

Lesendes Mädchen,
Enckell, Magnus,
Finnish National Gallery
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0)
Donazione al Pubblico Dominio

TEACHING WITH EUROPEANA MIGLIORI PRATICHE 2019-2020



pro.europeana.eu



www.eun.org



@EuropeanaEU



@eu_schoolnet



Cofinanziato dal meccanismo per collegare
l'Europa dell'Unione europea

Editore: European Schoolnet (EUN Partnership AISBL), Rue de Trèves, 61, 1040 Bruxelles, Belgio

Citare questa pubblicazione come: Teaching with Europeana: migliori pratiche, 2019-2020, settembre 2020, European Schoolnet, Bruxelles

Parole chiave: patrimonio culturale; pedagogia; risorse e materiali; sviluppo professionale; insegnamento STEM; integrazione dei programmi curriculari, transizione scolastica, esperienza didattica

Autori: Agnieszka Pielorz, Andreas Galanos, Angela Lucia Capezzuto, Angeliki Kougiourouki, Anita Lasić, Anna Maria Gauci, Artur Coelho, Ayrton Curmi, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Cristina Lima, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Ella Rakovac Bekeš, Francisco José Orosia Salvador, Grațiela Vișan, Ivana Busuttil, James Callus, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Maja Videnovik, Maravelaki Sofronia, Marcin Jabłoński, Marina St-Mirčić, Mark Busuttil, Nathalie Chessé-Chesnot, Reyhan Gunes, Sandra Troia, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi

Progettazione/DTP: European Schoolnet

Crediti fotografici: Anna Maria Gauci, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Grațiela Vișan, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Marina St-Mirčić, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi, Europeana, European Schoolnet

Pubblicazione ad settembre 2020. Il lavoro presentato in questo documento è supportato dalla Fondazione Europea con il co-finanziamento del Connecting Europe Facility (meccanismo per collegare l'Europa) dell'UE. Le opinioni espresse in questa pubblicazione sono quelle degli autori e non necessariamente quelle di EUN Partnership AISBL, della Fondazione Europea o della Commissione europea.

Questo opuscolo è pubblicato in base ai termini e alle condizioni di Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

SINTESI

Negli ultimi cinque anni, Europeana¹ e European Schoolnet² (EUN) hanno lavorato assieme per uno scopo comune: incoraggiare l'integrazione innovativa del patrimonio digitale culturale nell'istruzione formando gli insegnanti su come creare scenari didattici con l'utilizzo di risorse culturali digitali, testarli e integrarli nelle loro classi.

Questa lunga collaborazione ha portato alla creazione di una solida comunità di insegnanti, desiderosi non solo di migliorare le loro abilità nell'uso di elementi culturali digitali ma anche di avere una maggiore consapevolezza del valore dei dati culturali digitali nell'istruzione, di mostrare le migliori pratiche, indipendentemente dalla disciplina, e di condividere suggerimenti con i colleghi.

Accuratamente selezionati da Europeana e European Schoolnet, gli scenari di apprendimento e la storia della loro realizzazione che compongono l'opuscolo Teaching with Europeana sono il risultato del duro lavoro, dell'impegno, della creatività e degli sforzi continui degli insegnanti per evidenziare l'importanza del patrimonio culturale nell'insegnamento. Composto dei 30 migliori contributi emersi dalla Europeana Education Competition 2020,³ questo opuscolo è stato pensato per gli insegnanti e per i soggetti impegnati nel settore istruzione come un primo esempio dell'uso delle collezioni Europeana. Il suo obiettivo è ispirare e supportare la creazione di attività didattiche che promuovano l'integrazione del patrimonio culturale digitale nelle pratiche didattiche.

Organizzata da marzo ad aprile 2020,⁴ la Europeana Education Competition è stata aperta agli insegnanti della scuola primaria e secondaria dei paesi dell'Unione europea e di quelli associati a Horizon 2020. Sono stati invitati a implementare, online o in classe, uno degli scenari di apprendimento disponibili nel blog Teaching with Europeana⁵ e di condividere le loro storie in merito. Il concorso è stato anche aperto ai 130 membri del gruppo di utenti di Europeana Education, che sono stati invitati a creare almeno uno scenario di apprendimento, usando le risorse di Europeana.

Classificati in categorie diverse, i contributi selezionati sono tutti collegati a uno o più dei seguenti argomenti: educazione STEAM, istruzione primaria e secondaria, apprendimento basato su progetto, apprendimento interdisciplinare e temi globali come educazione ambientale, cambiamento climatico, uguaglianza di genere, inclusione, cittadinanza, ecc. Perciò questo opuscolo mostrerà esempi di materiali didattici per la scuola primaria e secondaria di varie materie.

L'elenco dei contenuti ti guiderà attraverso diverse risorse didattiche. Speriamo che possa trovare questo opuscolo utile e stimolante così come è stato per noi.

¹ <https://www.europeana.eu/en> and <https://pro.europeana.eu/>

² <http://www.eun.org/>

³ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/europeana-education-competition-2020-winners/>

⁴ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/jump-in-the-europeana-education-competition-2020/>

⁵ <https://teachwitheuropeana.eun.org/>

Indice

SINTESI	3
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IL PASSATO, IL PRESENTE E IL FUTURO	6
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - ROBOT DA COMBATTIMENTO DELL'ERA NAPOLEONICA	11
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - LA PENNA È PIÙ POTENTE DELLA SPADA ...	15
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IL MERCATO DEL LAVORO E LE DONNE ATTRAVERSO I SECOLI	22
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - CRIMINI REALI- SOTTO L'OCCHIO DELLA RA!	28
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - GLI EFFETTI DELLA MISE EN ABYME IN UNA SCENA INIZIALE	34
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PODCAST DI COLLEZIONI D'ARTE.....	54
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - VIAGGIARE IN UN PAESE SCONOSCIUTO.	59
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IN RETROSPETTIVA: FILMARE NEL CORSO DEI SECOLI	74
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - FUN WITH FLAGS (DIVERTIAMOCI CON LE BANDIERE)	85
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - DRITTO E ROVESCIO: ANATOMIA DI UNA MONETA.....	97
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - STORIE RADIOFONICHE.....	104
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - UN MONDO SENZA PLASTICA?	112
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - POSSO FIDARMI DI TE?.....	120
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - STEAM NEL CICLO DELL'ACQUA	129
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - CONNETTERSI CON L'AMBIENTE USANDO I NOSTRI SENSI	136
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PIÙ FORTI INSIEME	142
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PROGRAMMARE UN FUTURO SOSTENIBILE	147
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - È UN MONDO COLORATO	152
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IL BALLO DELLE FORZE	159
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - GUARDA, CAPISCI, SFIDA – SII UN AGENTE DI CAMBIAMENTO!	167
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - SCOPERTE MATEMATICHE NELL'ARCHITETTURA ROMANICA	171

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - RISCRIVERE LA STORIA CON ATTIVITÀ STEAM	177
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - NARRAZIONE COLLABORATIVA	183
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - ROMPERE E MANTENERE IL SILENZIO	188
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - CREA LE TUE PIANTE AUTONOME	195
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PROSPETTIVA DI UN SOLDATO SULLA GUERRA	201
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - ATTIVITÀ DI LETTURA IN REMOTO SULLE DONNE PIONIERE PER DISCENTI DI LINGUA.....	207
SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - COMPRENDERE IL MOTO LINEARE UNIFORME CON FAMOSE GIF ANIMATE DI PITTURA	215
STORIA DI IMPLEMENTAZIONE - TEST ALIMENTARI	231

