



Cittadinanza digitale integrata e sostenibilità alla primaria

Proposte di Unità di Apprendimento disciplinari e digitali

Fondazione Mondo Digitale

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

CITTADINANZA DIGITALE INTEGRATA E SOSTENIBILITÀ ALLA PRIMARIA

Il volume presenta 10 percorsi didattici che forniscono spunti originali per stimolare, attraverso l'innovazione curricolare digitale, riflessioni legate alle tematiche della cittadinanza. Le attività, pensate appositamente per la scuola primaria, sono caratterizzate da una verticalità che ne consente però l'impiego anche nelle prime classi della scuola secondaria di primo grado.

Il digitale è parte integrante dell'esperienza didattica e di apprendimento nel quale alunne e alunni sono chiamati a lavorare in prima persona.

I laboratori, attraverso il coinvolgimento in attività pratiche e ludiche, stimolano nei bambini e nelle bambine la consapevolezza delle sfide che dovranno affrontare come futuri cittadini del mondo: il cambiamento climatico, la conoscenza del proprio territorio, la comunicazione efficace rispetto le grandi tematiche ambientali e il coinvolgimento dell'opinione pubblica sono solo alcuni dei temi affrontati. I laboratori coinvolgono alunne e alunni in un lavoro attivo e appassionante, che rende la classe protagonista del proprio percorso di crescita, di scoperta del mondo e di apprendimento.

Il volume si rivolge all'insegnante che vuole mettersi in gioco, che vuole stimolare un nuovo modo di apprendere, che vuole usare in maniera innovativa le risorse tecnologiche e digitali messe a disposizione della Rete e che vuole iniziare, assieme alla propria classe, un cammino di crescita sia delle proprie conoscenze di cittadinanza sia delle proprie competenze digitali.

L'insegnante che farà proprie queste attività, o che usando questi punti ne creerà di proprie, darà un contributo alla costruzione di una società democratica della conoscenza, missione che Fondazione Mondo Digitale porta avanti dalla sua costituzione.

GLI AUTORI

FONDAZIONE MONDO DIGITALE

La Fondazione Mondo Digitale (FMD) lavora per una società democratica della conoscenza coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali. I benefici che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione devono essere a vantaggio di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione.



Obiettivi pedagogici perseguiti



L'attività in sintesi



La descrizione delle fasi



Schede di valutazione



INDICE

- 15** Introduzione
- 19** Laboratori
- 21** 01 / Brr... Che caldo! / *Barbara Avella, Mauro Crepaldi, Angela Fumasoni Giorgia Moschini e Lara Rollo*
- 39** 02 / Caccia ai tesori / *Valeria Bonatti, Marisa Napoli e Valentina Zambelli*
- 47** 03 / Caleidoscopio / *Daniela Bianchi*
- 57** 04 / Game LABirinto / *Maria Maddalena Bossone, Marianna D'ascoli, Giovanna Inversi e Cosima Taurisano*
- 67** 05 / Il Cubo, una buona pratica / *Lara Fina Ferrari e Fortuna Testa*
- 77** 06 / Il nostro paese tra presente e passato / *Stefania Cefalo, Simona Manfellotto, Adele Mazzetta e Valeria Zenobi*
- 85** 07 / L'intervallo / *Francesca Baisini e Monica Lunati*
- 95** 08 / C.R.E.A. / *Valeria Bonatti, Gabriella Enotarpi, Letizia Luchetti e Veruska Tesconi*
- 103** 09 / Gio-oca con lo sviluppo sostenibile / *Valeria Bonatti, Marisa Napoli e Valentina Zambelli*
- 111** 10 / Strategy games: navigare nel tempo / *Paolo Aghemo, Margherita Blandamura, Chiara Ceccarelli, Daniela De Simone, Stephanie Falasca, Paola Pavone Salafia, Fabrizio Ragonetti, Antonio Raimondo, Patrizia Rispoli, Silvia Silveri e Paola Tomasini*

Introduzione

A un anno dalla fase più acuta della pandemia da Covid, nel settembre 2020, centoventi docenti italiani decidono di abbracciare il modello di Educazione per la vita¹ della Fondazione Mondo Digitale² per rispondere alla nuova emergenza globale, partendo dall'assunto che la vera innovazione non lascia indietro nessuno.

