

PoliCultura 2020

Progetto didattico – versione estesa

<p style="text-align: center;">Scuola</p> <p><i>(Nome; Ordine di scuola: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I grado, Scuola Secondaria di II grado)</i></p>	<p>IIS Catullo, Scuola Secondaria di II grado - Liceo Artistico (Belluno) https://www.istitutocatullo.edu.it/</p>
<p style="text-align: center;">Insegnanti e ragazzi coinvolti</p> <p><i>(Quali insegnanti sono stati coinvolti nella realizzazione del progetto? Quanti ragazzi/classi?)</i></p>	<p>Docenti: Bacchetti, Barberio, Chiericato, De Pasqual, Frison, Giacobbi, Giallongo, Grassi, Oliva, Palmisano, Rech, Sperandio, Classe coinvolte</p> <p style="text-align: center;">•</p>
<p style="text-align: center;">Breve descrizione</p> <p><i>(Come è nata l'idea di partecipare, come è stato scelto l'argomento, come sono stati motivati i ragazzi, come/se sono stati coinvolti i colleghi, come/se sono state coinvolte le famiglie...)</i></p>	<p>Il progetto è stato voluto all'interno di una sperimentazione più ampia – una classe 3.0 – iniziata lo scorso anno, di durata biennale.</p> <p>La partecipazione al concorso come fase conclusiva di un percorso che avrebbe dovuto coprire il periodo ottobre/maggio, ma che, per ovvie ragioni, ha visto terminare parte delle attività a fine febbraio, è nata dal desiderio di motivare i ragazzi allo studio utilizzando un approccio diverso, legato anche alla dimensione della ricerca e della sperimentazione oltre che allo studio teorico puro.</p> <p>Il tema – L'acqua: potenzialità e limiti delle risorse naturali, sostenibilità ambientale – è stato trattato in forma interdisciplinare. Lo studio è partito dalla dimensione locale per poi inserirsi in una prospettiva più ampia. Con docenti interni ed esperti esterni i ragazzi hanno potuto valutare la situazione presente (locale e globale), ragionando in termini di sfruttamento e sostenibilità ambientale, scenari futuri e alternative possibili.</p> <p>Nel corso delle attività i ragazzi hanno potuto sperimentare strumenti e linguaggi nuovi con vantaggio per le competenze trasversali già in loro possesso legate in particolar modo alle tecnologie informatiche.</p> <p>Dopo un primo approccio teorico al tema in forma pluridisciplinare, i ragazzi, hanno sviluppato un loro percorso di ricerca e sperimentazione attraverso la gestione di compiti autentici.</p> <p>Il prodotto finale: Digital storytelling I prodotti intermedi: pluviometro costruito con materiali poveri, questionario statistico con Moduli Google, rappresentazioni grafiche delle risposte al questionario (fogli Google), relazione scientifica</p>

	<p>sull'uso e sui dati raccolti con il pluviometro, infografiche sui dati raccolti con articolo correlato, trasmissione radiofonica in diretta.</p> <p>Il caso: rilevazione sistematica delle precipitazioni nella provincia di Belluno.</p> <p>Le attività degli studenti: con materiali di facile reperibilità i ragazzi, in piccoli gruppi, hanno costruito i propri strumenti di rilevazione (4 pluviometri) che hanno posizionato nel giardino interno all'Istituto; hanno controllato quotidianamente gli strumenti per verificare le quantità di acqua caduta. Hanno preso nota e classificato i dati finché le circostanze lo hanno permesso (fine del mese di febbraio), producendo fogli Excell e grafici. Hanno contribuito alla definizione del problema elaborando un questionario di rilevazione somministrato a gruppi campione di studenti di Belluno e Bari e fatto seguire un'analisi comparata con rielaborazione grafica dei dati raccolti. Hanno relazionato l'esperienza in una relazione scientifica individuale. Per la divulgazione dell'esperienza hanno prodotto materiale di sintesi in PPT, Prezi e infografiche, e progettato, scritto e realizzato un intervento radiofonico. Tutto il lavoro è stato documentato sistematicamente, per poter realizzare il Digital Storytelling come prodotto finale.</p>
Anno scolastico	2019/20
Titolo della narrazione	Acqua-fan
Formato della narrazione	<input type="checkbox"/> Completa
Relazione con il curriculum dell'argomento trattato	<input type="checkbox"/> Lavoro interdisciplinare
Discipline coinvolte	Matematica, italiano, scienze, geografia, laboratorio artistico
Dove/quando è stato svolto il lavoro <i>(In quale contesto si è svolta l'esperienza didattica)</i>	<input type="checkbox"/> Scuola – orario scolastico <input type="checkbox"/> A casa <p>Dettagliare: Il lavoro a casa fino alla fine del mese di febbraio ha privilegiato le modalità della flipped classroom. Dalla fine del mese di febbraio, in seguito alle nuove disposizioni dettate dall'emergenza sanitaria, il lavoro si è svolto anche in modalità sincrona. Le video lezioni in Meet hanno permesso di proseguire i lavori monitorando e gestendo i gruppi anche a distanza, in modo da garantire coerenza e</p>

