

Generazioni digitali: scuola e nuove tecnologie

Bando di concorso - anno 2016

ORGANIZZAZIONE DELLA GITA DI CLASSE

L'attività coinvolge due classi seconde della scuola secondaria dell'istituto I.C. Marconi di Castelfranco Emilia, e vede coinvolte quattro insegnanti, lettere e tecnologia; una di queste è anche l'animatore digitale dell'istituto.

Le classi sono molto eterogenee, con presenza in ciascuna di ragazzi certificati, ragazzi con diagnosi DSA, ragazzi di recente immigrazione. In una classe in particolare si rileva una bassa motivazione allo studio. Oltre ad una didattica inclusiva si vuole raggiungere una spinta motivazionale che coinvolga ogni studente e li stimoli al raggiungimento di competenze reali. L'idea è di poter usufruire delle tecnologie a supporto dell'organizzazione della gita di classe. Si parte dalla scelta della meta, per arrivare a realizzare una guida digitale e cartacea del viaggio di istruzione, realizzata interamente dai ragazzi ed un momento espositivo finale in cui l'intero progetto viene raccontato alle famiglie dei ragazzi, attraverso il montaggio di immagini e foto del viaggio svolto e con approfondimenti didattici.

Il progetto è molto articolato e vede i ragazzi crescere in autonomia e mettere in gioco molte delle competenze chiave di cittadinanza europee:

ABILITA'	COMPETENZE CHIAVE	
SAPER ESPORRE E PRESENTARE	1- COMUNICARE NELLA MADRELINGUA	Esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta; interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
COMPILARE MODULI E REALIZZARE SCHEMI	3- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	Sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (modelli, schemi, grafici, mappe, rappresentazioni). Usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda secondo il metodo scientifico.
CERCARE INFORMAZIONI E PRODURRE MATERIALI	4- COMPETENZA DIGITALE	Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Saper reperire, valutare, SELEZIONARE, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, distinguendo il virtuale dal reale pur riconoscendone le correlazioni.
PROGETTARE E ORGANIZZARE	7- SPIRITO DI INIZIATIVA A IMPRENDITORIALITA'	Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, tradurre idee in azioni, cogliere opportunità che si offrono, assumere rischi.

FASE 1

Viene predisposta una piattaforma di lavoro e condivisione virtuale dei documenti, che diventa una vera e propria bacheca da cui attingere informazioni e inserire documenti, presentazioni, spunti per nuove idee e lavori completati.

A tutti i ragazzi viene dato l'accesso alla piattaforma (Google Apps- Drive) con la gestione del proprio account.

FASE 2

Vengono proposte mete di viaggio che siano ad una distanza limitata dalla scuola (1ora e mezza) e viene chiesto ai ragazzi di documentarsi in merito alle possibilità proposte ed eventualmente scegliere mete alternative. Per lo scopo viene utilizzata come risorsa cluod il software PADLET, a cui tutti possono accedere e inserire il proprio commento/immagine.



FASE 3

Per la scelta della meta viene chiesto di organizzare una votazione democratica, con campagna "elettorale" in cui i ragazzi stessi propongono e mettono in evidenza le potenziali attività che si potranno realizzare nella città del viaggio di istruzione, sia dal punto di vista didattico, che organizzativo (pranzo e tempo libero). Prima delle votazioni ogni "gruppo-meta" avrà 5 minuti a disposizione per esporre ai propri compagni le idee e attività, per convincerli a votare la loro meta. Nella stessa giornata si effettuerà la votazione e la meta del viaggio sarà scelta a maggioranza.

FASE 4

Ogni studente potrà ora dedicarsi allo studio/ricerca di monumenti, musei, laboratori, giardini, opere d'arte, attività libere che potranno svolgersi nel viaggio.

I documenti preparati attraverso uno schema prefissato e condiviso, verranno caricati nella piattaforma predisposta ad hoc, condivisa con tutti i partecipanti alla gita, in modo che ciascuno possa dare il proprio contributo e migliorare le proprie prestazioni osservando come i compagni impostano i lavori individuali.

Attraverso la lavagna interattiva viene loro spiegato come presentare al meglio il proprio lavoro, migliorare laddove necessita e supportare chi è più in difficoltà e non sa bene come operare.

FASE 5

Ogni classe viene suddivisa in gruppi di lavoro e a ciascun gruppo viene assegnato un compito che coinvolga aspetti "organizzativo-burocratici" da svolgere in un breve tempo:

- Realizzazione della mappa di itinerario (My Maps di Google)
- Analisi dei costi (Fogli di Google)
- Compilazione modulistica per autorizzazioni gita alla segreteria e tagliandi per le famiglie (Documenti di Google)

- Relazione per dirigente (Documenti di Google)
- Relazione informativa per le famiglie (Documenti di Google)

NB: la piattaforma Google Apps for Edu mette a disposizione dei ragazzi tutte le risorse software per la gestione del proprio lavoro, senza necessità di scaricare o acquistare software specifici. Inoltre questo consente di lavorare a distanza, contemporaneamente, in modo laboratoriale anche da casa, avendo traccia del percorso svolto e utilizzando tutti le stesse modalità operative.

Viene stilata e condivisa una RUBRIC di valutazione, dove vengono esplicitate le richieste (abilità) da mettere in campo durante il lavoro, i livelli di attribuzione della valutazione e per ciascuno una breve descrizione dei risultati attesi. In tal modo ogni studente è in grado di capire dove si colloca col tipo di lavoro svolto e come fare per migliorarsi.

E' la fase dell'autovalutazione e metacognizione!

FASE 6

Il materiale realizzato mediante documenti di vario tipo (le mappe degli itinerari proposti, le schede di analisi storico-architettonica dei monumenti, i percorsi museali e i laboratori ipotizzati, le idee per il tempo libero, le opere d'arte suggerite e analizzate, le curiosità emerse...) verranno raccolti in una MINI-GUIDA, che verrà condivisa con l'intero gruppo in modo digitale, stampata e fotocopiata in modo che durante il percorso di visita ogni alunno ne abbia una copia personale.

FASE 7

Durante il viaggio ogni studente documenterà mediante fotografie/video i momenti che riterrà più significativi/interessanti/divertenti/culturalmente formativi.... Tutto ciò verrà poi caricato in piattaforma e condiviso con tutti, per realizzare una presentazione complessiva di testi/musica/immagini/video.

In una serata-evento dedicata ai genitori i ragazzi presenteranno la loro gita, raccontando il percorso didattico e il viaggio svolto, diventando i veri protagonisti del loro apprendimento.