Obiettivo: creare una rete solidale, battezzata «I docenti della scuola del noi», per rilanciare la didattica attraverso un lavoro cooperativo, dialogico, trasformativo. L'Educazione per la vita, che sostiene l'innovazione pedagogica, civica e tecnologica per tutti, integra conoscenze, competenze, valori per una cittadinanza responsabile e un'ampia gamma di ambienti e approcci di apprendimento con il digitale; una risorsa che si è rivelata indispensabile durante la pandemia, perché ha consentito la migrazione online di saperi e interazioni a garanzia della continuità didattica messa a repentaglio nell'ultimo biennio.

Forti di questo modello, i centoventi docenti, che provengono da tutte le regioni d'Italia, hanno superato confini geografici, intersecato calendari, armonizzato punti di vista. Non solo: si sono rimessi in gioco, con formazioni metodologiche e tecniche. E, alimentando la community con autentica logica di servizio, hanno attivato un sistema di micro-coaching reciproco, per abilitare ogni membro della community all'uso di specifiche soluzioni digitali, ma anche per mutuare bibliografie, fonti d'ispirazione, buone pratiche.

A partire da questo *know how* condiviso, insieme, hanno fatto diventare realtà un comune progetto nel cassetto: quello di sviluppare percorsi originali e appassionanti, per insegnare le materie con una prospettiva di più ampio respiro, portando in aula cittadinanza digitale e sostenibilità. Quale modo migliore di dare nuovo impulso alle classi demotivate dal protrarsi della didattica a distanza, se non quello di ritrovare in prima persona il coinvolgimento nel lavoro e fare della scuola il luogo dove si coltivano e rafforzano tutte le connessioni tra lo studente-persona e il mondo?

La dimensione comunitaria ha avuto una funzione di rilievo: essere consapevoli di appartenere a una rete attiva e territorialmente estesa determina una maggiore forza di co-ideazione (grazie alla mobilitazione di competenze complementari); incoraggia la sperimentazione senza timori (salti innovativi ed eventuali difficoltà

¹ Molina A. e Mannino M. (2016), *Educazione per la vita e inclusione digitale. Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti*, Trento, Erickson.

² mondodigitale.org.

o cadute sono l'indizio che ci si sta realmente mettendo alla prova); invita a ripensare l'istruzione su una scala più ampia (quella nazionale, inter-regionale), con un approccio dunque necessariamente integrato, e in un'ottica a più lungo termine.

Tale dimensione ha quindi creato le condizioni per «maneggiare la complessità» e mutare le difficoltà contingenti in opportunità di innovazione inclusiva. Altro fattore cruciale per la piena realizzazione della community è stato il digitale. Innanzitutto, per il suo valore mediale, che ha consentito ai docenti di interfacciarsi, far viaggiare le idee, identificare una direzione comune. Successivamente come vero e proprio «utensile» per creare, testare, valutare l'operato della rete. E infine per affiancare gli studenti nel loro «mestiere» di costruttori di conoscenze. «Utilizziamo solo in parte le potenzialità di comunicazione che ci offrono il linguaggio e la parola»³ affermava Tullio De Mauro, professore di Linguistica generale all'Università Sapienza di Roma, ministro della Pubblica istruzione e presidente della Fondazione Mondo Digitale per oltre un decennio. Ciò è vero anche per il linguaggio digitale e per i suoi «dialetti» in continua evoluzione (coding, realtà virtuale e aumentata, audiovisivo, ecc.), oggi indispensabili strumenti che ci aiutano a mettere in atto i cambiamenti ambientali, valoriali e culturali di cui abbiamo bisogno.

