

progetto

Titolo del progetto	Dentro un'antica leggenda ovvero La leggenda del Lago Gerundo e del terribile mostro Tarantasio Blog di classe: "Dentro un'antica leggenda" Un progetto e un blog di Educazione Ambientale
Indirizzo	http://anticaleggenda.blogspot.com/
Anno scolastico	2011-2012
Abstract	Il progetto si colloca nell'area dell'Educazione Ambientale e nell'area dell'Informatica Il percorso progettuale ha coinvolto gli alunni di una seconda media nella ricostruzione del contesto storico, geografico e letterario che è all'origine di un'antica leggenda locale diffusa nel Lodigiano e nella città di Casalpusterlengo. I prodotti del progetto sono stati pubblicati sul blog di classe "Dentro un'antica leggenda", implementato nel corso dell'anno scolastico 2011-2012 e in cui gli alunni hanno inserito tutte le risultanze delle attività progettuali.
Scuola	Scuola Secondaria di I grado "Generale Saverio Griffini" Via Olimpo,4 26841Casalpusterlengo (Lo) Tel. 0377/84941 Fax. 0377/84363 Sito Web: http://www.griffini.lo.it E-mail: segreteria@mediagriffini.191.it
Insegnanti e ragazzi coinvolti	Nell'anno scolastico 2011-2012 la classe coinvolta nel progetto e nella gestione del blog è stata la seconda media del corso C a tempo prolungato (34 ore di tempo scuola) formata da 20 alunni. Nel corso del progetto sono stati coinvolti i seguenti docenti: • Lettere (Italiano, Storia, Geografia, Cittadinanza e Costituzione) e Scienze Matematiche/Informatica: referenti del progetto e gestori-amministratori del blog • Musica • Tecnologia/Informatica • Arte e immagine • Lingue straniere (Inglese e Tedesco)
La proposta	Il progetto pluridisciplinare "Dentro un'antica leggenda", ha avuto una durata annuale e si colloca in due Nuclei tematici prioritari: l'Educazione Ambientale e l'Informatica, intesa quest'ultima come disciplina che valorizza il potenziamento delle abilità e delle conoscenze attraverso l'utilizzo delle T.I.C sia in ambito disciplinare che trasversale. Il progetto ha concluso il percorso di Educazione Ambientale sviluppato nell'arco del triennio scolastico 2009-2012 e sostenuto da una finalità prioritaria:

