

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

# Uno scuolabus nella GRAN BURRASCA

**Alessandra Bucchi**

Scuola primaria Federigo Tozzi, Siena

[alessandrabucchi@virgilio.it](mailto:alessandrabucchi@virgilio.it) - [www.maestrasandra.it](http://www.maestrasandra.it)

Chiudete gli occhi e tornate indietro nel tempo...

Siamo nel 2005: i social network ancora sono lontani dalla nostra realtà quotidiana, i contatti interpersonali via web quasi esclusivamente limitati allo scambio di mail, le TIC con qualche fatica si diffondono nelle nostre aule, ... Due insegnanti navigano nella rete con le loro esperienze da condividere e con la voglia di trovare nuovi spunti; è così che iniziano a frequentare i rispettivi spazi web.

[BusInBurrasca](#), progetto di scambio e di attività collaborative in rete, nasce quindi dall'incontro tra il [sito della classe IIA di San Donato Milanese](#) e il [blog della classe IIB di Siena](#), e dal successivo contatto tra le insegnanti che se ne occupano, Roberta Pelati ed io. Da questo webfeeling tra docenti all'idea di far conoscere e lavorare insieme i bambini attraverso la rete, il passo è stato breve.

E' così che emette i primi timidi vagiti la nostra piccola e fervida comunità di apprendimento, che si apre alla rete coinvolgendo anche un attivissimo genitore esperto di web, il nostro supervisore tecnico Roberto

Rotunno.

Tra le finalità principali che ci siamo poste c'era il sollecitare lo sviluppo cognitivo attraverso un insegnamento basato sul costruttivismo socioculturale e sull'apprendimento collaborativo.

“Ciò che i bambini sanno fare insieme oggi, sapranno farlo da soli domani” (Vigotskij). E' questo il nostro assunto fondamentale. Questo fare, questo costruire insieme, è ciò che caratterizza la didattica collaborativa e costruttivista che abbracciamo; gli alunni acquisiscono le conoscenze e le competenze desiderate non in una situazione di trasferimento di conoscenze astratte, ma in un'attività cooperativa finalizzata ad uno scopo concreto e comune.

Per questo motivo è stato per noi di fondamentale importanza che il progetto riguardasse argomenti percepiti come importanti dai bambini stessi, che mobilitasse le loro energie e il loro interesse mettendo in gioco varie abilità e conoscenze, che permettesse una divisione dei compiti ed il rispetto delle singole individualità con i loro punti di forza e le loro criticità.

## Le fasi di lavoro

L'interazione delle due classi si è articolata in diverse fasi:

**a.** La conoscenza reciproca. Le insegnanti hanno pianificato le attività a distanza e delineato dei percorsi di lavoro scegliendo gli argomenti con i loro alunni. Insegnanti e alunni si sono riuniti telematicamente scambiandosi saluti ed informazioni varie. Sono state inoltre scambiate notizie generali sui bambini, sulla scuola di appartenenza e sull'ambiente in cui vivevano le rispettive classi. Questa fase è stata attuata attraverso alcuni appuntamenti via mail.

**b.** La pianificazione del lavoro da parte delle classi. Le unità di lavoro sono state preparate in classe in lezioni frontali, di gruppo o di piccolo gruppo. Insegnanti e bambini hanno individuato un piano di lavoro e ne hanno curato l'esecuzione mediante discussione, ricerca, progettazione e formazione di team di lavoro.

**c.** La realizzazione. I bambini, coordinati dalle insegnanti, hanno prodotto quanto concordato e hanno provveduto a trasformarlo in materiale adatto per essere condiviso in rete. Durante queste attività:

- gli alunni sono diventati dei ricercatori;
- i docenti non sono stati più gestori della classe né trasmettitori di conoscenze, bensì guide e facilitatori;

- il pensiero non lineare ha stimolato processi di integrazione e contestualizzazione in maniera non ottenibile con la didattica tradizionale;
- è stato possibile passare dalla centralità dei contenuti a quella degli allievi.

**d.** La pubblicazione in web. Ciascuna classe ha raccolto, analizzato ed organizzato tutto il materiale da scambiare (testi, fotografie, disegni, file interattivi) in relazione al progetto. Il lavoro prodotto è stato messo in rete nell'intersito comune.

SCUOLABUS IN ARRIVO...  
GRANBURRASCA IN VISTA!

PROGETTO DI SCAMBIO  
E DI ATTIVITÀ COLLABORATIVE  
IN RETE

Il "Progetto DuxinBurrasca" nasce dall'incontro tra i siti delle rispettive classi e dal successivo contatto tra le insegnanti che se ne occupano. Da questa all'idea di far conoscere e lavorare insieme i bambini attraverso la rete, il passo è stato breve.