Sotto la spinta della progettualità cooperativa e con la forza della sperimentazione condivisa il digitale ha quindi consentito ai «Docenti della scuola del noi» di disegnare nuove soluzioni per un'educazione sentita, pensata e agita per raggiungere obiettivi partecipati e unitari, mantenendo al contempo la ricchezza della diversità. Questa è stata infatti una significativa lezione della pandemia: globale non vuol dire uniforme ma interdipendente.

Anche *Learning to become with the world*, nuovo pilastro dell'Unesco per l'educazione, ci dice che è necessario riconfigurare l'istruzione per riconoscere, accettare e apprezzare la profonda interdipendenza che esiste tra gli uomini, l'ambiente, gli artefatti. Per fare ciò è necessario provare a pensare e fare diversamente, cominciando dalla scuola, dalla visione dell'insegnamento e dell'apprendimento. Nel *Rapporto finale per il futuro della scuola*, il piano messo a punto, su incarico della ex ministra dell'Istruzione Lucia Azzolina, dalla commissione guidata da Patrizio Bianchi, cattedra Unesco in *Educazione, crescita e uguaglianza* ed ex ministro dell'Istruzione, il traguardo è quello di una scuola che punta sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, promuove l'essenzializzazione del curriculum, propone una continuità educativa tra i diversi ordini, integra le materie scientifiche e umanistiche, ed è attenta alle aree e alle categorie più fragili.

È una scuola che mette l'accento sui patti educativi di comunità, rilancia i livelli essenziali di prestazione (LEP) e il sistema nazionale di valutazione (SNV), accordando grande importanza alla formazione continua per i docenti, al *job shadowing* e alle nuove forme di riconoscimento e certificazione del loro impegno, del loro tempo e delle loro responsabilità.

È una scuola infine che, forte dell'esperienza della didattica integrata, riafferma il «digitale senza se e senza ma»: un digitale per l'accessibilità, l'inclusione, l'informazione, la creazione, la collaborazione, la valutazione. La diffusione del digitale sostenuta dal Piano nazionale ripresa e resilienza (PNRR) per la costruzione di una scuola più innovativa, sia nelle competenze che nelle infrastrutture, invita inoltre a esplorare le potenzialità benefiche che l'istruzione può derivare dal digitale in senso ampio (per il territorio, le famiglie, il personale scolastico e gli studenti).

³ nuovoeutile.it/linguaggio-tullio-de-mauro-educare-alla-parola.

Questo volume propone dei percorsi che, seppur molto diversi fra loro, presentano caratteristiche comuni ispirate ai capisaldi della didattica inclusiva e innovativa. Attraverso l'uso delle risorse digitali e di approcci pedagogici innovativi, l'alunno diventa protagonista di percorsi trasversali alle discipline curricolari, impara attraverso l'azione concreta e sperimenta nuovi strumenti e applicazioni.

I percorsi, che sono stati concepiti per la scuola primaria ma sempre tenendo in mente un approccio verticale aperto agli altri ordini, spaziano fra temi fortemente attuali con attenzione all'Agenda 2030, per rendere gli studenti cittadini digitali consapevoli. Ad esempio, molto importante sono i temi del rispetto del pianeta e degli animali e della sensibilizzazione al cambiamento climatico, così come quello della valorizzazione del patrimonio artistico, storico e culturale del proprio territorio; si fa riferimento al passato per comprendere il presente e il futuro, attraverso l'apprendimento del funzionamento dei giochi di civiltà antiche e dei labirinti mitologici. Importante è anche l'uso delle parole e del loro significato, da imparare attraverso il testo argomentativo, la redazione di un mini-sito o la creazione di un libro gioco. Le immagini, che corredano gran parte del volume, sono la testimonianza del lavoro svolto da insegnanti, alunni e alunne che si sono cimentati con successo in questi laboratori, che forse, a una prima lettura, possono sembrare troppo complessi per la scuola primaria.