	documentare sul blog di corso (Chiare, fresche, dolci acque...) i prodotti di attività mirate a conoscere un bene locale di interesse ambientale e culturale: il Brembiolo, un colatore che attraversa la città e che i cittadini di Casalpusterlengo (Lo) considerano "il loro fiume". Nello specifico, il progetto di quest'anno, intitolato "Dentro un'antica leggenda" <i>ha coinvolto gli alunni in attività finalizzate a ricostruire il contesto geografico, storico, scientifico e letterario che è all'origine di un'antica leggenda, diffusa nei luoghi dove un tempo scorreva il Brembiolo: "La leggenda del lago Gerundo e del mostro Tarantasio".</i> Gli alunni sono stati guidati nella elaborazione di un kit di prodotti diversificati: a. la traduzione dal dialetto locale (casalino) all'Italiano della versione originale della leggenda; b. la riscrittura creativa della leggenda, il cui testo è stato illustrato dagli alunni attraverso la tecnica dell'acquerello e del collage tridimensionale; c. la sceneggiatura della leggenda, finalizzata alla realizzazione dell'audiobook; d. i focus di ricerca su temi di contenuto storico, geografico e scientifico realizzati con il metodo della web-quest e finalizzati ad approfondire i nuclei tematici dell'intervista rilasciata agli alunni da uno storico e dialettologo locale; e. la sceneggiatura dell'intervista e dei focus, finalizzati alla realizzazione di un podcast a puntate; f. la progettazione e la realizzazione di una performance teatrale in cui presentare ai coetanei, ai genitori e al pubblico la mostra interattiva del percorso progettuale e la lettura scenica della leggenda. Tutti testi cartacei prodotti sono stati pubblicati sul blog di classe nel formato libro digitale sfogliabile insieme agli episodi dell'audiobook della leggenda e del podcast dell'intervista. Il blog è accessibile anche digitando l'URL dell' Home page del sito della scuola. Queste le finalità prioritarie del progetto "Dentro un'antica leggenda": - consolidare i legami di appartenenza dell'alunno alla comunità locale e riflettere sulla propria identità di cittadino; - socializzare e far circolare le risultanze del percorso di educazione ambientale agli alunni di altri corsi e scuole; - utilizzare le nuove tecnologie per incrementare l'utilizzo del blog di classe e proporlo ad altre classi come strumento per instaurare una progettualità di lavoro online tra utenti e gestori.
Obiettivi disciplinari e modalità formative	Nella prima fase del progetto è stata privilegiata l'attività in classe per fornire agli alunni i prerequisiti necessari. Insieme con gli alunni sono state concordate le linee programmatiche comuni sia metodologiche che contenutistiche, monitorate attraverso le tabelle di marcia appese in classe. Nella seconda fase del progetto è stata privilegiata l'organizzazione delle attività secondo il modello laboratoriale : le classi, nelle ore di Contemporaneità e in alcune ore curricolari, sono state suddivise in intergruppi misti per favorire l'apprendimento cooperativo e lo scambio di esperienze/conoscenze tra alunni. Il lavoro si è svolto nei diversi laboratori.

In relazione alle **competenze in uscita (comunicare, imparare ad imparare, progettare, risolvere problemi, acquisire ed elaborare le informazioni, collaborare)** gli alunni, al termine del percorso didattico, sono in grado di:
area disciplinare →italiano:

- riconoscere e analizzare la struttura e gli elementi costitutivi di un testo narrativo (mito e leggenda), descrittivo, espositivo e istruzionale
- elaborare testi descrittivi, narrativi, espositivi, istruzionali sui temi oggetto di ricerca e di studio, applicando le procedure di montaggio e di smontaggio testuale, le tecniche narrative di base
- applicare le procedure di lettura orientativa, selettiva per individuare le frasi topiche, distinguere le informazioni chiave da quelle accessorie, i fatti dalle opinioni, gli eventi dai fenomeni, la realtà dalla fantasia
- analizzare tipologie testuali differenti e applicare le procedure per parafrasare i testi
- individuare la gerarchia delle informazioni in un testo in base a criteri dati
- essere consapevoli del processo di scrittura (scrittura per la stampa e scrittura per il web)
- esporre ai compagni le risultanze del lavoro di ricerca con un linguaggio adeguato e funzionale alle consegne

area disciplinare →informatica, (lettere, tecnologia, scienze, musica):

- Conoscere i diversi motori di ricerca e utilizzarli per cercare informazioni sul web
- Utilizzare gli operatori booleani per cercare informazioni sul web
- raccogliere dati attraverso la scelta, l'utilizzo delle diverse fonti (scritte, iconografiche, sonore, etc)e dei diversi supporti (cartacei, multimediali, digitali)
- gerarchizzare le informazioni sulla base di criteri come: citazioni fonti, accessibilità siti, firma autorale, etc.)
- transcodificare testi e messaggi in differenti linguaggi: grafico-artistico, musicale, multimediale e digitale
- possedere gli strumenti di base relativi al trattamento informatico dei testi, delle immagini, dei suoni (formattazione, scansione, compressione, impaginazione)
- applicare le procedure base per produrre testi in formati differenti : .doc; .pub; .xls; .ppt;. wmv; .jpeg; .mp3, etc.
- conoscere il funzionamento della rete e utilizzare i principali strumenti della comunicazione telematica (internet, posta elettronica, CMS: Nicenet.org, Cbox, Google documenti)
- applicare le procedure per pubblicare sul web-blog il materiale documentario raccolto e i testi originali prodotti