	<p>omogeneità nelle scelte di metodo. I documenti condivisi in Drive hanno permesso un aggiornamento e un aggiustamento continuo delle attività in corso e la revisione del prodotto finale.</p>
<p>Obiettivi disciplinari e modalità formative <i>(Quali obiettivi didattici/ disciplinari/ ci si era prefissati? Si era previsto di ottenere anche obiettivi "trasversali" - es. motivazionali, tecnologici, di socializzazione? Secondo quali modalità si è cercato di raggiungerli?)</i></p>	<p>Per gli insegnanti Obiettivi del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sperimentare tecniche innovative; ● Lavorare su un medesimo argomento adottando metodologie e prassi comuni in un'ottica di condivisione e continuità; ● Confrontarsi sulle modalità di lavoro e sulla gestione delle classi; ● Collaborare con soggetti esterni al mondo della scuola (esperti esterni); ● Sperimentare strategie operative per superare e valorizzare le diversità; ● Condividere i criteri di valutazione. <p>Per gli studenti: Comunicazione nella madrelingua:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Argomentare il proprio punto di vista dopo essersi documentati: <ul style="list-style-type: none"> ○ Argomentare la propria tesi; ○ Comunicare con un interlocutore; ○ Esporre in modo chiaro in forma orale e scritta. <p>Imparare ad imparare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare adeguatamente strumenti tecnici. Tenere in ordine spazi di lavoro e strumenti: <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizzare con cura ciò che gli viene fornito senza sprecare materiale; ○ Riordinare il tavolo di lavoro dopo le attività; ○ Rispettare le indicazioni d'uso degli strumenti forniti per lavorare in sicurezza; ● Organizzare, rielaborare e interpretare le informazioni: <ul style="list-style-type: none"> ○ Leggere rapidamente per comprendere la struttura del testo/documento (titolo, immagini, didascalie, mappe, parole in grassetto/corsivo...); ○ Sottolineare utilizzando simboli e colori che aiutano a visualizzare i punti fondamentali; ○ Annotare parole-chiave e creare/o collegamenti fra le parti del testo/documento; ○ Costruire uno schema personale/una mappa concettuale per strutturare in forma grafica il sapere; ● Impiegare e rispettare i tempi di lavoro:

- Lavorare alle attività tenendo sempre ben presente gli obiettivi fissati e senza distrarsi;
- Controllare la corrispondenza fra quanto svolto e il tempo rimanente adoperandosi per finire le attività nei tempi stabiliti;
- Pianificare le attività da svolgere in modo da rispettare i tempi di consegna.

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia:

- Essere consapevoli degli effetti dei comportamenti individuali e collettivi sull'ambiente e quindi adottare stili di vita improntati alla sua tutela:
 - Conoscere i comportamenti caratteristici di uno stile di vita rispettoso dell'ambiente;
 - Conoscere gli effetti di molti comportamenti individuali e collettivi sull'ambiente;
 - Individuare comportamenti volti alla tutela dell'ambiente.