La realizzazione di un ulteriore volume all'interno della collana dedicata alla cittadinanza digitale integrata e alla sostenibilità è parte della missione della Fondazione Mondo Digitale, da sempre impegnata nella costruzione di una società democratica della conoscenza. Fondamentale è quindi l'animazione di una comunità di docenti, provenienti dalle scuole di ogni ordine e grado e da ogni zona d'Italia, che possa condividere pratiche e know-how all'insegna di una didattica realmente inclusiva. La nostra speranza è quindi quella di continuare ad ampliare la comunità, accogliendo chiunque abbia il desiderio di farne parte: un primo passo può essere la personalizzazione dei percorsi presentati nelle prossime pagine, da condividere poi con la rete inclusiva che abbraccia tutta l'Italia.

Struttura dei laboratori

I laboratori hanno una struttura definita che guida il lettore nel loro svolgimento: dopo una prima presentazione, vengono illustrati gli obiettivi pedagogici del laboratorio seguiti da indicazioni puntuali su discipline, durata e finalità del lavoro.

Il cuore del laboratorio è la descrizione del lavoro da svolgere in classe distinto in cinque fasi:

1. *Coinvolgimento*: è la fase che introduce il laboratorio. Non è un momento accessorio, anzi è forse quella più importante perché deve creare interesse, aspettative e stimolare la classe all'impegno. L'aspetto emozionale viene stimolato attraverso immagini, video e discussioni di gruppo.
2. *Esplorazione*: la seconda fase introduce la classe a conoscere e a informarsi rispetto l'argomento presentato nella fase precedente attraverso ricerche, il confronto tra pari e con l'insegnante o con specialisti del settore di riferimento.
3. *Elaborazione*: la fase di elaborazione sistematizza, organizza e prepara le informazioni e il materiale raccolto nella fase precedente in vista della fase di creazione.
4. *Creazione*: è il cuore del laboratorio, il momento in cui tutto il lavoro precedente si concretizza in un artefatto (fisico o digitale).

5. *Valutazione*: l'ultima fase è il momento di confronto di gruppo e di valutazione da parte dell'insegnante. Importanti entrambi i momenti, perché al di là di quella che può essere la valutazione dell'artefatto, centrale è il lavoro svolto nella fasi precedenti, il clima di classe e il lavoro che ogni alunno ha svolto all'interno del gruppo e per il gruppo. Il confronto, il dialogo e l'autocritica sono parte di questa fase.

Ogni fase è poi a sua volta suddivisa in quattro momenti:

- una presentazione generale di quello che accadrà nella fase
- che cosa deve fare il docente
- che cosa deve fare lo studente
- gli strumenti *plugged* e *unplugged* da utilizzare.

01/ BRR... CHE CALDO!

di Barbara Avella, Mauro Crepaldi, Angela Fumasoni, Giorgia Moschini e Lara Rollo

Come avrebbe visto la Terra *Il Piccolo Principe* dall'orbita di B-612, il suo piccolo asteroide, in viaggio verso di noi? Un tenue puntino azzurro, quel *Pale blue dot* immerso in un raggio di Sole e celebrato nella foto voluta da Carl Sagan e scattata dalla Voyager 1 a sei miliardi di chilometri da qui.

Partendo da quest'assunto (accadono sempre cose belle quando il racconto e la scienza si incontrano), inviteremo i nostri alunni a confrontarsi con un problema che travalica i confini nazionali, che espone ai rischi maggiori le persone più povere e vulnerabili del pianeta, che ha portato alla sesta estinzione di massa e che, in prospettiva, riduce le possibilità di sopravvivenza della nostra stessa specie (non esistendo un «pianeta B»): il riscaldamento globale.