area formativa →interdisciplinare

- studiare, ricercare, approfondire argomenti e produrre elaborati sia in gruppo che individualmente per contribuire al prodotto finale
- ascoltare punti di vista differenti, apportare contributi personali per arricchire le proprie conoscenze in merito ai fenomeni studiati
- rispettare i tempi di lavoro, portare a termine le consegne, assumere incarichi e ruoli sia all'interno del gruppo che individualmente
- utilizzare l'apprendimento cooperativo e apprendere dal ragionamento collaborativo
- concordare e accettare i criteri di valutazione stabiliti dai docenti e dal gruppo.

area metodologica/didattica →interdisciplinare

- comprendere e analizzare le relazioni tra mito e fenomeno scientifico
- definire il problema da affrontare e da risolvere, cercare una o più strategie risolutive e scegliere quella più adeguata

	• pianificare il percorso progettuale in funzione dei tempi, delle fasi di lavoro, dei vincoli, degli obiettivi dei risultati da conseguire e dei prodotti da realizzare • costruire una tabella di marcia per monitorare le fasi del progetto in relazione a controllo e verifica dei compiti assegnati • utilizzare manuali scolastici, testi di consultazione, tutorial forniti dai docenti • lavorare in modo collaborativo a distanza • studiare autonomamente i supporti on line forniti dai docenti anche in tempi extrascolastici • migliorare la precisione e il rigore formale nell'elaborazione dei prodotti • trasmettere contenuti culturali attraverso l'uso delle tecnologie dell'informazione • utilizzare il blog di rete e la piattaforma CMS come strumento di scambio e di circolazione delle informazioni sui temi in oggetto.
Spazi, tempi, strumenti	Le attività propedeutiche del progetto sono decollate a Maggio dell' a.s. 2010/2011, quando gli alunni frequentavano la prima media e sono continuate per tutto il mese di Settembre 2011, periodo necessario per verificare l'acquisizione dei prerequisiti e il completamento dei testi già realizzati: in particolare l'utilizzo della piattaforma web-blog, delle principali funzioni di editor, degli strumenti di interazione (Cbox, Nicenet.org, e-mail); la conoscenza e la comprensione delle diverse tipologie testuali (narrative, espositive, istruzionali) e le tecniche per realizzare semplici frasi musicali sullo spartito. Le attività del progetto "Dentro un'antica leggenda" sono iniziate a fine Settembre 2011 e sono continuate per tutto l'anno scolastico 2011-2012. In particolare sono state utilizzate: - <i>l'aula di classe</i> per le lezioni interattive o frontali e per il lavoro degli intergruppi. Nell'impossibilità di accedere all'aula di Informatica, la classe è stata attrezzata di computer portatile, proiettore, telo per la proiezione; la connessione ad Internet è stata garantita tramite chiavetta USB; - <i>l'auditorium</i> per l'incontro con gli eventuali esperti, per la proiezione di oggetti multimediali e per la registrazione dei file audio; - <i>l'aula di classe e l'aula di Informatica</i> per l'apprendimento dei software applicativi attraverso la L.I.M e per la ricerca delle informazioni sui siti web consentiti; - <i>il laboratorio di Arte e Immagine</i> per la realizzazione delle produzioni pittoriche; - <i>il laboratorio musicale</i> e successivamente <i>l'aula blu degli incontri</i> per la creazione dei commenti musicali e per la registrazione del sonoro dell'audiobook e del podcast. Per le attività del progetto sono state utilizzate sia le ore di insegnamento disciplinare (30 ore per l'area letteraria e scientifica; 10 ore per l'area delle educazioni sia le ore di Contemporaneità Matematica /Lettere; Lettere/Tecnica Lettere/Musica: 2 talvolta 3 ore settimanali) durante le quali i docenti hanno lavorato per competenze trasversali o su temi comuni. Per l'impianto stesso del progetto, molte attività hanno richiesto un impegno extracurricolare da parte degli alunni e dei docenti.