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IL PASSATO, IL PRESENTE E IL FUTURO

Titolo

Annunci pubblicitari - Il passato, il presente e il futuro

Autore (i)

Maja Videnovik

Abstract

Viviamo in un mondo in cambiamento costante dove l'economia e la tecnologia crescono molto rapidamente. Gli studenti sono regolarmente messi di fronte all'innovazione e all'imprenditorialità, ogni giorno ricevono nuove informazioni e scoprono nuovi prodotti. Sono circondati da innovazioni tecnologiche che suscitano il loro interesse e il desiderio di fare qualcosa di nuovo. Gli annunci pubblicitari di queste innovazioni ne aumentano la popolarità, specialmente oggi quando la promozione online raggiunge ogni consumatore molto velocemente. Questo scenario di apprendimento mira a insegnare agli studenti che devono pensare criticamente alle cose che li circondano, mettere in discussione la pubblicità che vedono e ascoltano, guardarla da prospettive diverse e trarre conclusioni da soli. Impareranno come sono cambiati gli strumenti pubblicitari nel corso degli anni, cambiando il loro formato e la loro percezione e cosa il futuro riserva per la pubblicità. Le conoscenze acquisite saranno utilizzate per analizzare gli elementi di una pubblicità efficace da tenere in considerazione quando si fa una promozione aziendale.

Parole chiave

Pubblicità, imprenditorialità, innovazione, pubblicità digitale, promozione

Tabella riassuntiva

<i>Tabella riassuntiva</i>	
Materia	Innovazione
Argomento	Alfabetizzazione finanziaria e marketing
Età degli studenti	14
Tempo di preparazione	2 giorni
Tempo di insegnamento	3 lezioni di 40 minuti
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • https://padlet.com • https://new.edmodo.com/ • https://en.wikipedia.org/wiki/Advertising • https://rocketium.com/academy/advertisements-past-present-future/ • http://www.rivertownmultimedia.com/dont-go-changing-how-advertising-has-changed-over-time/

Tabella riassuntiva

Materiale didattico offline	Rubriche di autovalutazione
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Bonad. Brun-vit tryck Pears soap reklam • Advert for Guy's Tonic, to aid indigestion and nervousness, showing a nurse pouring the tonic into a measuring cup • Advertisement for "Ozozo" skin cream • Showcard advertising Merital quinine compound tablets • Showcard advertising "Kolynos" Dental Cream toothpaste • Pepsi Cola reklám

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Innovazione è una materia insegnata nel 1° anno (studenti di 14 anni) della scuola secondaria. Secondo il programma ministeriale di questa materia, gli studenti devono familiarizzarsi con gli strumenti di base del marketing, apprendere le differenti attività promozionali e acquisire conoscenze su come usarle per la promozione di un'azienda. Durante la lezione gli studenti discutono il potere degli strumenti pubblicitari nel passato, nel presente e nel futuro (influenza di internet, social media, ecc.) Devono valutare alcuni annunci pubblicitari e discutere gli elementi principali di un annuncio. Alla fine gli studenti creano un annuncio della loro idea di impresa.

Obiettivo della lezione

Gli studenti acquisiscono conoscenze di diverse attività di marketing e riconoscono il potere degli strumenti di marketing nel passato, presente e futuro. Durante questo scenario di apprendimento discuteranno l'influenza che i diversi strumenti di marketing hanno sulla vendita di alcuni prodotti, analizzeranno questa influenza nel passato e discuteranno come lo sviluppo della tecnologia influisce sullo sviluppo del marketing. Devono creare il loro annuncio pubblicitario e presentare la loro scelta degli strumenti e degli elementi usati, tenendo in considerazione i consumatori e i loro bisogni.

Risultato della lezione

Gli studenti:

- identificano vari strumenti di marketing
- forniscono un esempio di strategie di marketing
- comprendono il ruolo e l'importanza del marketing in internet
- applicano strumenti di marketing in internet a prodotti / servizi
- raccolgono, analizzano e interpretano informazioni attinenti allo sviluppo del marketing
- traggono conclusioni in modo indipendente sull'importanza del marketing
- creano il proprio annuncio pubblicitario.

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto
- Apprendimento collaborativo
- Apprendimento incentrato sullo studente

Competenze del 21° secolo

Durante questa attività si sviluppano varie competenze del 21°: gli studenti discutono diverse strategie di marketing che furono usate nel passato e differenti attività di marketing tramite brainstorming, lavorano in gruppi, comunicano, collaborano, analizzando pubblicità del passato e la loro influenza sulla vendita concreta del prodotto. Analizzare la pubblicità da due punti di vista, quello del produttore e quello del consumatore, permette loro di pensare al problema da prospettive diverse, il che sviluppa le loro competenze di pensiero critico. Con flessibilità e adattabilità, mettendosi in diversi background culturali, sviluppano le loro competenze per la vita. Gli studenti creano un annuncio pubblicitario del prodotto che è parte della loro idea di impresa, usando strumenti digitali diversi, dove ogni componente del gruppo del gruppo dà il proprio contributo al prodotto finale. Questa attività sviluppa le competenze TIC e le competenze professionali (leadership e responsabilità).

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	Agli studenti sono presentati gli obiettivi dell'attività, i risultati da raggiungere e come l'attività sarà organizzata. Una discussione iniziata da una domanda - "Qual è la tua pubblicità preferita al momento? Perché?" - favorisce la motivazione e la partecipazione attiva degli studenti alle attività in classe.	5'
Discussione	La discussione inizia sui motivi della promozione aziendale e perché il marketing è un processo tanto importante del processo imprenditoriale. Usando Padlet, gli studenti cercano di identificare diversi tipi di attività promozionali e strumenti pubblicitari e discutono quando e come possono essere utilizzati per la promozione dell'azienda e la loro influenza sul suo successo.	10'
Introduzione a Europeana	Prima che gli studenti inizino il loro lavoro, viene fatta una breve introduzione alle risorse di Europeana e a come si possono usare. Viene anche presentata la struttura della licenza Creative Commons.	10'
Ricerca sulla pubblicità nel passato	Gli studenti divisi in gruppi cercano informazioni sui diversi tipi di pubblicità negli anni. Discutono l'influenza che il marketing ha avuto sulle persone in periodi specifici, analizzano la pubblicità dalla prospettiva del produttore e del consumatore e discutono che cosa pensano abbia potuto influire sul consumo di prodotti concreti in quel momento. Anche lo sviluppo degli strumenti pubblicitari fa parte della ricerca.	25'
Ricerca sulla pubblicità ora	Gli studenti analizzano diversi annunci pubblicitari che sono famosi ora, il motivo del loro successo, quale era l'idea dell'inserzionista, quali i bisogni del consumatore e discutono l'influenza che queste attività promozionali hanno sulle persone, sulle tendenze nel marketing oggi, ecc. Occorre sempre ricordare agli studenti di prestare attenzione alla licenza Creative Commons. Usano Padlet come spazio per condividere strumenti multimediali come immagini, testi o video.	25'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Tendenze nel marketing	Gli studenti discutono, cercando di trarre conclusioni, quali sono le tendenze nel marketing e che cosa si deve tenere in considerazione quando si crea materiale promozionale per un'azienda. Gli studenti discutono gli elementi di un buon annuncio pubblicitario, cercando di pensare ai consumatori, a come raggiungerli e a che cosa dire per avere l'effetto maggiore. Gli studenti cercheranno di creare il proprio annuncio, considerando i vari strumenti digitali che si possono usare per tale fine.	25'
Presentare l'annuncio pubblicitario degli studenti	Gli studenti presentano l'annuncio creato agli altri gruppi, spiegando che cosa volevano ottenere e quale pubblico raggiungere. Gli altri studenti fanno domande, danno un parere, commentano e danno suggerimenti poiché vedono questo annuncio con gli occhi di un consumatore.	15'
Conclusione finale	Gli studenti dibattono che cosa hanno scoperto sull'importanza della promozione e della pubblicità per il successo aziendale, come fare promozione, quali fattori tenere in considerazione e come fare un buon annuncio.	5'