Attraverso uno storytelling fantastico, a tratti poetico ma sempre scientificamen-

te rigoroso, solleciteremo le loro competenze digitali (attraverso attività di coding e tinkering), alfabetico-funzionali (ricerca e riconoscimento di fonti e documenti affidabili), matematiche (analisi di dati, fatti, fenomeni), scientifiche (formulare e verificare ipotesi, fare esperimenti), tecnologiche (valutare gli interventi positivi e negativi dell'uomo), sociali (valutare i diversi punti di vista) e di cittadinanza (progettare soluzioni esercitando una cittadinanza attiva).

In connessione con le Linee Guida di Educazione Civica, il percorso didattico è stato sviluppato sull'Obiettivo 13.3 Agenda 2030: «migliorare l'istruzione, la sensibilizzazione e la capacità umana e istituzionale per quanto riguarda la mitigazione del riscaldamento globale, l'adattamento, la riduzione dell'impatto e l'allerta tempestiva».

OBIETTIVI PEDAGOGICI

✓ CONOSCENZE

- Differenza tra tempo meteorologico e clima
- Leggere, rappresentare ed interpretare dati
- Riscaldamento globale e suoi effetti sul nostro pianeta
- Obiettivo 13.3 Agenda 2030

Competenze chiave

✓ COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della comunicazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari
- Sa ricercare fonti e documenti affidabili
- Valuta diversi punti di vista su una stessa questione

✓ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

- Utilizza le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati, fatti e fenomeni
- Utilizza il pensiero logico scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi
- Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale, formula ipotesi e le verifica attraverso esperimenti scientifici

✓ COMPETENZE DIGITALI

- Utilizza le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

✓ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani nello spazio e nel tempo

e valuta gli effetti su di essi degli interventi positivi e negativi dell'uomo, progettando soluzioni ed esercitando la cittadinanza attiva per combattere il riscaldamento globale (Obiettivo 13.3 Agenda 2030)

✓ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

- Mostra spirito di iniziativa e competenza imprenditoriale
- Sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi utilizzando il pensiero critico
- Sa condurre una vita attenta alla salute propria e altrui e orientata al futuro nell'ambito della sostenibilità

✓ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Essere cittadini consapevoli e responsabili, partecipando alla vita sociale della loro comunità e del proprio Paese

✓ VALORI

- Stimolare il pensiero critico
- Sostenere la sensibilità al cambiamento climatico acquisendo conoscenze e abilità
- Promuovere la consapevolezza della sostenibilità ambientale e la sua associazione con le problematiche locali
- Condurre una vita attenta alla propria salute e a quella degli altri

✓ ATTITUDINI

- Lavorare in gruppo
- Utilizzare la tecnologia in modo funzionale allo scopo come supporto alla creatività e al problem solving
- Verificare informazioni e saperle comunicare efficacemente
- Promuovere la cittadinanza attiva attraverso atteggiamenti e abitudini adeguati



Discipline

Scienze, tecnologia, arte,
matematica, educazione civica



Durata

20/30 ore



Finalità

Educare allo sviluppo sostenibile,
promuovere la consapevolezza
del problema del riscaldamento
globale e della necessità di
intraprendere azioni di contrasto
al fenomeno

APPROCCIO PEDAGOGICO

L'approccio pedagogico prevede l'utilizzo di metodologie innovative e inclusive quali l'apprendimento per scoperta, *Inquiry Based Science Education (IBSE)*, *Project Based Learning (PBL)*, *Cooperative Learning*.

ELEMENTI DI DIDATTICA INCLUSIVA

Il *cooperative learning* e la metodologia *Inquiry Based Science Education (IBSE)* favoriscono l'integrazione dei bambini con bisogni educativi a partire dalla proposta investigativa: ciascun gruppo procede infatti con la sperimentazione nel rispetto dei ruoli e dei compiti.

