

SCHEDA PRESENTAZIONE ESPERIENZE

Dati Informativi

1. Titolo

RELIGIONE @ COMPUTER. Una rete da gettare.

2. Autori

Prof. ERNESTO GIOCOLANO

3. Scuola / Istituto

SCUOLA MEDIA STATALE "ALBERTO PIO" - CARPI (MO)

4. Classe/i

18 classi su 20.

5. Luogo e data della realizzazione

CARPI - PERIODO II QUADRIMESTRE 1999-2000 - FINITO 20/5/2000

6. Area tematica

RELIGIONE

A. Contenuto tematico LA RELIGIONE VISTA DAI RAGAZZI USANDO
LA MULTIMEDIALITA'

B. Obiettivo/i

CREARE NUOVI STIMOLI DI INTERESSE PER LA RELIGIONE CATTOLICA.

C. Destinatario/i

TUTTI I RAGAZZI SCUOLE MEDIE

D. Personale coinvolto

E. Progettazione (per istituto, per classi, per team...)

PER CLASSI

Descrizione del percorso/processo

Analisi dei bisogni:

Oggi tutta la formazione non può non scontrarsi con l'impatto che le Nuove Tecnologie hanno apportato. Anche l'Insegnamento della Religione Cattolica (IRC) deve confrontarsi con questa realtà, cercando di utilizzarli come nuovi mezzi di comunicazione del messaggio cristiano. Oggi infatti si può constatare che il modo di comunicare è altrettanto importante quanto i contenuti da comunicare, per cui è necessario, per chi comunica, di possedere talenti personali o/e di utilizzare efficacemente le Nuove Tecnologie.

Le motivazioni:

Con tali premesse si è voluto fare una proposta ai ragazzi, cioè quella di affrontare i temi previsti dalle attuali indicazioni dell'IRC con un nuovo strumento: la multimedialità. Va precisato che consci della novità del metodo di insegnamento, il progetto è stato presentato come una proposta e non come un obbligo, al fine di motivare al massimo il loro eventuale impegno.

Articolazioni delle fasi di attività

Strategie di insegnamento/apprendimento

Una volta presentato il metodo di lavoro, si sono date alcune nozioni di base di informatica, in particolare nozioni e concetti utilizzati nel campo della multimedialità, per cui si è parlato di Slide Show, risoluzioni video, pixel, di media utilizzabili, di software di base ecc.

Successivamente si è fatto un piccolo esempio pratico di un progetto multimediale: *descrivere la propria classe*, dividendo i ragazzi in piccoli gruppi e confrontando al termine i diversi modi di impostare il progetto.

In aula informatica, dopo avere spiegato il software autore (INCOMEDIA) si è proceduto alla realizzazione di semplici esempi.

Terminata questa fase, tramite la tecnica del Brain Storming si è scelto il titolo da trattare per ogni classe (18). Dal titolo poi sono emersi i diversi punti da sviluppare e infine si sono suddivisi gli incarichi per le relative ricerche da effettuare.

Il lavoro è iniziato a partire dal 16 di febbraio 2000 e si è concluso al termine dell'anno scolastico con la produzione del Cd Rom allegato, contenete il lavoro di tutte le 18 classi (su 20) presenti nella scuola.

Predisposizione ed uso di materiale e strumenti

I materiali forniti in partenza sono state: delle schede per predisporre la stesura dello story board, e una copia del software Incomedia, installato su tutti i computer del laboratorio informatico della scuola. Si è utilizzato come server un computer portatile di proprietà del docente, su cui veniva giornalmente scaricato tutto il lavoro svolto nei vari computer degli studenti. Per maggior sicurezza e per dimostrazioni veniva usato un server di backup presente nel laboratorio stesso.

Uso di risorse esterne

Nessuna risorsa esterna è stata usata, se non quella di ricorrere a sponsor per il finanziamento e la duplicazione delle copie eseguite.

Prodotto realizzato

Cd Rom multimediale dal titolo: [Religione@Computer](#) - Una rete da gettare. Duplicato in 600 copie è stato distribuito gratuitamente a tutti i ragazzi partecipanti al progetto.

Risultati attesi/raggiunti

Al termine del lavoro è stato chiesto ad ogni ragazzo di esprimere verbalmente una propria valutazione del lavoro svolto. Tutti hanno apprezzato questo nuovo modo di "fare religione" ritenendolo molto interessante, piacevole ed entusiasmante, a parte gli inevitabili problemi di disponibilità dell'aula informatica, del poco tempo a disposizione, dei problemi tecnici riscontrati. Ma la cosa più interessante che è stata fatta notare è stata quella di aver potuto vedere quanto realizzato nelle altre classi, permettendo così confronti e valutazioni. Questo ha permesso di diffondere immediatamente quanto di meglio ogni classe aveva fatto, creando come riflesso una maggiore divulgazione dei contenuti espressi.

L'aspetto negativo, se così si può dire, è che inizialmente e alla fine in fase di assemblaggio, si è dovuto spendere molto tempo per svolgere lezioni di tipo informatico. Con più tempo a disposizione forse si sarebbe potuto suddividere meglio le lezioni, con una più equa distribuzione della parte dedicata ai contenuti rispetto a quella informatica.

ALLEGATO

CD Rom.

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Religione @ computer

Sottotitolo: Una rete da gettare

Collocazione: R 2



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it