Valutazione

Durante le attività gli studenti riceveranno feedback costante sul loro lavoro. Saranno valutati usando rubriche riguardanti la loro capacità di fare ricerca, di rispettare i diritti d'autore, di analizzare e trovare le informazioni più importanti. Si valuteranno anche il loro coinvolgimento nelle discussioni e la loro capacità di analizzare criticamente la pubblicità. La loro capacità di lavorare in gruppi e di contribuire al prodotto finale faranno parte della valutazione finale.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Il coinvolgimento degli studenti in una discussione e nelle attività proposte forniscono feedback continuo all'insegnante. Hanno affermato che l'attività gli è piaciuta molto perché per la prima volta hanno affrontato questo tema in modo diverso. Grazie alla discussione alla fine del lavoro hanno potuto trarre conclusioni riguardanti le attività, il lavoro di squadra, le conoscenze e competenze conseguite, l'uso delle collezioni Europeana e gli strumenti TIC utilizzati. Gli studenti identificano le lezioni apprese e le aree da migliorare. Come principali benefici dell'attività sottolineano il lavoro di squadra e l'opportunità di riflettere in modo più approfondito al di là degli aspetti superficiali della pubblicità.

Osservazioni dell'insegnante

È stata un'attività molto stimolante perché prima non avevamo mai affrontato l'importanza della pubblicità in questo modo. Agli studenti è piaciuta l'attività perché hanno potuto fare ricerche sullo sviluppo della pubblicità negli anni e su diversi strumenti pubblicitari e prevedere che cosa accadrà nel futuro. Hanno trovato interessante analizzare alcuni annunci dal punto di vista di un produttore e di un consumatore e scoprire quale sono le caratteristiche principali di una pubblicità di successo.

L'osservazione più importante è che gli studenti hanno apprezzato l'attività. Tutti hanno partecipato attivamente alle diverse attività e discussioni, hanno ascoltato con attenzione gli altri, sentendosi liberi di dare la propria opinione e di tenere in considerazione ciò che gli altri pensano, prendendo decisioni in comune. Tramite questa attività coinvolgente hanno acquisito conoscenze e competenze pratiche che si possono utilizzare nella vita quotidiana.

La discussione con gli studenti alla fine dell'attività ha mostrato che a loro è piaciuto associare apprendimento e divertimento. A loro piace questo tipo di attività dove possono partecipare, apprendere l'uno dall'altro, giungere a conclusioni proprie e contribuire ai risultati finali. Gli studenti sono stati inoltre soddisfatti delle lezioni apprese sulle possibilità di utilizzare le risorse di Europeana e sulle licenze sui diritti d'autore. Dagli studenti sono venute diverse idee per utilizzare le risorse di Europeana in altre materie.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro delle tre precedenti Europeana Digital Service Infrastructures (DSI). È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - ROBOT DA COMBATTIMENTO DELL'ERA NAPOLEONICA

Titolo

Robot da combattimento dell'era napoleonica

Autore (i):

Artur Coelho

Abstract

Coding, robotica, storia e risorse di Europeana si uniscono in questo progetto. L'obiettivo finale è sviluppare una mappa dove i robot Anrpino programmati dagli studenti ingaggiano una finta battaglia su una mappa che rappresenta Forte do Estrangeiro, una fortificazione difensiva di era napoleonica che si trova vicino alla scuola. Nello scenario immaginario dove i robot francesi e anglo-portoghesi combattano una battaglia, gli studenti devono mettere in campo le loro conoscenze della storia portoghese, del patrimonio locale, del coding e della robotica nelle TIC, oltre alle loro conoscenze di arte e scienza, mentre sviluppano uno scenario divertente in cui Europeana è la principale risorsa per qualsiasi riferimento richiesto.

Parole chiave

Guerre peninsulari, Napoleone, coding e robotica, Anrpino, patrimonio locale

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	TIC, storia, scienze, arte, educazione fisica
Argomento	<ul style="list-style-type: none"> • TIC: Coding e robotica, ricerca online, flusso di lavoro del progetto collaborativo • Storia: Guerre peninsulari (napoleoniche), patrimonio locale • Arte: Disegno, colore, tecniche pittoriche • Scienze: Geologia, tipi di vegetazione, geomorfologia locale • Educazione fisica: Trekking
Età degli studenti	11-12
Tempo di preparazione	Circa un'ora di preparazione, ma questo progetto richiede parecchie lezioni per essere completato.
Tempo di insegnamento	<ul style="list-style-type: none"> • Storia, arte, scienze, educazione fisica: 2-3 ore • TIC: 8-9 ore
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana • Display.land
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti digitali: Ardublockly for Anrpino, Display.land, 3DC.io. • Materiali: Robot Anrpino, stampante 3D e filamento PLA, fogli grandi di carta, materiale per dipingere, colla, viti.

Tabella riassuntiva

Risorse Europeana utilizzate

Risorse pertinenti all'era napoleonica (personaggi, soldati, armi, uniformi, insegne militari, bandiere nazionali, documenti). Due esempi:

- [Napoleão Bonaparte](#)
- [\[Decreto do General Junot, declarando aos habitantes do Reino de Portugal que Napoleão tomou Portugal sob o seu protectorado e que a Casa de Bragança acabou de reinar em Portugal, datado de Lisboa a 1 de Fevereiro de 1808\]](#)

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

- TIC: codifica e robotica - programmazione di oggetti tangibili; utilizzare ambienti di programmazione; pensiero computazionale; ricerca online e gestione delle informazioni.
- Storia: guerre peninsulari (napoleoniche).
- Scienze: tipi di piante, geografia locale.
- Educazione fisica: trekking.
- Arte: composizione 2D, project work.

Obiettivo della lezione

Alla fine di questo progetto gli studenti devono essere in grado di programmare una strategia proficua di ricerca online usando le risorse di Europeana, comprendere il patrimonio locale in relazione alla storia globale, codificare un robot per completare un compito predefinito, comprendere l'impatto delle invasioni francesi dell'era napoleonica sul contesto locale globale.

Risultato della lezione

Il risultato principale di questo progetto è una mappa che replica Forte do Estrangeiro, un forte dell'era delle guerre napoleoniche. In questo forte robot codificati dagli alunni ingaggeranno una finta battaglia, che simula uno scontro militare nelle guerre peninsulari tra gli invasori francesi e i difensori anglo-portoghesi. I robot possono avere armi e insegne militari dell'epoca, oltre a parti meccaniche come artigli. La mappa includerà anche modelli 3D di soldati francesi e anglo-portoghesi, sagome di figure storiche, modelli 3D di armi e strutture difensive dell'epoca.

Come progetto collaterale, ad alcuni studenti verrà chiesto il loro aiuto in un progetto di scansione 3D, utilizzando i telefoni cellulari per riprendere parti del Forte do Estrangeiro in 3D.

Tendenze

Apprendimento basato su progetto, apprendimento ludico.