SVOLGIMENTO DELL'UNITÀ DIDATTICA

Nella scuola primaria, la forbice tra i 6 e gli 11 anni impone l'utilizzo di approcci, contenuti e strumenti diversi e, data la vastità dell'argomento presentato, è bene dare almeno una base orientativa di partenza. Per questo in ogni fase vengono proposte due varianti (alternative e/o complementari, da utilizzare anche come *learning object*) per adeguare più speditamente il lavoro in relazione alle fasce prima/terza e terza/quinta classe, il tutto con la libertà di scegliere un'attività e riparametrarla in base alle proprie esigenze didattiche, preparazione personale, preferenze e necessità oggettive degli alunni.

Il riscaldamento globale (e non «cambiamento climatico») è il problema più grande col quale si confronteranno le prossime generazioni. Oltre 14.000 articoli scientifici

analizzati dall'*Intergovernmental Panel on Climate Change* (IPCC, organo d'indagine di oltre 195 Paesi sul clima planetario), dimostrano che il riscaldamento globale è responsabilità umana, eppure molti «adulti», non sapendo leggere dati, confrontare modelli, riconoscere la differenza tra fatti e opinioni, ne sono allegramente inconsapevoli se non fieri negazionisti. Questo fallimento educativo impone alla scuola di formare nuovi cittadini responsabili, attivi, coscienti e in grado di riconoscere la validità delle fonti.

La scommessa di questo laboratorio è spiegare il riscaldamento globale a un bambino senza generare eccessive misconcezioni, inevitabilmente causate dalle semplificazioni necessarie al processo di comprensione e apprendimento in relazione all'età.



Fase Coinvolgimento

In questa fase l'obiettivo è raggiungere la consapevolezza dell'importanza e dell'unicità del pianeta che ci ospita.

> **PER LE CLASSI DALLA PRIMA ALLA TERZA.** *Emozione* è la chiave d'avviamento del motore da accendere negli alunni ed è possibile attivarla proponendo l'iconica immagine intitolata *Pale Blue Dot* che mostra com'è la Terra vista da Saturno: un pallido puntino azzurro sospeso nello sterminato buio del cosmo, all'interno di un raggio di Sole (si veda la figura 1.1).



Fig. 1.1 Dov'è la Terra?

L'osservazione della foto e, a partire da questa, l'ascolto delle riflessioni di Carl Sagan (l'astronomo che nel 1990 ne propose lo scatto alla NASA) favoriscono sia il prendere coscienza del posto che occupiamo nell'universo, sia il nostro ruolo di custodi del pianeta.



RUOLO DEL DOCENTE

L'insegnante:

- guida gli alunni a interrogarsi sul divario tra il pallido puntino blu mostrato nella foto e il grande pianeta che abbiamo l'onore e l'onere di abitare;
- aiuta a riflettere sulla constatazione che la Terra è la nostra unica «Grande Casa» (non esistendo un «Pianeta B», un altro pianeta adatto alla vita umana raggiungibile) e deve essere accudita nel migliore dei modi, evitando che sorgano crepe e che diventi fatiscente;
- sottolinea come, negli ultimi secoli, gli abitanti della Terra abbiano messo in atto comportamenti controproducenti che rischiano di mettere a repentaglio la sopravvivenza di molte forme di vita, tra le quali la nostra.



RUOLO DELL'ALUNNO

Partendo dagli stimoli dell'insegnante, la classe:

- illustra le emozioni suscitate dal discorso di C. Sagan con un disegno;
- con un brainstorming espone le proprie impressioni sulle foto;
- propone delle soluzioni che partano dal vissuto quotidiano, al fine di comprendere come ognuno di noi, nel suo piccolo, possa fare qualcosa per il benessere della nostra Terra e dei suoi abitanti.



STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED

- Tutti i materiali sono reperibili all'indirizzo: t.ly/-CDw.