**Autunno 2015-11-08**

Le classi interessate sono:

V° A della scuola elementare  
Mario Gropi  
di S Donato Milanese

V° B della scuola elementare  
Federico Tozzi  
di Siena

CLICCA LE MANI  
E STIRILE  
CON NOI

Mestre Scuola

Insegnante  
Roberta Palati

Insegnante  
Alessandra Buochi

**e.** La condivisione e valutazione della pubblicazione. Le relazioni e le pubblicazioni finali sono state oggetto di lavoro reciproco, di scambio e di avvio di nuovi progetti lavorativi. Le insegnanti hanno verificato e valutato in itinere l'interesse e la partecipazione dei rispettivi alunni, monitorando costantemente le modalità di socializzazione e di collaborazione. Per dialogare meglio e scoprire affinità o differenze, i bambini hanno avuto a

disposizione un forum nel quale si sono potuti scambiare saluti in libertà ed esprimere opinioni e riflessioni su tematiche di loro interesse. Gli alunni hanno partecipato molto attivamente scrivendo i loro interventi nei tread, discutendo così dei più svariati argomenti e proponendone di nuovi, naturalmente supervisionati da noi moderatori che abbiamo controllato affinché le finalità del forum non venissero stravolte. L'osservazione del modo in cui i bambini interagivano attraverso questo strumento ci ha dimostrato ulteriormente come le ultime generazioni siano predisposte ad un tipo di comunicazione immediata e diretta, e anche come sia grande il loro bisogno di parlare, discutersi, confrontarsi.

### **Le attività**

Le singole attività hanno sempre preso avvio dalla risoluzione di problemi o dalla necessità di rispondere a domande che gli stessi bambini si sono posti (ad esempio le ricerche sull'origine dei nomi delle due scuole primarie interessate).

Gennaio/Febbraio 2005, classe 2a. La prima attività che abbiamo proposto è l'Identikit. Si tratta di un gioco per riconoscersi e poi per conoscersi. Le due classi hanno inviato una foto di gruppo ed un file con le descrizioni dei bambini. Attraverso la lettura dei ritratti di parole che ognuno aveva fatto di sé, ciascun bambino/a doveva essere riconosciuto dai compagni dell'altra scuola. E' seguito l'invio reciproco di un file con le soluzioni e così abbiamo avuto un secondo, più concreto contatto via email. Successivamente le classi si sono dedicate alla seconda fase del lavoro nelle rispettive scuole: i bambini non vedevano l'ora di iniziare la "caccia". L'entusiasmo ha pervaso tutti, sia in classe sia nel laboratorio di informatica. Il lavoro cooperativo ha consentito a ciascuno di rivestire un ruolo ben preciso all'interno di ciascun gruppo e di trovare le soluzioni, anche se dopo più tentativi, ai vari problemi. Abbiamo sintetizzato il metodo di lavoro adottato e pubblicato le tabelle risolutive realizzate dai bambini. Chiunque voglia sperimentare la "caccia al nome" può divertirsi con i nostri [IDENTIKIT](#).

Marzo 2005, classe 2a. Come mai le nostre scuole si chiamano Mario Greppi e Federigo Tozzi? Chi erano? Dalle conversazioni in classe è emerso che i bambini erano molto curiosi di scoprire tutto su questi misteriosi personaggi. Da qui lo spunto per questa tappa di lavoro. Ciascuna classe ha preparato e messo on-line la biografia di colui che titola la propria scuola, accompagnata da un gioco-quiz da fare on-line. Nella pagina di

presentazione dell'attività abbiamo inserito un cruciverba comune che raccoglie notizie di entrambi i personaggi. I bambini, suddivisi in gruppi, sono finalmente pronti a scoprire in modo simpatico e divertente chi erano [Greppi](#) e [Tozzi](#)! Per creare queste attività interattive è stato utilizzato il programma Hot Potatoes, con il quale si possono creare cruciverba, quiz, cloze, esercizi di riordino. Per scaricarlo gratuitamente collegatevi al [sito ufficiale](#) (in inglese), per avere maggiori informazioni collegatevi a questo [link](#) e per il manuale d'uso [qui](#).

Maggio 2005, classe 2a. "Maestra, ma durante l'intervallo i bambini di San Donato escono in giardino come noi?" "Maestra, ma a Siena hanno l'angolo del pollice verde nel corridoio come noi?" "La loro aula è grande come la nostra?" Come avrete capito siamo state subissate dalla curiosità degli alunni rispetto all'edificio scolastico degli amici lontani. Da qui è nata la terza attività. Ogni gruppo classe ha quindi preparato le [descrizioni degli spazi della propria scuola](#), li ha illustrati e li ha fotografati. E' nata così una semplice ma efficace presentazione dello spazio fisico in cui condividono, per molte ore al giorno, emozioni, giochi, attività.