	I compiti extrascolastici(file .pub .xls, .doc, .ppt .ipg, .mp3 etc.) sono stati richiesti agli alunni con scadenza settimanale e consegnati su chiavetta per facilitare la copia o la rettifica da parte dei docenti. La docente di Lettere, di Scienze Matematiche/Informatica e gli alunni (a turnazione) si sono assunti il compito di completare in orario extracurricolare la pubblicazione dei contenuti e degli oggetti dei post con scadenza bisettimanale per garantire l'aggiornamento del blog e la pubblicazione dei prodotti. Il docente di Musica ha effettuato parte del mixaggio e del montaggio dei file in orario scolastico per permettere agli alunni di comprendere le procedure di base per ridurre, eliminare rumori, inserire dissolvenze, inserire un commento musicale in un file sonoro.
Diario di bordo riassuntivo dell'attività	12/9/2011 – 30/9/2011 1. Stipula del contratto formativo con la classe e accertamento dei prerequisiti a. Pianificazione del percorso progettuale; individuazione dei temi oggetto di ricerca e di studio; definizione e distribuzione dei compiti; formazione dei gruppi di lavoro; b. Lezione interattiva di ripasso sull'utilizzo della piattaforma CMS (Nicenet) e lezione interattiva sull'utilizzo dell'applicativo "Google Documenti e Drop-box" per la condivisione dei materiali di ricerca e/o di studio c. Lezione interattiva sui criteri di utilizzo dei motori di ricerca, seguita da attività di simulazione (ricerca di informazioni su siti dedicati attraverso gli operatori booleani e verifica dell'attendibilità delle informazioni reperite in rete) d. Pubblicazione sul sito dei post di anticipazione del progetto (gif animate) In questa fase sono state utilizzate le L.I.M dei Laboratori di Informatica per veicolare le conoscenze di base e per accedere e navigare nei siti web-blog controllati. Le verifiche sono state svolte in itinere durante le attività in atto. 1/10/ – 31/10/2011 1. Pubblicazione sul blog di corso dei post relativi al contratto formativo, alle coordinate del progetto e ai diversi tipi di attività. 2. Realizzazione di 4 pubblicazioni in formato .pub relative ai testi cartacei (bozze) realizzati alla fine anno scolastico precedente: traduzione della leggenda dal dialetto locale all'italiano; riscrittura creativa della leggenda; sceneggiatura della leggenda e dell'intervista allo scrittore locale: a. revisione, integrazione e correzione delle bozze dei testi (.doc) attraverso una griglia di correzione; b. incontro con lo scrittore A. Milanese per sottoporre alla sua supervisione il testo della traduzione dal dialetto e il testo dell'intervista che l'autore aveva rilasciato agli alunni nel mese di Febbraio ed Aprile 2011; c. apprendimento delle funzioni base di Publisher e costruzione dei testi secondo un modello (format, layout di pagina, grafica) concordato e pianificato con gli alunni; d. conversione dei testi da .pub a .pdf e. apprendimento delle funzioni base del tool free Calameo e conversione dei testi dal formato .pdf in formato digitale sfogliabile; f. realizzazione delle illustrazioni (tecnica del collage

tridimensionale e dell'acquerello) successivamente inserite nel testo della leggenda riscritta dagli alunni;
g. scrittura di didascalie di commento alle illustrazioni e traduzione in inglese e in tedesco.