> **PER LE CLASSI DALLA TERZA ALLA QUINTA.** Partendo dal cartone animato o dal film (come per il *Pale blue dot*), presentiamo il libro *Il piccolo principe* che verrà usato come base di lettura collettiva in classe. In piccoli gruppi di brainstorming, gli alunni elaborano la loro versione di un singolo capitolo (o dell'intera storia) nel quale inserire in modo pertinente elementi narrativi legati al riscaldamento globale. Questo li eleverà dal solo ruolo di fruitori passivi di letture a quello di protagonisti attivi.



RUOLO DEL DOCENTE

L'insegnante:

- facilita la lettura collettiva del testo e le attività di brainstorming affinché non ci si allontanano dall'obiettivo principale del lavoro;
- monitora e modera le attività di creazione del progetto in realtà aumentata e virtuale.

02/ CACCCIA AI TESORI

di Valeria Bonatti, Marisa Napoli e Valentina Zambelli

Il laboratorio si concentra su percorsi che ampliano e rafforzano l'offerta formativa dei tradizionali curricula di educazione civica nella scuola primaria, con particolare attenzione alla valorizzazione

del patrimonio storico, culturale, artistico e ambientale del territorio e all'educazione all'uso consapevole delle risorse digitali in quanto trasversali alle discipline curriculari e alla cittadinanza attiva.



Discipline

Tecnologia, inglese, educazione civica, storia, arte



Durata

Tre mesi



Finalità

Salvaguardia del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico

OBIETTIVI PEDAGOGICI

✓ CONOSCENZE

- Principali eventi storici legati al territorio
- Simboli e monumenti rilevanti del territorio
- Sostenibilità ambientale, ecologia
- Uso di applicativi di grafica digitali ed editing audio/video

Competenze chiave

✓ COMPETENZA DIGITALE

- Usare in autonomia le tecnologie con finalità di istruzione, formazione e informazione in linea anche con le competenze previste dal DigComp 2.2

✓ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

- Comunicare efficacemente nella madrelingua
- Utilizzare il lessico specifico adottando un registro adeguato al contesto

✓ COMPETENZE MULTILINGUISTICA

- Utilizzare il lessico specifico e funzioni comunicative nella lingua inglese

✓ COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Sentirsi parte della propria comunità
- Rispettare e tutelare ambienti, cose e persone
- Individuare collegamenti e relazioni

✓ VALORI

- Cittadinanza attiva e senso di responsabilità
- Appartenenza alla comunità
- Consapevolezza culturale

✓ ATTITUDINI

- Attitudine al lavoro di gruppo, alla condivisione e al confronto
- Attitudine all'analisi delle fonti e verifica delle informazioni

APPROCCIO PEDAGOGICO

L'approccio pedagogico prevede l'utilizzo di metodologie innovative e inclusive, quali *Inquiry Based Learning* (IBL), *Project Based Learning* (PBL) l'Apprendimento Situato, la *Flipped Classroom*, il *Cooperative learning* per rendere gli studenti creatori/protagonisti dell'esperienza di apprendimento e maturare la consapevolezza che «i saperi» si sommano e si compenetrano nell'unico «Sapere».

Il lavoro per gruppi eterogenei facilita lo sviluppo delle soft skill quali: *problem solving/posing*, *teamwork*, autonomia, responsabilità, progettazione condivisa.

L'approccio metodologico è quello della didattica laboratoriale, intesa come occasione per far dialogare le discipline al fine di conoscere il territorio, la sua storia e le sue risorse attraverso linguaggi diversificati.

ELEMENTI DI DIDATTICA INCLUSIVA

Il lavoro di gruppo permette di valorizzare il potenziale di ciascun studente.

I diversi linguaggi utilizzati durante le fasi di lavoro consentono di attivare diversi stili di apprendimento e di accogliere le singole attitudini.

SVOLGIMENTO DELL'UNITÀ DIDATTICA

Il percorso prende il via da un tour svolto nella città di Luni, entrata recentemente a far parte della Riserva di Biosfera UNESCO dell'Appennino Tosco-Emiliano, tra passato presente e futuro. Nella «splendida civitas Luna», alunne e alunni vanno a caccia di un bene culturale e naturalistico per poi raccontarlo.