Il passo successivo è stato quello di confrontare le due strutture scolastiche e di inserire gli interventi sulle differenze e le somiglianze in una nuova discussione nel forum.

Novembre-Dicembre 2005, classe 3a. Navigando nel web ci siamo imbattuti nel bellissimo sito di [Baracca & Burattini](#) di [Roberto De Pasquale](#) (ora non più attivo). Tra i suoi suggestivi racconti c'erano anche quelli a puntate; uno di questi, "[Il Paese di Baldanza](#)" ha catturato la curiosità di tutti i bambini che ogni settimana aspettavano con ansia la pubblicazione del nuovo episodio della storia. Ecco come è nata la nuova idea di lavoro da fare insieme! San Donato e Siena si sono date appuntamento in BusInBurrasca per commentare e recensire la storia nel forum, dialogando con lo stesso autore, che ha gentilmente accettato di moderare il tread relativo, e scambiandosi ipotesi, pareri e idee originali. L'entusiasmo è stato così grande che abbiamo deciso di illustrare i vari capitoli, pubblicando tutti i disegni realizzati e i relativi riassunti elaborati in classe. Per giocare insieme ogni classe ha poi realizzato dei simpatici puzzle da fare on line. Questi sono stati realizzati con il software Puzzle Wizard, scaricabile gratuitamente a questo [link](#). Ulteriori informazioni le trovate [qui](#).

Ottobre-Dicembre 2006, classe 4a. I bambini ricercano spesso giochi

da fare on line, si divertono tanto e possono consolidare le loro conoscenze scolastiche anche attraverso giochi didattici messi a disposizione gratuitamente nel web. Per questo noi insegnanti abbiamo selezionato una serie di attività nei siti [math.it](http://math.it) e [iprase.tn.it](http://iprase.tn.it) ed i bambini in laboratorio hanno sperimentato tutti i giochi messi a disposizione nella pagina ad essi dedicata ed hanno spiegato nel loro forum quale preferivano, quale ritenevano più utile e interessante, quale trovano troppo facile o difficile, e così via. Hanno anche stilato una classifica dei giochi preferiti partecipando ad un sondaggio. Al termine dell'attività hanno decretato i tre giochi vincitori di [BusInBurrasca... in gioco](#).

Ottobre 2007 /Maggio 2008, classe 5a. Alla fine del nostro percorso parallelo molte cose sono rimaste in sospeso, da raccontare gli uni agli altri. I bambini hanno deciso che l'attività conclusiva dovesse basarsi quindi sul [narrare il proprio territorio](#), partendo dalla Regione ed arrivando alla descrizione della propria realtà cittadina, attraverso i loro occhi. E poi a qualcuno è venuta voglia di prendere un pullman e di partire: è stato il modo migliore di concludere la nostra meravigliosa esperienza realizzando finalmente un incontro reale. I bambini di San Donato sono stati infatti in viaggio di istruzione a Siena per tre giorni ricchissimi di momenti comuni, momenti in cui i legami già stretti tra le maglie della rete si sono finalmente concretizzati.



## Conclusioni

L'esperienza di una didattica tramite strumenti multimediali, che almeno nella nostra realtà di otto anni fa era una novità, ha mostrato la sua capacità di accrescere la motivazione e l'autostima degli alunni oltre che migliorare le loro capacità di cooperazione, di interazione, di comprensione e di assimilazione di contenuti e competenze. Questa esperienza ha permesso ai bambini di acquisire conoscenze in modo più divertente, stimolando la curiosità e facendoli entrare in contatto con contenuti che poi sono stati ripresi anche attraverso modalità didattiche tradizionali.

Anche a noi docenti è stato richiesto un nuovo tipo di lavoro fornendo gli strumenti necessari per valutare le risorse disponibili affinché lo studente impari a sviluppare capacità critica, analitica e selettiva.

Ci siamo avventurati alla conquista del web con tanto entusiasmo e curiosità sbarcando per ben tre anni al Mediaexpo, organizzato presso l'Università di Crema, nell'ambito del quale abbiamo gestito uno stand interattivo per i visitatori e alcuni incontri sull'utilizzo dei blog e dei siti collaborativi nella didattica.



Poi sono arrivate le riforme, i tagli della contemporaneità, l'aumento del numero degli alunni per classe, l'impoverimento della scuola pubblica e il conseguente invecchiamento anche delle attrezzature informatiche, ma questa è un'altra storia....