Competenze sociali e civiche:

- Comunicare e socializzare esperienze e saperi rispettando il proprio turno di intervento;
 - Intervenire nella discussione solo dopo che il compagno ha terminato di esporre il proprio punto di vista;
- Cooperare e assumere incarichi:
 - Prestare aiuto;
 - Moderare il confronto;
 - Portare a termine il lavoro che gli è stato assegnato;
 - Accettare l'incarico che il gruppo gli ha attribuito al fine di portare a termine le attività previste;
 - Sollecitare i compagni a rispettare impegni e traguardi fissati;
 - Fornire spiegazioni su contenuti e obiettivi da raggiungere nel gruppo.

Competenze digitali

- Utilizzare e produrre testi multimediali:
 - Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti digitali;
 - Sviluppare e/o modificare i contenuti digitali;
 - Programmare l'inserimento dei dati nella piattaforma;
 - Conoscere applicare i diritti di proprietà intellettuale e di licenze.

Benefici attesi (riferiti alla griglia sviluppata all'interno del progetto FIRB Learning4All)



Benefici cognitivi:

- Rendere possibile l'attivazione di esperienze di apprendimento di tipo collaborativo-costruttivistico.

Benefici sociali:

- Sviluppare capacità di lavoro autonomo e responsabile.
- Sviluppare capacità di lavorare cooperativamente.

Benefici legati alla comunicazione

- Migliorare la capacità di selezione delle informazioni e delle conoscenze.
- Migliorare la capacità di comunicare in modo sintetico ed efficace.
- Migliorare la capacità di comunicare con le tecnologie (sapere cioè preparare un'efficace comunicazione multimediale, con testi/immagini/audio in una forma adeguata ai nuovi media).

Benefici tecno-didattici

- Migliorare la capacità di scegliere e organizzare contenuti.
- Utilizzare le tecnologie come mezzi per sostenere processi volti alla condivisione e la partecipazione.
- Utilizzare le tecnologie come mezzi per sostenere la cooperazione e la collaborazione.

Benefici attitudinali

- Motivazione verso le attività scolastiche in generale.
- Rapporto tra gli alunni.

I docenti hanno utilizzato diverse metodologie di insegnamento :

- Lezioni disciplinari e sul funzionamento App e software in flipped classroom basate su l'autoapprendimento con sistema di supporto (approccio cognitivista);
- Lavoro di gruppo cooperativo e collaborativo sulla produzione di testi e prodotti multimediali (approccio cognitivista, costruttivista socio-culturale);
- Learning by doing (approccio costruttivista socio-culturale);
- Metodo peer to peer (approccio cognitivista).
- Lezioni frontali degli esperti esterni e per alcune esercitazioni pratiche (approccio comportamentista, cognitivista);

