

DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE, REALIZZAZIONE E CONDIVISIONE DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA

DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE ATTIVITÀ DIDATTICHE PASSO DOPO PASSO

È un documento da compilare individualmente o insieme a colleghi per documentare passo dopo passo la progettazione e la realizzazione dell'attività didattica.

È un documento fondamentale per essere di reciproco stimolo, per permettere ad altri di provare l'attività realizzata in una giornata, un mese, un quadrimestre o un anno intero. La durata dell'attività non è un vincolo, l'importante è descrivere i moduli che la compongono.

È composto da quattro sezioni principali: **progettazione**, per raccontare passo dopo passo come avete progettato e preparato l'attività didattica; **realizzazione** per condividere passo dopo passo come l'avete realizzata; **restituzione e valutazione** dell'esperienza.

Contiene slide separate che possono essere duplicate e integrate per poter descrivere in dettaglio cosa avete fatto e soprattutto come. Completare tutte e quattro le sezioni è l'unica regola!

È ispirato ai laboratori di Riconessioni, ma averli frequentati non è un obbligo!
Per saperne di più visita il sito www.riconessioni.it

È l'ingrediente che rende la **GALLERIA DI RICONNESSIONI** uno spazio di condivisione di esperienze maturate in classe e di idee sperimentate sul campo.
Per saperne di più visita la sezione www.riconessioni.it/galleria

Genius Loci. Cartoline avventurose da un'altra città.

DISKOLE' APS- CPIA1

Valentina Sacchetto, Eloisa Benna

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Minori straniere e stranieri del CPIA1 sede 1 di Torino
fascia d'età 15-18; MSNA, ricongiunti, richiedenti
protezione internazionale. Molteplici background familiari,
culturali, scolastici, linguistic. ALTO GRADO DI DIVERSITA'

DISCIPLINE COINVOLTE

Lingua Italiana L2; Cittadinanza; Storia;
Geografia; Tecnologia e comunicazione

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

INCLUSIONE.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Rapportarsi in modo autonomo con molteplici fonti informative e strumenti digitali
- Cooperare meglio con i pari
- Scegliere gli strumenti digitali e le modalità comunicative adeguate nei diversi contesti
- Orientarsi e muoversi nella nuova città
- Raccontare la città attraverso narrazioni proteiformi grazie
- Riconoscere le successive aree di urbanizzazione della città in base agli indicatori studiati (stili architettonici, segni storici ecc)

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- la storia della città e dei suoi rapporti sociali nel tempo
- lessico L2 della città e significato delle parole raccolte durante le esplorazioni
- le principali piattaforme social e strumenti digitali per la comunicazione

Racconta, passo dopo passo, come **progettare e preparare** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

AZIONI: Puoi specificare in un elenco puntato le azioni preparatorie da compiere prima di erogare l'attività:

- Brainstorming in equipe: multidisciplinarietà come risorsa per progettare la transdisciplinarietà in classe
- Calendarizzazione per fasi e piccoli moduli
- ricerca on line e condivisione cloud materiali preparatori
- Progettare a 360°: il cosa e il come sono sullo stesso piano, Che fare/come fare
- Appliciamo il filtro UDL- Universal Design for Learning alle nostre progettazioni per testarne ex ante l'inclusività e l'accessibilità come valore in sé

DURATA

COMPLESSIVA:

20 ore- progettazione ex ante e in itinere

RISORSE:

internet, device, una chat per proseguire il brainstorming anche a distanza in modo efficace ed intuitivo, una cartella condivisa in Drive per la co-costruzione dei materiali

Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
1. Lancio del progetto: esplicitiamo l'obiettivo: conoscere la nuova città, innamorarci dei posti, orientarci, raccontarla, stare bene. Il metodo è induttivo, procediamo per brainstorming, con materiali stimolo, teniamo traccia delle emergenze (ciò che emerge). Condividiamo da subito i tempi, quanto dura l'attività? quali fasi (sarà una cosa che ripeteremo più volte nel corso del progetto, per incentivare la consapevolezza diacronica dei ragazzi e delle ragazze)	2 ore	lavagna, schermo e connessione internet, link a siti, slideshow foto precedentemente preparato, siti di fieldrecording (la città dal punto di vista sonoro). I ragazzi usano le proprie risorse: BYOD ma la rete è messa a disposizione. Casse audio.
2. Brainstorming e focus group periodici con domande stimolo: cosa vogliamo fare? Cosa sappiamo fare? Cosa sappiamo già? Cosa ci incuriosisce?	1 ora (si ripete per ogni tappa)	analogiche (quaderni, penne, cartelloni, lavagna) o digitali (tablet/smartphone, un wall di padlet)