Competenze del 21° secolo

Capacità di apprendimento e innovazione (pensiero critico, comunicazione, collaborazione e creatività), competenze TIC e mediatiche, coding, robotica e produzione digitale.

Attività		
Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Scoprire Europeana	Scoprire e comprendere come usare le risorse di Europeana in una attività strutturata di ricerca online, lezione TIC.	2 h
Storia	Invasioni napoleoniche.	1 h
Storia	Uscita didattica al Forte do Estrangeiro	2 h
Arte	Creare mappe del Forte do Estrangeiro.	3 lezioni settimanali
Scienze	Uscita didattica al Forte do Estrangeiro, analizzare flora e geografia.	2 h
Educazione fisica	Trekking - uscita didattica al Forte do Estrangeiro	2 h
TIC Robot da combattimento I	Attività di pensiero computazionale: brainstorming per autorganizzare i gruppi e risolvere il problema più grande - creare una battaglia robotica - in elementi tracciabili - codificare i robot, progettare soldati e armi, creare sagome di personaggi storici, progettare la mappa.	1 h
TIC Robot da combattimento II	<p>Attività suddivisa tra più gruppi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendere l'ambiente di codifica Ardublockly per Anprino e sviluppare il codice per i robot da combattimento; - usare Europeana per fare ricerche sui soldati dell'era napoleonica (francesi, britannici, portoghesi), da usare come riferimenti visivi per la modellazione 3D; - usare Europeana per fare ricerche sulle bandiere e sulle insegne militari dell'era napoleonica (francesi, britanniche, portoghesi), da usare per creare gli accessori dello scenario e dei robot; - usare Europeana per fare ricerche sulle armi dell'era napoleonica (francesi, britanniche, portoghesi), da usare come riferimenti visivi per la modellazione 3D. <p>Quando in Portogallo la scuola chiuse a causa dell'epidemia del Covid-19, gli alunni erano nella fase iniziale di questa attività.</p>	8 h (proposte)
Robot contro robot: Messa in scena di una battaglia	Concatenazione di tutte le attività, inscenare una finta battaglia tra le forze francesi e anglo-portoghesi a Forte do Estrangeiro, usare i robot.	1h (proposta)

Valutazione

Metodologia PiNG (sta per Progress, Needs, Goals, e ... non c'è I (io) in squadra; uno strumento di tutoraggio e valutazione per gli hackathon): alla fine di ogni sessione, i gruppi hanno dovuto presentare una relazione orale sui progressi fatti nei compiti scelti, così come sui bisogni e sui problemi percepiti. Questa è stata una sessione generale di gruppo, dove i gruppi sono stati incoraggiati a conoscere e condividere i problemi e discutere le soluzioni.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Metodologia PiNG, feedback continuo del tutoraggio (vedere la valutazione per saperne di più su questo metodo).

Osservazioni dell'insegnante

A causa dell'epidemia di coronavirus, questo scenario di apprendimento non è stato completato. Nel momento della chiusura delle scuole, tutte le attività ad eccezione di quelle relative alle TIC sono state completate. Nelle lezioni TIC, gli studenti stavano iniziando le attività di coding e ricerca usando Europeana per cominciare a sviluppare la parte finale di questo progetto in corso da mesi. Il progetto è possibile? Se le lezioni fossero proseguite come programmato, entro metà giugno avremmo completato lo scenario di apprendimento per il coding e la robotica dove le risorse di Europeana erano essenziali. La tempistica proposta e il ritmo di lavoro degli studenti coinvolti ci fa credere che, se non fosse stata per la chiusura delle scuole per l'emergenza pandemica, questo progetto sarebbe stato completato con successo neleuropeana periodo stabilito.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - LA PENNA È PIÙ POTENTE DELLA SPADA

Titolo

La penna è più potente della spada

Autore

Daniela Bunea

Abstract

Gli studenti di inglese come lingua straniera (livello A2 nel [Quadro comune europeo di riferimento per le lingue](#)) scoprono dal vivo online la scrittura nel passato e la scrittura oggi come attività del lockdown e imparano come chiedere conferma su quanto si è detto con le question tag (è vero/non è vero).

Parole chiave

L'inglese come lingua straniera, question tag, lockdown, online, dal vivo

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Inglese come lingua straniera
Argomento	Attività (del tempo libero) durante il lockdown
Età degli studenti	12
Tempo di preparazione	120 minuti
Tempo di insegnamento	80 minuti
Materiale didattico online	Software: stanza riunioni Adobe Connect
Materiale didattico offline	Hardware: laptop/computer con webcam, cuffie con microfono Carta, matita

Tabella riassuntiva

Risorse Europeana utilizzate

- [Schrijfveer van inktstel van tin](#)
- [Vincent of Beauvais from BL Royal 14 E I, f. 3](#)
- [Two Jews counting their money, the one writing the ledger wears spectacles. Mezzotint after Q. Matsys.](#)
- [A physician writing a prescription for a sick young woman. O](#)
- [An alchemist peacefully writing in a room strewn with papers. Engraving by V.A.L. Texier after Gianni after T. Wyck.](#)
- [Woman Writing a Letter](#)
- [The Letter Writer](#)
- [A Japanese woman writing](#)
- [A Man Writing at his Desk](#)
- [An Egyptian man sits beside his hooka writing a letter, he is watched by his client, a woman. Coloured lithograph by L. Haghe, c. 1849, after D. Roberts.](#)
- [A woman is sitting at a desk in a library, writing a letter. Engraving by I. Taylor after himself.](#)
- [The old writing master sharpens his pen at the window with his students in the background. Lithograph by F. Hanfstaengl, 1836, after G. Dou.](#)
- [A young mother sits at the table with a small boy who is writing on a sheet of paper. Chromolithograph.](#)
- [A man sits writing at a desk shaded by an umbrella. Coloured lithograph.](#)

Licenza

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per fini commerciali, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale e sia attribuita alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale. È la licenza usata da Wikipedia. Raccomandata per materiali che hanno contenuti di Wikipedia e di altri prodotti con licenze simili.

Integrazione nel programma scolastico

L'argomento ATTIVITÀ' DEL TEMPO LIBERO fa parte del programma nazionale delle lingue straniere - il tema principale è: UNIVERSO PERSONALE.

Obiettivo della lezione

Questa è una scoperta guidata dove gli studenti imparano a usare frasi semplici, cioè question tag, chiedere conferma su quanto detto (descrittore livello A2 QCEr <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors2018/1680787989> per Mediare la comunicazione, pagina 170).

Risultato della lezione

Gli studenti si sentono coinvolti, supportati e incoraggiati a fare conversazione e a creare collegamenti per arricchire le loro conoscenze ed esperienze linguistiche rispetto alle ATTIVITÀ' DEL TEMPO LIBERO.

Tendenze

- **Insegnamento-apprendimento centrato sullo studente:** gli studenti e le loro esigenze sono al centro del processo di insegnamento e apprendimento.
- **Valutazione:** l'obiettivo della valutazione si sposta da "Che cosa sai" a "Che cosa sai fare".
- **Apprendimento tra pari:** gli studenti apprendono dai compagni e si scambiano feedback.
- **Apprendimento basato sui giochi:** l'apprendimento è associato a giochi.

- **Apprendimento open-source:** il docente copia, condivide, adatta e riusa materiali gratuiti.
- **Materiali didattici:** passaggio dal libro di testo a risorse web e a strumenti open-source.

Competenze del 21° secolo

- Competenze comunicative oltre a tolleranza e apertura alle idee degli altri.
- Competenze di pensiero critico e creativo.
- Alfabetizzazione informatica e alfabetizzazione mediatica.
- Competenze collaborative, autonomia degli studenti, apprendimento permanente.