3. Attività propedeutiche alla lettura espressiva dei testi sceneggiati, alla ideazione delle musiche e alla manipolazione esemplificativa di una traccia audio

- a. lezioni interattive per comprendere la differenza tra jingle, colonna sonora, tra audiobook e podcast;
- b. attività di lettura espressiva condotta con la tecnica dello spartito;
- c. simulazioni su tracce audio per introdurre le funzioni base del programma [Audacity](#): conversione del formato audio in .mp3, riduzione del rumore e gestione dei file audio;
- d. composizione delle musiche da parte del docente sulla base di spunti, idee, brevi sequenze musicali suggerite dagli alunni e trascritte sullo spartito dal docente;
- e. attività iniziali di registrazione dell'audiobook.

4. Prosecuzione della pubblicazione dei post relativi alle attività svolte

1/11/2011– 30/11/2011

1. Pianificazione e realizzazione di una web-quest finalizzata a integrare con approfondimenti (focus) la sceneggiatura dell'intervista:

- a. realizzazione dei focus in formato .doc e .pdf.

2. Prosecuzione delle attività progettuali iniziate nel mese di Ottobre e pubblicazione dei prodotti sul blog di classe:

- a. realizzazione del testo in formato sfogliabile della traduzione della leggenda dal dialetto casalino all'italiano; realizzazione del testo della nuova versione della leggenda illustrato dagli alunni; sceneggiatura dell'audiobook (tool Calameo);

- b. attività finali di registrazione dei file dell'audiobook e del podcast;

- c. apertura e implementazione di un nuovo blog sulla piattaforma di [Blogger](#) dove esportare e trasferire i contenuti del [blog di corso](#) in seguito alla notizia [della dismissione della piattaforma di Splinder](#).

L'attività ha coinvolto solo i docenti e si è affiancata ai percorsi progettuali a partire dal 30 Novembre 2011.

1/12/2011–30/12/2011

1. Pubblicazione della sceneggiatura dell'intervista e dei Focus di approfondimento in formato digitale (tool Calameo)

2. Prove di esecuzione e di registrazione dei brani composti dal docente di Musica da parte dell'orchestra di Musica d'Insieme della Scuola

3. Montaggio e mixaggio dei file dell'audiobook e del podcast da parte del docente di Musica e di Lettere: agli alunni è stata mostrata una simulazione applicata sul primo episodio dell'audiobook

4. [Apprendimento](#) delle funzioni base del tool "[Podomatic](#)" e conversione delle tracce audio da .mp3 in episodi (codice html).

5. Pubblicazione guidata degli episodi dell'audiobook e del podcast sul blog di corso da parte degli alunni sino al 22/12/2011

6. Pubblicazione degli ultimi episodi da parte dei docenti di [Lettere](#) e di [Scienze Matematiche/Informatica](#). I docenti sono stati delegati dagli alunni che nei giorni precedenti la chiusura della scuola avevano comunque preparato il testo scritto dei post.

1/2/2012-28/2/2012

1. [Scrittura individuale della relazione del progetto](#) e revisione del testo, ampliato attraverso i contributi di scrittura di tutti gli alunni

2. [Progettazione della relazione multimediale e della lettura scenica della leggenda finalizzate alla performance teatrale o animazione teatrale di fine anno scolastico\)](#)

1/3/2012 - 11/6/2012

1. [Sceneggiatura della relazione multimediale e della lettura scenica](#). Conversione del testo dal formato .pub al formato digitale sfogliabile (tool Calameo): "[Dentro un'antica leggenda: presentazione multimediale del progetto](#)"

2. [Progettazione e realizzazione della mostra interattiva dell'intero percorso progettuale](#): "Chiare, fresche dolci acque" (a.s. 2009-2011) e "Dentro un'antica leggenda" (a.s. 2011-2012): [la mostra è stata progettata con l'applicativo Power Point per un totale di 12 dia/pannelli, convertiti in file.pdf](#), formato base che ha fornito il supporto digitale alla stampa di manifesti 100x80, esposti su pannelli di legno lungo il corridoio di accesso all'Auditorium della scuola. Le slide della mostra sono state pubblicate sul blog di classe nella forma della [presentazione](#)