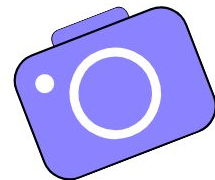
Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
3. Schemi anticipatori-att.preparatoria: prima dell'uscita. Identifichiamo l'area della città da visitare, esplorazione libera su mappa digitale e con siti e archivi online. I ragazzi a gruppi cercano info da condividere. Anche a casa/in comunità proseguono gli approfondimenti personali (importante mantenere entrambe le linee di ricerca aperta e possibili: in gruppo ed individuale, in momenti diversi). Il task è circoscritto e preciso: prepara le domande da fare alle maestre durante l'uscita: quali curiosità o dubbi ti sono sorti leggendo le fonti? Prepara un particolare che ti ha colpito da condividere e raccontare agli altri durante l'uscita.	3 ore (si ripete per ogni tappa)	lavagna, schermo e casse, wifi. BYOD
4. Esplorazione urbana è il giorno dell'OSSERVAZIONE. Sosteniamo l'osservazione con compiti brevi e intuitivi (task), esplicitiamo sin dall'inizio: "osservate bene, perché poi parteciperete a una caccia al tesoro fotografica"). Registrare l'imprevisto, l'elemento serendipico, l'emergenza, ciò che si trova per caso.	3 ore (si ripete per ogni tappa)	BYOD- fotocamera integrata smartphone, taccuino appunti anche digitale/ vocali/chat telegram o whatsapp

Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
5. giochiamo al rientro in classe, la volta successiva, giochiamo con quiz digitali precedentemente preparati. Classe divisa in team- nel tempo, i team si formano spontaneamente in modo più misto ed equilibrato. Autovalutazione e testing su conoscenze e competenze	3 ore (si ripete per ogni tappa)	maxischermo, casse, connessione wifi e tablet/pc; preferiamo sempre un'impostazione BYOD, app freemium per gamification (Kahoot o Socrative, ecc.)
6. Archiviamo per ogni tappa, selezioniamo e conserviamo insieme le tracce importanti- lo smartphone è la nostra scatola nera: apriamo e setacciamo. Condividiamo le scelte sul maxischermo, spieghiamo perché. E' già il passaggio da archiviazione a narrazione	rientra nella fase 5. (ri ripete ad ogni tappa)	BYOD, smartphone, cartella drive condivisa
7. Autoproduciamo sulla base dei materiali raccolti e dei ricordi archiviati, scegliamo i luoghi significativi. Organizziamo il calendario dei set fotografici in città e localizziamo in mappa. Set fotografici. Stampe e output digitali.	30 ore	cartella drive, connessione wifi, BYOD, mappa digitale per geolocalizzare, fotocamera integrata o professionale. Stampante, cartoncino, taglierine.
8.Evento finale: presentazione stampe, racconto dell'esperienza, benefit gita di classe	4 ore	locali o spazio all'aperto, tanti ospiti, amici e parenti, maxischermo, mic e casse, entusiasmo

RESTITUZIONE



Racconta come impostare la restituzione e la valorizzazione dell'esperienza.

compito autentico: il prodotto e il pubblico sono autentici. Questo ci consente di lavorare “a partire dalla fine”- che in questo caso è la ricezione, con i suoi vincoli, che possono anche essere consapevolmente trasgrediti (quanto ci influenza la reazione del pubblico?) Evento finale di presentazione delle postcards analogiche e digitali, con ospiti. Narrazione dell'esperienza, la città vista dagli altri: un'altra città.

”



VALUTAZIONE

Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati?

Descrivi qui come intendi valutare che la classe abbia raggiunto gli obiettivi di apprendimento prefissati (gli stessi della slide 4)?

Valutazione formativa che integra i test in gamification, le osservazioni partecipanti (social e feedback), l'autovalutazione degli allievi (formulari); il focus group periodico.

”

CONSIGLI

- su luoghi/spazio, psicogeografia Alastair Bonnett, Fuori dalle Mappe, Blackie Edizioni
- <http://www.metodologiedidattiche.it/>
- aporee.org (geolocalizzazione e suoni in città)
- <https://www.thinglink.com/> per mappe aumentate con multimedia



LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](#)
- [CC BY-NC](#)
- [CC BY-NC-ND](#)
- [CC BY](#)
- [CC BY-ND](#)

Non è segnato su nessuna mappa, i luoghi veri non
lo sono mai (H.Melville, Moby Dick)