Activities

Nome dell'attività	Configurazione stanza riunioni	Procedimento	Tempo
INIZIO (pagine 1-7 della presentazione dell'insegnante)	Condividere ⁶	Insegnante e classe accedono alla stanza riunioni di Adobe Connect. L'insegnante condivide la prima pagina della presentazione (.pdf file, 43 pagine–vedi Documento 1) e introduce il file musicale ("La primavera" di Antonio Vivaldi). Tutti i partecipanti accendono i microfoni e le webcam e controllano suono e video. Saluti e conversazione generale. L'insegnante inizia a registrare la lezione (ha le autorizzazioni dei genitori), chiama i singoli studenti e chiede di digitare un saluto nella casella di chat. Agli studenti viene ricordato il file di presentazione ricevuto dall'insegnante prima della lezione (vedi Documento 2): prerequisiti, benefici e metodi di valutazione della nuova lezione.	10'
CONTROLLO DEI COMPITI PER CASA (pagine 8-10)	Condividere	L'insegnante disattiva la chat privata e chiede agli studenti di impostare lo status di partecipanti a Alza la mano se desiderano presentare i compiti per casa da valutare. L'insegnante promuove uno studente a relatore e gli chiede di condividere il suo monitor e di presentare la foto della sua attività preferita nel lockdown (frasi con il Present Continuous). L'insegnante usa la tecnica Cheeseburger ⁷ per valutare oralmente e assegnare un voto ai compiti dello studente.	10'
INTRODUZIONE (pagine 11-29)	Condividere	L'insegnante presenta il contenitore Sondaggio e usa la tecnica dei quattro angoli ⁸ per chiedere agli studenti di rispondere alla domanda (vedi Allegato 1). L'insegnante specifica la sua attività preferita nel lockdown (scrivere storie di fantascienza in	20'

⁶ In Adobe Connect, la configurazione Sharing è ottimizzata per condividere contenuti come presentazioni di Microsoft PowerPoint, video, Adobe PDF, ecc.

⁷ La tecnica Cheeseburger prevede l'inserimento di critiche sostanziose tra due dosi di stuzzicanti elogi.

⁸ In un ambiente di apprendimento in presenza, la tecnica dei quattro angoli prevede che, quando gli studenti devono prendere una decisione, ognuno dei quattro angoli dell'aula è contrassegnato da una risposta diversa e gli studenti si spostano nell'angolo che meglio corrisponde alla propria opinione; in un ambiente in diretta online gli studenti votano in un sondaggio.

Nome dell'attività	Configurazione stanza riunioni	Procedimento	Tempo
		inglese) e mostra davanti alla webcam i tre libri di storie pubblicati negli anni precedenti. Poi presenta agli studenti foto selezionate di persone che scrivono dal sito Europeana https://www.europeana.eu/en . Gli studenti cliccano sul collegamento accanto alla/e immagine/i che preferiscono e lo aprono sul loro browser. L'insegnante promuove tutti gli studenti a relatori, sposta le coppie nelle stanze per sottogruppi e chiede di descrivere l'immagine scelta al partner e di chiedere conferma su quanto detto (vedi Allegato 2). Esemplifica il compito, con frasi semplici come le question tag, "Right?", "...or isn't he?" ecc. Due coppie di studenti danno una dimostrazione dopo che le stanze per sottogruppi sono chiuse.	
PRESENTAZIONE (pagine 30 & 31)	Condividere	L'insegnante presenta le QUESTION TAG come modo per chiedere conferma su quanto detto. Regole e modelli sono forniti agli studenti. Valutazione formativa: tecnica fist-to-five ⁹ nella casella di chat – gli studenti esprimono il loro livello di comprensione.	5'
PRATICA (pagine 32-37)	Condividere Collaborazione ¹⁰	Sono presentati esercizi con domande multiple, riempimento spazi e abbinamento, per preparare i compiti per casa nell'ambiente di apprendimento virtuale della classe. L'esercizio di riempimento a pagina 35 richiede agli studenti di scrivere prima la loro risposta alla Situazione 1 nella casella di chat, contare 3,2,1, poi premere Invio nello stesso momento; solo dopo questo passo uno studente diventa relatore e scrive sulla diapositiva; stessi passi per la Situazione 2. Valutazione formativa: tecnica fist-to-five nella casella di chat – gli studenti esprimono il loro livello di comprensione. Si gioca a 'Frase che crescono' ¹¹ . Gli studenti si alternano. Valutazione formativa: tecnica pollice su, pollice giù ¹² usando lo status di partecipanti (essere	15'

⁹ In un ambiente di apprendimento in presenza la tecnica fist-to-five misura la comprensione in una scala 0-5 quando gli studenti alzano la mano mostrando 1, 2, 3, 4 o 5 dita; in un ambiente dal vivo online gli studenti scrivono nella casella della chat uno dei numeri (0, 1, 2, 3, 4 o 5).

¹⁰ In Adobe Connect, la configurazione Collaborazione è ottimizzata per annotare contenuti e disegnare a mano libera sui contenuti.

¹¹ 'Frase che crescono' è un gioco dove gli studenti aggiungono una parola per volta per ampliare una frase.

¹² La tecnica pollice su, pollice giù misura la sicurezza degli studenti nell'usare le nuove conoscenze comunicative.

Nome dell'attività	Configurazione stanza riunioni	Procedimento	Tempo
		d'accordo/in disaccordo), gli studenti dicono quanto sono sicuri nell'usare le question tag.	
PRODUZIONE (pagine 38-40)	Condividere Discussione ¹³	Gli studenti (prima due sicuri, poi due insicuri) parlano delle attività preferite del tempo libero, chiedendo ai compagni conferma su quanto detto.	10'
SINTESI (p. 41)	Condividere	Gli studenti riassumono le nuove conoscenze.	3'
CONCLUSIONE (pagine 42 & 43)	Condividere	L'insegnante assegna i compiti per casa: riflessione (scrivere una nuova frase nel diario di bordo) e personalizzazione (ampliare un messaggio di posta elettronica, assegnato come precedente compito per casa, aggiungendo almeno due question tag - i compiti vanno svolti come commenti sul post scritto dall'insegnante sul blog della classe nell'ambiente virtuale di apprendimento). Insegnante e studenti si salutano. L'insegnante ferma la registrazione. La classe lascia la stanza riunioni. L'insegnante manda il file di preparazione per la prossima lezione (vedi Documento 3).	7'

Valutazione

Vedi le fasi *CONTROLLO DEI COMPITI PER CASA*, *PRESENTAZIONE* e *PRODUZIONE*.

*******DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*******

Feedback degli studenti

Agli studenti è piaciuta la lezione, soprattutto le espressioni per attirare l'attenzione¹⁴ alle quali si sono già abituati – questa era la 4^a sessione sincrona (dal vivo online) – e le pause per rilassare la mente¹⁵ con posizioni yoga e semplici salti. Vedere la registrazione è molto utile e riguardare la lezione aiuta a sviluppare le competenze linguistiche. Un feedback informale dopo le sessioni online mi ha dato informazioni preziose, che si possono usare per migliorare sessioni future.

Osservazioni dell'insegnante

Il mio obiettivo principale con questa lezione è stato lavorare con i miei studenti per aumentare il loro uso dell'inglese parlato e renderli più sicuri. L'obiettivo didattico immediato è stato usare frasi semplici, le question tag, per chiedere conferma di quanto detto. L'obiettivo a lungo termine è raggiungere la competenza comunicativa.