Il punto di partenza è l'anfiteatro, monumento simbolo del territorio: si prosegue poi tra secoli di storia e si arriva nel luogo dove un tempo il faro del porto di Luni guidava i viaggiatori, e in cui oggi sorge il ponte di recente costruzione, che proietta Luni verso il futuro.

E il presente? La risposta è semplice: sono le persone che si prenderanno cura del proprio patrimonio culturale e territoriale conoscendolo e raccontandolo, affinché rimanga vivo e presente nelle vite di tutti, come esempio di *best practice* nell'ottica dello sviluppo sostenibile e della interazione tra sistema sociale e sistema ecologico.

I ragazzi e le ragazze condenseranno l'esperienza in alcuni video/podcast condivisi con tutta la comunità mediante codici QR affissi nei luoghi più rilevanti della ricerca.

I diversi linguaggi e le lingue comunitarie saranno messi in relazione per favorire l'esplorazione, la scoperta, l'operatività e la motivazione ad apprendere. L'incontro con le nuove tecnologie come facilitatori dei percorsi di apprendimento e come strumenti di lavoro propriamente detti aiuteranno a maturare un uso consapevole degli stessi e a limitare gli effetti da dipendenza.

5

Fase Valutazione

La valutazione, corale tra i docenti coinvolti e da fare attraverso opportune griglie, include sia il processo che il prodotto. Le griglie di valutazione vengono condivise fin da subito con gli alunni per agevolare il loro processo metacognitivo e canalizzare il loro lavoro. Gli alunni saranno invitati, al termine dell'attività, a svolgere un'autovalutazione, preceduta da un momento di riflessione collegiale, che metta in luce l'operato, i punti di forza, le criticità e il livello di gradimento del lavoro di gruppo di ciascuno.

**RUOLO DEL DOCENTE**

L'insegnante compila le rubriche di valutazione condivise, ed effettua un bilancio finale delle criticità e punti di forza emersi durante lo svolgimento dell'attività.

**RUOLO DELL'ALUNNO**

Gli alunni, a seguito della riflessione collegiale, attraverso un processo metacognitivo, acquisiscono piena consapevolezza dei risultati raggiunti sia in termini di apprendimento che del prodotto realizzato.

**STRUMENTI DIGITALI**

- Scheda di valutazione 2.1

Tabella 2.1 >> Scheda di valutazione finale

Descrittori di competenza	Livello approfondito	Livello esaustivo	Livello migliorabile
Conoscenze e competenze disciplinari	Piena e completa conoscenza dei contenuti disciplinari, ampliati in modo autonomo con analisi critiche personali.	Buona conoscenza dei contenuti disciplinari, rielaborati secondo schemi guidati.	Basilare conoscenza dei contenuti disciplinari senza alcuna rielaborazione.
Conoscenze e competenze digitali	Piena autonomia nell'utilizzo delle tecnologie digitali con gestione indipendente delle risorse.	Utilizzo delle tecnologie digitali seguendo schemi guidati.	Scarso autonomia nell'uso delle tecnologie digitali.

Soft skills (pensiero critico, collaborazione, creative problem solving)	Possesso delle necessarie competenze trasversali, gestite in maniera costruttiva e matura.	Possesso delle necessarie competenze trasversali, gestite in maniera consapevole e responsabile.	Possesso delle necessarie competenze trasversali, gestite in maniera discontinua e superficiale.
Comprensione dei valori e delle attitudini legate all'Educazione Civica	Piena consapevolezza dell'identità personale, sociale e culturale, con utilizzo autonomo di pratiche di cittadinanza responsabile.	Consapevolezza dell'identità personale, sociale e culturale, con utilizzo guidato di pratiche di cittadinanza responsabile.	Essenziale consapevolezza dell'identità personale, sociale e culturale.