAVORO DI GRUPPO**

	Alunno	Redazione 1				Redazione 2				Redazione 3				Redazione 4			
Collabora con i compagni	sempre spesso a volte mai																
Interviene a proporre nella discussione	sempre spesso a volte mai																
Accetta le critiche	sempre spesso a volte mai																
Accoglie punti di vista diversi	sempre spesso a volte mai																
Aiuta chi è in difficoltà	sempre spesso a volte mai																
Si focalizza sulle richieste del compito	sempre spesso a volte mai																
Si estranea dal lavoro	sempre spesso a volte mai																

<sup>13</sup> Vedi: [www.questbase.com](http://www.questbase.com).

TABELLA 2 – GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI PRODOTTI REALIZZATI

Indicatori	Descrittori	Livello raggiunto
<b>Completezza, pertinenza, organizzazione</b>	Il prodotto è approfondito e ben organizzato e strutturato	4
	Il prodotto contiene le parti necessarie a sviluppare la consegna e le collega tra loro	3
	Il prodotto sviluppa solo i concetti essenziali	2
	Il prodotto presenta lacune ed è incompleto	1
<b>Correttezza</b>	Il prodotto è eccellente dal punto di vista della corretta esecuzione	4
	Il prodotto è eseguito correttamente secondo i parametri di accettabilità	3
	Il prodotto è eseguito in modo sufficientemente corretto	2
	Il prodotto presenta lacune relativamente alla correttezza dell'esecuzione	1
<b>Rispetto dei tempi</b>	Il gruppo ha utilizzato in modo efficace il tempo a disposizione	4
	Il periodo necessario per la realizzazione è di poco più ampio rispetto a quanto indicato	3
	La realizzazione ha richiesto un tempo molto ampio rispetto a quanto indicato	2
	Il gruppo ha disperso il tempo a disposizione non completando il compito	1
<b>Utilizzo degli strumenti e delle tecnologie</b>	Gli strumenti e le tecnologie sono stati usati con pertinenza e efficacia.	4
	Gli strumenti e tecnologie sono stati usati con discreta efficacia.	3
	Gli strumenti e le tecnologie sono stati utilizzati al minimo delle potenzialità	2
	Gli strumenti non sono stati usati in modo efficace	1

I risultati di apprendimento raggiunti hanno soddisfatto gli obiettivi disciplinari e si sono aperti alle già citate competenze trasversali, che consentono agli alunni il potenziamento delle abilità espressive e comunicative, l'acquisizione di una prima alfabetizzazione digitale, la conoscenza di alcuni strumenti per un approccio critico ai media e la promozione di una consapevolezza che favorisce una nuova cittadinanza attiva. La scelta di utilizzare strumenti digitali ha favorito il coinvolgimento nelle diverse attività consentendo agli alunni, non solo di sviluppare o acquisire conoscenze, abilità, competenze, senso di efficacia e di autonomia, ma anche di migliorare le relazioni sociali sia nelle interazioni tra pari che con le insegnanti. Ciascun allievo ha contribuito alla realizzazione del lavoro, condividendo e interagendo con i compagni, per raggiungere gli obiettivi concordati, assumendosi responsabilità personali e di gruppo, lavorando in modo interdipendente e complementare in una 'comunità di apprendimento' (Wenger, McDermott e Snyder, 2002). Il lavoro di ricerca e di rielaborazione delle informazioni

raccolte da fonti diverse, sia cartacee che digitali, si è confermato un efficace metodo di elaborazione e rielaborazione cognitiva, grazie anche alla richiesta di presentazione ai compagni, seguita da una discussione di gruppo.

## 6. Analisi del livello di gradimento del percorso rispetto al target

Lavorare con la radio ha riscosso un successo non preventivato: l'idea di stendere un testo radiofonico, registrarlo e mandarlo in onda è stata per tutti gli alunni una proposta coinvolgente e motivante sopra ogni aspettativa. La realizzazione di questa trasmissione ha permesso a tutti i ragazzi di essere protagonisti attivi ed impegnati, in un risultato che più di prodotto è di processo. L'entusiasmo con cui hanno accolto questa proposta è stato per certi versi sorprendente dato che, comunque, non erano alla prima esperienza di produzione di testi medialti anche se di genere diverso e che dall'indagine iniziale non era emerso un grande interesse nei confronti del medium radiofonico. Gli accessi al blog della scuola sono stati significativamente più alti nei giorni successivi alla pubblicazione della trasmissione.

## 7. Conclusioni

Questa esperienza dimostra come sia necessario nella scuola non limitarsi all'approccio critico verso i media, pur necessario, ma rispondere al bisogno del fare e del mettersi in gioco dei ragazzi. Per lavorare in un'ottica di miglioramento è necessario sottolineare come l'aumento delle performance, delle attività e delle competenze, soprattutto di carattere digitale, non possano prescindere da una più ampia dotazione strumentale per permettere ad ogni alunno di fare esperienza diretta ed individuale della tecnologia. Oltre a questo, è da evidenziare il fatto che l'efficacia aumenta se le strategie e le metodologie utilizzate sono comuni all'intero corpo docente, che va quindi sensibilizzato, formato e sostenuto perché possa acquisire le conoscenze necessarie ad un uso della tecnologia non meramente strumentale ma integrato ai contenuti disciplinari.

## Bibliografia

MIUR (2012), *Indicazioni nazionali per il Curricolo*. Indirizzo internet: [http://www.indicazioninazionali.it/documenti/Indicazioni\\_nazionali/indicazioni\\_nazionali\\_infanzia\\_primo\\_ciclo.pdf](http://www.indicazioninazionali.it/documenti/Indicazioni_nazionali/indicazioni_nazionali_infanzia_primo_ciclo.pdf) [Accesso 28.03.16].

- MIUR (2009), *Documento di indirizzo per la sperimentazione dell'insegnamento di Cittadinanza e Costituzione*. Indirizzo internet: [http://www.indire.it/lucabas/lkmw\\_file/Cittadinanza\\_e\\_Costituzione/indirizzo1.pdf](http://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/Cittadinanza_e_Costituzione/indirizzo1.pdf) [Accesso 28.03.16].
- Unione Europea (2006), *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea*. Indirizzo internet: <http://eurlex.europa.eu/legalcontent/IT/TXT/?uri=URISERV%3Ac11090> [Accesso 28.03.16].
- CERTIPASS (2006), *Competenza digitale*. Indirizzo internet: [http://www.competenzechiave.eu/competenza\\_digitale.htm](http://www.competenzechiave.eu/competenza_digitale.htm) [Accesso 28.03.16].
- Buckingham D. (2006), *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Erickson, Trento.
- Ohler J. (2009), *Orchestrating the Media Collage*, in *Educational Leadership - Literacy 2.0*, « Association for Supervision and Curriculum», vol. 66, n. 6, pp. 8-13. Indirizzo Internet: <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/mar09/vol66/num06/Orchestrating-the-MediaCollage.aspx> [Accesso 28.03.16].
- Rivoltella P. C. (2006), *Screen Generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Vita e Pensiero, Milano.
- Petrucchio C. (a cura di) (2010), *Didattica dei Social Software e del Web 2.0*, Cleup, Padova.
- Varisco B. M. (2002), *Costruttivismo socio-culturale*, Carocci, Roma.
- Wenger E., McDermott R. e Snyder W. (2002), *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Indirizzo internet: <http://hbswk.hbs.edu/archive/2855.html> [Accesso 28.03.16].