<p style="text-align: center;">Compiti e ruoli</p> <p><i>(Distribuzione di compiti e ruoli tra allievi e insegnanti nelle varie fasi di lavoro: la classe è stata divisa in gruppi, scelti dal docente o dai ragazzi? In che modo si è tenuto conto di diversi talenti e attitudini degli allievi? Tutti si sono occupati di tutto oppure ciascun gruppo ha avuto dei compiti esclusivi? Gruppi omogenei o disomogenei? Ruoli che ruotano?)</i></p>	<p>La classe è stata divisa in 4 gruppi di lavoro da 4/5 persone ciascuno, che si sono mantenuti stabili per tutte le fasi del progetto. I gruppi e i ruoli sono stati individuati dai docenti di storia, matematica e italiano tenendo conto delle caratteristiche degli allievi in termini di competenze acquisite e attitudini personali, in modo da costruire gruppi di lavoro disomogenei. Per gli allievi con certificazione sono stati rispettati modalità e strumenti indicati nei PDP. All'allieva H, con programmazione differenziata, sono stati assegnati incarichi adeguati alle sue caratteristiche: trascrizione dati in forma cartacea, documentazione fotografica dei gruppi al lavoro. Nelle diverse fasi del progetto ciascun gruppo si è occupato in pari misura dei medesimi contenuti soddisfacendo gli stessi compiti e modalità di intervento; solo in una seconda fase, per la costruzione di un oggetto di classe, ciascun gruppo è stato incaricato di compiti specifici ed esclusivi. In questo modo è stato possibile per tutti gli allievi sperimentare le diverse possibilità e i differenti linguaggi legati alle tecnologie informatiche, così da favorire anche una maggiore consapevolezza nella scelta dell'indirizzo scolastico, che al Liceo Artistico avviene al termine del secondo anno.</p>
<p style="text-align: center;">Organizzazione delle fasi di lavoro della narrazione</p> <p><i>(Scelta del tema, raccolta dei materiali, costruzione del piano editoriale, creazione dei contenuti)</i></p>	<p>I docenti hanno pensato all'utilizzo del digital storytelling come fase conclusiva del progetto "L'ORO BLU: possiamo permetterci di sprecare l'acqua?" per documentare il percorso fatto e come momento meta-cognitivo per la classe. Se il tema è stato scelto dagli insegnanti, la costruzione del piano editoriale è frutto di una riflessione collettiva. Durante tutto l'anno scolastico sono state scattate fotografie per documentare il percorso fatto, purtroppo però, la maggior parte di esse è rimasta sui tablet dei ragazzi in classe. Gli alunni, potendo contare solo su una scelta limitata, hanno rielaborato le immagini in loro possesso e ne hanno scelte altre prendendole dalla rete. I testi sono nati dal lavoro di gruppo su documenti condivisi; particolarmente impegnativa da gestire è stata la fase di correzione e di revisione dei testi, data la disomogeneità di stile.</p>
<p style="text-align: center;">Spazi, tempi, strumenti</p> <p><i>(Dove si è svolto il progetto? Quanto tempo è stato necessario per lavorare al progetto? Quanto e quale lavoro si è svolto in classe e quanto e quale a casa? Quali strumenti, multimediali e non, si sono utilizzati?)</i></p>	<p>Spazi</p> <p>Il progetto si è svolto nell'aula della 2 AL (classe 3.0) e a casa.</p> <p>All'inizio dell'anno avevamo programmato tutte le ore in presenza eccetto il tempo previsto per la visione delle video lezioni e relativa rielaborazioni dei contenuti e quello delle relazioni individuali che ciascun alunno era tenuto a stendere. In realtà le cose sono poi andate diversamente in quanto tutta la organizzazione del digital storytelling è avvenuta tramite la DaD. Il problema del Coronavirus COVID-19 ci ha impedito di utilizzare l'attrezzatura della scuola e molte delle immagini, che non erano ancora state trasferite in cloud. Le registrazioni audio e video risultano</p>

	<p>di bassa qualità, perchè i ragazzi hanno potuto lavorare da casa quasi solo con smartphone.</p> <p>Tempi Sono state dedicate ad esso circa 81 ore (di cui 26 a casa) nel periodo compreso fra ottobre e aprile.</p> <p>Strumenti In classe gli alunni hanno utilizzato il loro tablet (Acer Switch 3 SW312-31-P65R Notebook 2 in 1) e il videoproiettore collegato al PC dei docenti. Ci si è serviti della piattaforma Google Classroom e delle Google Apps (Documenti, Moduli, Presentazioni, Form), per lavorare in modo collaborativo. Sono stati utilizzati inoltre i seguenti software/piattaforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prezi; ● Infogram; ● Spreaker; ● ibis Paint X; ● Pics Art; ● Adobe Illustrator; ● Photoshop; ● Typito; ● iMovie.
<p style="text-align: center;">Aiuti/risorse</p> <p><i>(Si è fatto ricorso ad aiuti esterni alla scuola? Es. famiglie, esperti... Si è fatto ricorso ad aiuti interni alla scuola? Es. altri colleghi, il tecnico della scuola... Per quali aspetti si è attinto ad aiuti/risorse? Per la tecnologia, per l'organizzazione didattica, per i contenuti?)</i></p>	<p><input type="checkbox"/> Esperti</p> <p><input type="checkbox"/> Fonti convenzionali</p> <p><input type="checkbox"/> Internet</p> <p>Dettagliare: ESPERTI ESTERNI: si è fatto ricorso all'intervento di esperti esterni all'Istituto per l'approfondimento di specifici nodi tematici nella prospettiva di discipline non presenti nel curriculum del biennio (diritto ed economia politica, architettura e ambiente). In particolare, gli interventi sono stati modulati in modo da privilegiare una lettura della realtà territoriale nel confronto con dimensioni più ampie, evidenziando, nell'ottica della sostenibilità, urgenze, scenari futuri e alcune prospettive possibili. INTERNET La consultazione in rete è stata guidata inizialmente dai docenti, preceduta da un lavoro di riflessione sulla attendibilità delle fonti e sull'applicazione dei diritti di proprietà intellettuale e di licenze dei documenti reperiti in internet. La rete è stato un riferimento costante per il lavoro dei ragazzi soprattutto per il reperimento di materiali di approfondimento.</p>
<p>Distribuzione e dinamica delle "conoscenze"</p> <p><i>(Chi ha imparato, cosa e da chi/ cosa? Docenti, studenti, da libri, internet, tra loro, grazie ad esterni...)</i></p>	<p>In un processo di scambio continuo, i docenti hanno avuto modo di confrontare e aggiornare le proprie scelte didattiche.</p> <p>Privilegiando il lavoro cooperativo, l'apprendimento degli allievi è avvenuto soprattutto come scambio tra pari, affiancato a modalità più tradizionali (lezione frontale e dialogata) di insegnanti interni ed esterni all'istituto,</p>