3. [Composizione della colonna sonora della animazione teatrale e prove di orchestra](#), queste ultime quasi tutte effettuate in orario extrascolastico. Il gruppo musicale ha visto la partecipazione di alunni della Orchestra Musica d'insieme della Scuola Media e di alcuni ex alunni che suonano nell'Ensamble "Giovani Armonie"

3. [Prove della performance teatrale e allestimento scenografico](#) (relazione multimediale e lettura scenica), quasi tutte effettuate in orario extrascolastico

4. [Progettazione e realizzazione della locandina della performance teatrale](#) (da .pub a formato libro digitale)

5. [Implementazione del nuovo blog di classe "Dentro un'antica leggenda"](#) su cui pubblicare il percorso progettuale dell'intero anno di corso (2011-2012) e la documentazione della performance teatrale avvenuta il 7/6/2012. Si è reso necessario pubblicare alcuni post a Luglio per permettere la elaborazione dei file video e la scrittura degli stessi post.

	Nelle diverse fasi del progetto la classe è stata suddivisa in intergruppi di lavoro secondo il modello del cooperative learning. Ad ogni gruppo è stato assegnato un compito in situazione e diversificato sulla base anche delle competenze possedute dagli alunni. A scadenza settimanale si è proceduto alla verifica in itinere delle attività e alla valutazione dei prodotti, mentre a scadenza mensile si è proceduto all'autovalutazione del gruppo e alla valutazione da parte dei docenti. Le valutazioni sono state riportate sul quaderno delle comunicazioni e firmate dai genitori.
Validazione complessiva	La valutazione del processo formativo è decisamente positiva. Tra i fattori che validano l'esperienza progettuale citiamo: – la motivazione che ha sostenuto la partecipazione degli alunni in tutte le fasi di attuazione del progetto. <i>Sottolineiamo che le attività non sono state attuate secondo una sequenza lineare</i>, ma talvolta si sono sovrapposte anche per rendere più flessibile l'operatività dei gruppi e per dare la possibilità di recuperare i ritardi nelle consegne o viceversa per permettere di anticipare la pianificazione di un nuovo step. Modalità di lavoro che è stata privilegiata per incentivare la collaborazione tra gli intergruppi e innescare una competizione positiva; – la scelta metodologica, concordata con il C.d.C, di organizzare le attività in modo tale che gli alunni potessero acquisire, alla fine del percorso, una serie di competenze trasversali (conoscenze e abilità) e spendibili in altri contesti di apprendimento. In questa direzione le ore di Contemporaneità (ma non solo) organizzate al di fuori del quadro orario, definito all'inizio dell'anno, si sono rivelate uno strumento didattico utile perché ha consentito agli alunni di comprendere "in situazione" la trasversalità delle discipline; – la pianificazione della programmazione per competenze ha "imposto" di definire per ogni step del progetto "un compito unitario in situazione" da svolgere e da produrre entro tempi ragionevolmente stabiliti dagli intergruppi e valutabile in base a criteri che sono stati concordati dai docenti e dagli alunni stessi. Che si trattasse del post da pubblicare o della puntata del podcast, il compito di realtà ha richiesto quasi sempre una progettazione minima da parte degli alunni e quindi la definizione degli obiettivi da raggiungere, dei destinatari del prodotto finale, delle caratteristiche standard del prodotto, del ruolo operativo assunto dagli alunni durante l'attività e dei parametri di valutazione. Progettare per compito è stato faticoso, ma ha consentito di ottimizzare i tempi di lavoro e di motivare gli alunni che hanno ritenuto "giustificato" l'impegno extracurricolare: – la valutazione costante, sia in itinere (formativa) che sommativa (alla fine di ogni step) ha consentito di monitorare non solo la qualità del prodotto, ma soprattutto le modalità di lavoro, di partecipazione dei gruppi e l'apporto del singolo alunno. Strategica è stata la scelta di progettare e di compilare insieme agli alunni le tabelle di marcia e di valutazione dei singoli step dell'attività. La valutazione di gruppo e l'autovalutazione del singolo non sono state vissute come un momento penalizzante, ma come un bilancio delle attività stesse in termini di difficoltà incontrate, di obiettivi raggiunti o parzialmente raggiunti. – l' interattività ha caratterizzato le attività sia quelle