¹³ In Adobe Connect, la configurazione Discussione è ottimizzata per dibattere i problemi in modo interattivo e per prendere appunti.

¹⁴ Le espressioni per attirare l'attenzione sono un modo per richiamare l'attenzione di tutti e anche per calmare il pubblico quando necessario.

¹⁵ Le pause per rilassare la mente sono pause mentali per aiutare gli studenti a mantenersi concentrati e a partecipare in modo corretto; queste pause fanno muovere gli studenti per portare ossigeno e sangue al cervello; recuperano energia o si rilassano

Ho usato una sessione sincrona (live online) in una stanza di Adobe Connect con i miei studenti di 14 anni come esemplificazione della scena digitale dove oggi si svolge la pratica didattica. La parte asincrona è l'ambiente virtuale di apprendimento Seesaw. Fornire esperienze scolastiche significative a distanza è una sfida per il mondo dell'istruzione alle prese con l'impatto del Covid-19. Questo modo di insegnare richiede perciò riflessioni e feedback continui.

Ciò che ho imparato finora sull'insegnamento e apprendimento live online è che, a macro livello, gli insegnanti devono relazionarsi con i loro studenti sul piano umano, adattare il loro insegnamento e non tradire l'apprendimento sociale ed emotivo. A livello micro, banche di parole/frasi (da ampliare costantemente) come quelle per attirare l'attenzione o le pause per la mente, ma anche complimenti sull'aspetto (taglio di capelli, abiti, background, ecc.) e espressioni (spiritose) di incoraggiamento/lode per il feedback come: "È sbagliato, ma è un errore meraviglioso!" o il più comune "Ben fatto!" possono essere utili (e lo sono già stati).

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

Time for a poll!

How often do **you** do
the lockdown activity presented?

- a.) regularly
- b.) often
- c.) seldom
- d.) never



Pair work in breakout rooms

Describe the chosen picture to your partner.

Make sure you use:

- the Present Simple for appearance and (likely) jobs,
- the Present Continuous for ongoing activities,
- “there is/are” for what else can be seen,
- the Past Simple for previous actions.

Ask your partner to agree with you.

Change roles.

Always listen carefully.



SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IL MERCATO DEL LAVORO E LE DONNE ATTRAVERSO I SECOLI

Titolo

Il mercato del lavoro e le donne attraverso i secoli

Autore (i):

Anita Lasić

Abstract

Questo scenario di apprendimento affronta il tema dei diritti e degli obblighi delle donne e il loro ruolo nella società attraverso i secoli. Il suo obiettivo è di sensibilizzare e pensare criticamente all'uguaglianza di genere, ai diritti umani e alle condizioni di lavoro delle donne.

È stato implementato durante le lezioni di inglese quando a causa della pandemia del Covid-19 le scuole sono state chiuse e le lezioni svolte a distanza. Gli studenti di 15 anni della terza media hanno fatto i compiti da casa, usando i loro dispositivi.

Il loro primo compito è stato esaminare e studiare la collezione di Europeana intitolata [Women at Work](#). Dovevano scoprire quando le foto erano state fatte, che tipo di lavori le donne facevano nel passato, quanto era dura allora la loro vita e ipotizzare se erano contente delle loro condizioni di lavoro.

Successivamente gli studenti sono stati indirizzati a un'altra collezione – Pixabay – Donne al lavoro e dovevano confrontare le foto, esprimere impressioni e opinioni sulle condizioni di lavoro delle donne.

I due diversi compiti sono stati creati basandosi sul livello di conoscenze e competenze della lingua inglese degli studenti. Usando i moduli Office 365 gli studenti hanno votato e scelto la foto di una donna al lavoro in una fabbrica. Il primo compito è stato di immaginare una tipica giornata lavorativa di una donna nella foto scelta e scrivere una storia, seguendo le istruzioni.

L'altro compito è stato collegato a una foto presa dall'album di famiglia dell'insegnante. Il compito era intervistare la donna (la nonna dell'insegnante) come mostrata nella foto. È stato fatto sotto forma di dialogo aperto. Per il risultato finale si è usato il software per fumetti Comic Life. Alla foto sono state aggiunte le nuvolette con le domande e le risposte.

Il compito successivo è stato creare un album fotografico usando Comic Life e pubblicato online usando ISSUU (piattaforma di pubblicazione digitale). Segue la vita della nonna dell'insegnante dal 1918 al 1966. Il materiale didattico è stato illustrato agli studenti usando lo strumento di presentazione Adobe Spark. Gli studenti sono stati indirizzati alla pagina intitolata [Mini Saga](#). Agli studenti è stato chiesto di scrivere una mini saga sulla famiglia. Una mini saga è un breve elaborato scritto che contiene esattamente 50 parole, escludendo il titolo che può contenere fino a 15 parole. Gli studenti hanno sottoposto il loro lavoro tramite Microsoft Teams. Dopo la correzione hanno caricato le loro saghe su Sway.

Parole chiave

Uguaglianza di genere e inclusione, donne al lavoro, diritti delle donne.

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Inglese, croato, storia, biologia, TIC
Argomento	Le donne al lavoro attraverso i secoli
Età degli studenti	14+
Tempo di preparazione	10 minuti
Tempo di insegnamento	2 lezioni di 45 minuti
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Teams • Mentimeter • Comic Life • PhotoScape • Pixabay • Moduli Microsoft • WhatsApp • Office365 Sway https://sway.office.com/RkzkCyCS66Ye3bAs?ref=Link • ISUU https://issuu.com/anitalasic/docs/family • Adobe Spark https://spark.adobe.com/page/UMwhkX2kC6CZS/
Materiale didattico offline	Quaderni
Risorse Europeana utilizzate	Europeana Collection Women at Work

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Il programma di studi nazionale croato riconosce sette programmi interdisciplinari. Questo scenario di apprendimento ne affronta almeno due: educazione civica e utilizzo delle TIC. Più precisamente tratta il tema dei diritti delle donne e la loro posizione nel mondo del lavoro. Vuole incoraggiare gli studenti a pensare criticamente ai temi dell'uguaglianza di genere, ai miti e agli stereotipi. Li incoraggia a diventare cittadini digitali responsabili in grado di creare un ambiente digitale sicuro per loro stessi e per gli altri. È indirizzato alla terza media (studenti di 15 anni).

Obiettivo della lezione

Nel corso della storia le donne hanno avuto il coraggio di combattere per una posizione migliore nel mondo del lavoro. In certi momenti e quando necessario, hanno sostituito gli uomini al lavoro. L'intenzione è fare pensare gli studenti in modo critico alla posizione delle donne nel mercato del lavoro nel tempo.

Risultato della lezione

Come risultato di queste lezioni, gli studenti miglioreranno le loro competenze digitali, culturali e linguistiche. Miglioreranno la loro creatività, comunicazione, collaborazione e abilità di pensare criticamente. Lavorando da casa, assumeranno il controllo e la responsabilità del proprio apprendimento, migliorando la loro autonomia nell'apprendere. Scriveranno testi utilizzando informazioni tratte dal web. Rifletteranno sui diritti delle donne. Sapranno spiegare l'evoluzione dei diritti delle donne nel tempo, identificare una violazione di tali diritti, riconoscere casi di discriminazione nella vita quotidiana e reagirvi in modo appropriato, riconoscere gli stereotipi e i pregiudizi e reagirvi. Saranno in grado di promuovere l'uguaglianza di genere e l'inclusione.