	gestendo sia materiali più tradizionali che risorse più innovative.
<p style="text-align: center;">Valutazione complessiva</p> <p style="text-align: center;"><i>(Valutazione dell'intero progetto e del processo formativo: cosa ha funzionato, cosa non ha funzionato? Quali sono stati i benefici didattici ottenuti? Quali sono stati i problemi incontrati durante l'attività e come sono stati risolti? Cosa si può migliorare, come hanno valutato il lavoro i ragazzi? ecc.)</i></p>	<p>Rivisto, a causa della chiusura delle scuole, il progetto ha mantenuto la struttura originaria in quanto la fase sperimentale prevedeva già un monitoraggio trimestrale. I docenti concordano nell'affermare che esso, pur presentando criticità, può essere valutato positivamente.</p> <p>I benefici ottenuti riguardano principalmente la sfera sociale e quella tecno-didattica; gli alunni, infatti, hanno saputo trovare il modo di lavorare cooperativamente servendosi delle tecnologie come mezzi per sostenere processi volti alla visione. Qualche progresso lo si è notato anche per gli aspetti comunicativi multimediali, specie per quanto concerne l'utilizzo delle immagini e la gestione degli audio. Maggiori difficoltà sono invece state riscontrate nella elaborazione dei testi e dei dati. Solo un piccolo gruppo ha migliorato la motivazione verso le attività scolastiche.</p> <p>Durante il lavoro svolto in classe non ci sono stati problemi tecnici; quando invece gli alunni sono stati costretti a terminare il progetto da casa, ciascuno di loro ha dovuto fare i conti con strumentazioni tecnologiche non sempre adeguate, come microfoni o videocamere di bassa qualità.</p> <p>È stato riscontrato inoltre qualche problema di natura didattica non tanto legato all'uso di strumentazioni informatiche quanto piuttosto alla necessità, da parte dei docenti, di valutare per competenze. Gli insegnanti infatti, pur essendosi serviti di apposite griglie e rubriche di valutazione, hanno avuto difficoltà nel classificare le competenze sociali.</p> <p>Per quanto concerne l'organizzazione, non sono stati rispettati i tempi previsti; le fragilità diffuse e il livello complessivo della classe infatti, hanno costretto più volte alla revisione degli stessi lavori. La stessa DaD ha rallentato l'esecuzione di diverse fasi.</p> <p>Gli studenti hanno espresso giudizi positivi sul lavoro svolto ma, la complessità del progetto, ha disorientato qualche alunno che è parso, al termine del percorso un po' stanco e demotivato.</p> <p>I docenti si ritengono molti soddisfatti della loro crescita professionale: pensano infatti di avere migliorato le proprie competenze informatiche e di aver appreso dai colleghi metodologie didattiche e strategie condivise utili per il futuro.</p> <p>Dovendo replicare l'esperienza, potrebbe essere utile ridurre il numero di attività da proporre e dedicare maggior tempo alla elaborazione di testi e dati.</p>