	svolte in orario curricolare sia quelle continuate in orario extrascolastico ed ha permesso di utilizzare "in fieri" le abilità sia disciplinari che trasversali in modo divergente, nella concretezza del contesto comunicativo e situazionale: ogni alunno ha sperimentato ruoli diversi, diventando "autore di pagine web", correttore di bozze, giornalista, fotografo, attore, musicista, autore di episodi del podcast... in una situazione di collaborazione sinergica alunno-alunno, alunno-docente. Vi sono diversi elementi di criticità dipendenti dall'organizzazione oraria e didattica, dalle tecnologie in dotazione della scuola e dalla tipologia del progetto stesso: – le attività pianificate e previste sulla tabella di marcia sono state molto rallentate dai ripetuti guasti ai computer dei Laboratori di Informatica e al server di rete della scuola.; – nonostante la scuola nel presente anno scolastico sia stata dotata di connessione Wi Fi, l'accesso ad alcuni siti "dedicati" e il download dei software free sono stato e impediti dai "filtri" per mantenere un alto livello di protezione in rete. Se da un lato è condivisibile la scelta, ciò ha comportato l'impossibilità di sfruttare le L.I.M nel Laboratorio di Informatica e di utilizzare i software. – L'impegno extracurricolare dei docenti, pur faticoso, è stata una condizione necessaria per proseguire il progetto e per non demotivare gli alunni che in molte occasioni a scuola non hanno potuto "postare" i loro prodotti né concludere le attività di podcasting. Dal mese di Novembre a tutto Dicembre e per tutto il mese di Maggio gli alunni, per terminare le consegne e per effettuare le prove della performance teatrale, si sono ritrovati a scuola o a casa dei docenti, una situazione motivante e coinvolgente dal punto di vista relazionale, ma che ha comportato un surplus di impegno per gli alunni, faticosamente conciliato con gli impegni sportivi e familiari. – La notizia della dismissione della piattaforma Splinder e della cancellazione del blog di corso, comunicata a metà Novembre, ha avuto un effetto propulsivo per le attività che sono state ripianificate sulla base dei tempi di permanenza del blog sulla piattaforma (31/12/2012). Si è deciso di continuare la pubblicazione dei post implementando due blog per non demotivare gli alunni e per dare continuità e significato al lavoro iniziato un anno fa (4/10/2010): – il blog di corso "Chiare, fresche, dolci acque...", avviato a ottobre del 2010; – il nuovo blog di classe "Dentro un'antica leggenda" su cui è pubblicato il progetto dell'anno scolastico corrente.
Proposte di riflessione e spunti per proseguire	L'attività del podcasting: quali sono le potenzialità didattiche di questo strumento e quali le difficoltà di utilizzo? Soluzioni: Innanzitutto precisiamo che, tra le T.I.C utilizzate nel progetto, il podcast ha richiesto una preparazione e un'organizzazione non indifferenti oltre alla collaborazione insostituibile del docente di Musica che ha curato il mixaggio e il montaggio dei file sonori. Gli alunni hanno partecipato, attraverso una simulazione, alla elaborazione di un file audio utilizzando il programma Audacity, ma per ragioni di tempo il lavoro è stato completato dai docenti, anche perché la qualità delle registrazioni non era ottimale, a causa delle interferenze e delle molteplici interruzioni intervenute. Gli alunni, invece, hanno appreso facilmente a usare Podomatic che davvero si è rivelato un tool free