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto.
- Apprendimento centrato sullo studente.
- Apprendimento basato sulle tecnologie cloud.
- Materiali didattici: passaggio dal libro di testo a risorse web e a libri open-source.

Competenze del 21° secolo

Questo scenario di apprendimento richiede agli studenti di pensare criticamente a problemi sociali complessi: la posizione delle donne nel mercato del lavoro oggi e nel passato, l'uguaglianza di genere, gli stereotipi e i miti di genere oltre alla discriminazione di genere. Richiede agli studenti di comunicare e collaborare usando strumenti digitali, di essere reattivi, innovativi e creativi.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	Il materiale didattico Il mercato del lavoro e le donne attraverso i secoli è stato introdotto agli studenti usando il programma di presentazione Sway. Il loro primo compito è stato esaminare e studiare la collezione di Europeana intitolata Women at work . Dovevano scoprire quando le foto erano state fatte, che tipo di lavori le donne facevano nel passato, quanto era dura allora la loro vita e ipotizzare se erano contente delle loro condizioni di lavoro. Usando Mentimeter, gli studenti hanno risposto alle domande sulla collezione.	10'
Confronto	Successivamente gli studenti sono stati indirizzati a un'altra collezione – Pixabay – intitolata 'Donne al lavoro' e dovevano confrontare le foto, esprimere impressioni e opinioni sulle condizioni di lavoro delle donne. È stato possibile avere feedback in tempo reale usando la presentazione Mentimeter. L'insegnante ha fatto domande e gli studenti hanno risposto direttamente su questa applicazione di collaborazione online.	10'
Compiti	I due diversi compiti sono stati creati basandosi sul livello di conoscenze e competenze della lingua inglese degli studenti. Usando i moduli Office 365 gli studenti hanno votato e scelto una foto di una donna al lavoro in una fabbrica. Il primo compito è stato di immaginare una tipica giornata lavorativa di una donna nella foto scelta e scrivere una storia, seguendo le istruzioni.	25'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>Si è utilizzata una rubrica standard per la valutazione e gli studenti ne sono stati informati. Hanno sottoposto il loro lavoro tramite l'opzione Turn In di Microsoft Teams. L'insegnante ha corretto i lavori, li ha restituiti agli studenti e valutati secondo la rubrica.</p> <p>L'altro compito è stato collegato a una foto presa dall'album di famiglia dell'insegnante. Il compito era intervistare la donna (la nonna dell'insegnante) mostrata nella foto. È stato fatto sotto forma di dialogo aperto. Alla foto sono state aggiunte le nuvolette con le domande e le risposte. Si è usato il software per fumetti Comic Life. La valutazione è stata fatta usando la rubrica.</p>	
Mini saga	<p>Il compito successivo è stato creare un album fotografico usando Comic Life e pubblicato online usando ISSUU (piattaforma di pubblicazione digitale). Segue la vita della nonna dell'insegnante dal 1918 al 1966.</p> <p>Il materiale didattico è stato illustrato agli studenti usando lo strumento di presentazione Adobe Spark. Gli studenti sono stati indirizzati alla pagina intitolata Mini Saga. Agli studenti è stato chiesto di scrivere una mini saga sulla famiglia. Una mini saga è un breve elaborato scritto che contiene esattamente 50 parole, escludendo il titolo che può contenere fino a 15 parole. Gli studenti hanno sottoposto il loro lavoro tramite Microsoft Teams. Dopo la correzione hanno caricato le loro saghe su Sway.</p>	35'
Valutazione	<p>Il compito scritto è stato valutato tramite una rubrica.</p> <p>Agli studenti è stato chiesto di fare l'attività 3-2-1 usando i moduli Microsoft. Hanno scritto tre cose che hanno imparato durante le lezioni, due cose che hanno trovato interessanti e una cosa sulla quale vorrebbero lavorare un po' di più.</p>	10'

Valutazione

Usando la rubrica appropriata con cui gli studenti si erano familiarizzati, è stata fatta la valutazione sommativa del compito scritto (vedi Allegato).

Le domande su testi, fatti, opinioni e impressioni sono state fatte usando Mentimeter che ha permesso agli studenti di fornire feedback in tempo reale.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

La video conferenza Microsoft Teams ha permesso di condurre una buona discussione di vecchio stile in tempo reale sull'argomento e sulle lezioni.

Agli studenti è stato chiesto di fare l'attività 3-2-1 usando i moduli Microsoft. Hanno scritto tre cose che hanno imparato durante le lezioni, due cose che hanno trovato interessanti e una cosa sulla quale vorrebbero lavorare un po' di più (vedi Allegato).

Osservazioni dell'insegnante

Questo scenario di apprendimento è stato implementato nelle lezioni di inglese durante la pandemia da Covid-19 a scuole chiuse e le lezioni si sono svolte a distanza. Sebbene fosse una sfida, l'uso delle TIC ha reso le lezioni possibili e anche divertenti. Gli studenti di 15 anni della terza media hanno fatto i compiti da casa, usando i loro dispositivi.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato
RUBRICA ANALITICA PER LA VALUTAZIONE

COMPONENTI	LIVELLO DI CONSEGUIMENTO DEI CRITERI		
	Eccellente	Buono	Da migliorare
Layout	Il testo ha un titolo, un paragrafo introduttivo, un corpo centrale e un paragrafo conclusivo.	Al testo mancano parti minori del layout: il titolo, un paragrafo introduttivo, il corpo centrale o un paragrafo conclusivo.	Ci sono parti principali che mancano nel testo - o il titolo o i paragrafi
Organizzazione dei contenuti	Il testo è organizzato in modo logico e ben strutturato con un inizio, un corpo centrale e un paragrafo conclusivo chiari.	Il testo è organizzato per lo più in modo logico con un inizio, un corpo centrale e un paragrafo conclusivo abbastanza chiari.	Il testo non è organizzato né in modo logico né ben strutturato. C'è sovrapposizione tra l'inizio, il corpo centrale e la fine del testo.
Grammatica	Il testo è stato scritto nel tempo corretto ed è coerente. La struttura delle frasi è corretta.	Il testo è stato per lo più scritto nel tempo corretto. La struttura delle frasi è per lo più corretta.	I tempi nel testo sono sbagliati e non c'è coerenza nel loro uso. La struttura delle frasi è prevalentemente sbagliata.
Lessico	Il lessico è ricco, preciso e supporta in modo chiaro l'argomento e le idee principali.	Il lessico è ordinario. È corretto e supporta l'argomento e le idee principali.	Il lessico è povero. Non è preciso e non supporta l'argomento e le idee.

VALUTAZIONE FORMATIVA
Conto alla rovescia 3-2-1
Rispondi a queste affermazioni:

Il mercato del lavoro e le donne attraverso i secoli	Scrivi tre cose che hai imparato durante queste lezioni. 1. 2. 3.
	Scrivi due cose che hai trovato interessanti. 1. 2.
	Scrivi una cosa che non hai capito e sulla quale vorresti lavorare un po' di più. 1.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - CRIMINI REALI- SOTTO L'OCCHIO DELLA RA!

Titolo

Crimini reali- sotto l'occhio della RA!

Autore (i)

Ella Rakovac Bekeš

Abstract

La banda Bonnot, conosciuta anche come i "banditi in auto", era un gruppo anarchico di uomini e donne che, di fatto, inventarono "l'auto per fuggire" e furono i primi a usare armi militari in un'azione criminale. Tutto questo portò a innovazioni nella scienza forense, tra le quali l'invenzione delle moderne foto segnaletiche, l'uso di composti galvanoplastici per la conservazione delle impronte digitali, la balistica e il dinamometro usato per determinare l'intensità della forza nei furti con scasso.