semplice, immediato nell'uso, pertanto la fase di conversione dei file audio è stata gestita dagli alunni senza particolari problemi a scuola sotto la guida dei docenti. Al di là delle difficoltà tecniche, il podcast si è rivelato uno strumento integrativo e complementare di apprendimento che ha permesso di potenziare le abilità linguistiche trasversali nell'ambito dell'ascolto e del parlato ed anche nella produzione testuale, visto che gli alunni sono stati impegnati nella scrittura e riscrittura di testi che fossero chiari, comprensibili all'ascolto di ipotetici fruitori. Un'ultima osservazione: gli alunni hanno partecipato attivamente alla costruzione degli episodi del podcast (dalla scrittura dei testi alla lettura teatrale sino alla registrazione finale) coinvolgendosi in attività che comunque non possono prescindere dai loro bisogni cognitivi (e quindi di apprendimento), condizione necessaria per risvegliare interesse, motivazione e sperimentare una buona dose di gratificazione "in itinere" e finale.

Utilizzo di Software free e di blog free: come è stato risolto il problema della dismissione di tool free o della piattaforma Splinder?

Soluzione: L'aiuto è arrivato "dalla rete" e anche da docenti che si sono trovati nelle condizioni di vedere vanificato il lavoro progettuale in corso o l'archivio dei progetti: il blog può assolvere anche a questa funzione.

Sui forum dedicati o grazie al "tam tam" innescato dalla notizia, i navigatori hanno spiegato le procedure per esportare attraverso "plug-in" i contenuti del blog su altre piattaforme (ad esempio, Logga.me, Word Press). Solo dopo il 20 Novembre Splinder ha dato la possibilità di creare un file .xml del blog e di reindirizzarlo su un altro sito. Oltre a questa possibilità che, tuttavia non permette di ricreare il layout originale, i docenti hanno ricostruito il blog "storico" esportando manualmente i post sulla piattaforma di Blogger. Analoga la soluzione trovata per un tool dismesso (Slide.com) usato ampiamente dagli alunni per pubblicare presentazioni dinamiche di foto: cercando sulla rete, abbiamo trovato valide alternative anche se, temendo altri imprevisti, abbiamo utilizzato i tool inseriti nel software Gimp 2.

Impaginazione del blog: i post sono stati ancora pubblicati in ordine cronologico diretto anziché inverso per costringere il visitatore che accede per la prima volta a leggere la storia del progetto dall'inizio. Tuttavia, [il visitatore occasionale comprende facilmente l'impostazione del blog?](#)

Soluzione: Dopo un anno di gestione del blog di corso e dopo che il blog è stato pubblicato sul sito della scuola raggiungendo le 5500 visite, la risposta dovrebbe essere affermativa. Tuttavia l'esperienza di navigazione degli alunni e dei loro coetanei ha suggerito di impostare il nuovo blog

<http://anticaleggenda.blogspot.it> utilizzando l'ordine inverso che permette di visualizzare l'ultimo post pubblicato. Per orientare il navigatore, abbiamo inserito il link dell'Home page, del Chi siamo e del Dove studiamo, in modo tale che siano individuate facilmente le coordinate del sito, la firma autoriale e gli argomenti.

Parole chiave	Area di sviluppo: Educazione Ambientale e Sviluppo sostenibile; Comunicazione, T.I.C Tematiche: tutela e valorizzazione di un bene ambientale locale; competenza digitale Strumenti adottati: piattaforma web-blog; CMS; Audiobook, Podcast, e-mail
Prodotti	Per visionare il progetto di Educazione Ambientale "Dentro un'antica leggenda" (anno scolastico 2011–2012) cliccare sul seguente URL: http://anticaleggenda.blogspot.it/ Per visionare i prodotti del progetto triennale di Educazione Ambientale "Chiare, fresche, dolci acque..." (anno scolastico 2009–2011), cliccare sul seguente URL: URL: http://chiarafrescadolceacqua.blogspot.com/ Le docenti referenti Proff. Curioni A. e Taino P.A