Usare le foto segnaletiche originali della banda Bonnot con l'integrazione della Realtà Aumentata (RA) trasforma un foglio di lavoro statico in un'esperienza immersiva. Gli studenti scoprono la storia della banda usando l'applicazione di realtà aumentata Eyejack e risolvono problemi di matematica.

Ci sono 10 problemi matematici con risposte multiple. Ogni risposta porta a un indizio. Completando tutti i problemi in modo corretto, annotando gli indizi in un foglio di lavoro Chi-Quale-Dove, gli studenti giungono alla soluzione finale - chi ha commesso il crimine, quale era il crimine e dove è stato commesso.

Lavorare su fogli interattivi non fa percepire agli studenti l'obiettivo principale: esercitarsi in matematica.

Parole chiave

Matematica, RA, scienza forense, storia, STEM

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	STEM, inglese, storia, studi sociali
Argomento	<ul style="list-style-type: none"> • Scienze - scienza forense in pratica • Matematica – semplificare espressioni algebriche • Tecnologia - usare app di esperienza immersiva (Realtà Aumentata) • Inglese - uso dei tempi passati, nuovo lessico, scrivere un saggio, tutte le competenze linguistiche • Storia - eventi precedenti alla Prima guerra mondiale • Studi sociali - crimine e condanna, gruppi sociali - illegalisti e anarchici
Età degli studenti	14-17
Tempo di preparazione	10 minuti

Tabella riassuntiva

Tempo di insegnamento	45 minuti (+ 45 minuti facoltativi se l'attività di scrittura non è per casa)
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • App Eyejack (disponibile per iOS e Android) • Libro di foto segnaletiche (si può usare online o offline) • Blog di Europeana, storia su crimini reali, operazioni di polizia e condanna nella Francia della Belle Epoque • La banda Bonnot in Wikipedia <ul style="list-style-type: none"> • Riflessione – feedback nello strumento Survey Monkey
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • Articolo di giornale – articolo sul creatore delle foto segnaletiche • Libro di foto segnaletiche (si può stampare e usare offline) • Foglio di lavoro Chi-Quale-Dove • Compito di inglese – Scegliere cosa scrivere
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Blog di Europeana: True crime: policing and punishment in Belle Epoque France • M. Bertillon : [photographie, tirage de démonstration] / [Atelier Nadar] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Detweiller, 30-12-12, 411.520 ; Gorodesky, 29-1-13, 9.799 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Soudy, 3-4-12, 415.831 ; Gauzy, 25-4-12, 416.665 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Bélonie, 11-2-12, 414.800 ; De Boë, 28-6-12, 414.298 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Monier, 24-4-12, 416.579 ; [Marie] Vouillemin, 21-1-12, 412.495 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Carouy, 4-4-12, 415.874 ; Bénard, 13-7-12, 419.715 : [photographie de presse] / [Agence Rol]

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Lo scenario di apprendimento ha un approccio interdisciplinare.

Nel programma nazionale di matematica per la 1^a superiore (studenti di 15 anni) c'è l'unità 'Espressioni algebriche', dove gli studenti devono acquisire competenze nell'identificare i binomi, usarli in modi vari e semplificare le espressioni algebriche tramite la scomposizione in fattori.

Nel programma nazionale per la lingua inglese c'è un'unità che prevede che gli studenti analizzino un testo personalizzato scritto. Devono anche comunicare in situazioni formali e non formali, il che si adatta a qualsiasi lezione di inglese.

Il programma di storia contiene un'unità per l'intero anno sulla Prima guerra mondiale, che tratta gli eventi politici e sociali in Europa antecedenti alla Prima guerra mondiale.

Questa lezione si può anche usare per un'ampia gamma di studi sociali, trattando vari gruppi sociali, illegalisti e anarchici.

Il programma TIC ha un'unità sull'uso di nuove tecnologie e app, che si adatta perfettamente a questo scenario, dove si usa l'app di RA Eyejack.

Obiettivo della lezione

L'obiettivo di questa lezione interdisciplinare è esercitare i binomi, scoprire la scienza forense, acquisire nuovo lessico in inglese e avere un'idea della società francese antecedente alla Prima guerra mondiale.

Gli studenti sviluppano tutte le competenze linguistiche (leggere, ascoltare, parlare, scrivere).

Risultato della lezione

Gli studenti saranno in grado di espandere e scomporre in fattori un'espressione utilizzando identità algebriche, semplificare un'espressione algebrica e applicare le leggi degli esponenti per semplificare l'espressione. Saranno anche in grado di citare alcune procedure forensi nel corso della storia e spiegare che cosa è una foto segnaletica.

Tendenze

- **Apprendimento basato su progetto** – gli studenti ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere mentre lavorano in coppia. Devono fare ricerche e rispondere a una sfida reale, coinvolgente e complessa e, di conseguenza, sviluppare conoscenze approfondite dei contenuti oltre a pensiero critico, creatività e competenze comunicative.
- **Realtà aumentata** – le informazioni sono date tramite un'esperienza immersiva.
- **Apprendimento delle STEM** – l'attenzione è sulla matematica e sulla scienza forense.
- **Edutainment** – apprendimento giocoso, si impara divertendosi.
- **BYOD (bring your own device)** – gli studenti portano i loro dispositivi mobili
- **Apprendimento centrato sullo studente**– il lavoro è condotto dagli studenti, l'insegnante ha il ruolo di facilitatore.

Competenze del 21° secolo

Questo scenario di apprendimento sviluppa e migliora quattro competenze fondamentali (pensiero critico, comunicazione, collaborazione e creatività) e la conoscenza delle TIC.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	L'insegnante inizia una breve discussione con gli studenti sulle loro conoscenze della situazione antecedente alla Prima guerra mondiale e sulla storia della scienza forense e chiede se sanno chi ha inventato le foto segnaletiche. Quindi distribuisce l' articolo di giornale , il libro delle foto segnaletiche e il foglio di lavoro chi-quale-dove (se offline si usa la versione stampata. Altrimenti viene fornito il collegamento all'articolo e al libro delle foto segnaletiche). Inoltre l'insegnante	2-3'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	controlla che tutti gli studenti abbiano installato l'app Eyejack. Gli studenti lavorano in coppia.	
Lettura	Gli studenti leggono l'articolo di giornale su Alphonse Bertillon, l'inventore di alcune procedure forensi. Si conduce una breve discussione su di lui e sulle sue invenzioni.	10'
Utilizzare l'app Eyejack	Usando un libro di foto segnaletiche con l'app di RA Eyejack i contenuti in RA prendono vita. Gli studenti scansionano il codice QR accanto a ogni foto segnaletica e attivano l'animazione sulla foto segnaletica (i codici QR forniti nel libro delle foto segnaletiche non sono normali codici QR e non funzioneranno con i normali scanner QR, solo con l'app Eyejack). Ogni animazione mostra un problema di matematica e quattro risposte a scelta multipla con indizi allegati. Per ottenere l'indizio giusto, gli studenti devono risolvere un problema di matematica e scegliere la risposta giusta. Tutte le soluzioni e gli indizi devono essere annotati nel foglio di lavoro Chi-Quale-Dove. Dopo aver spuntato Chi, Quale e Dove, rimane un indizio in ogni colonna. Il restante Chi, Quale, Dove è un vero crimine commesso da un componente del gruppo della banda Bonnot avvenuto in un determinato luogo e anche la soluzione finale.	30'
Proseguimento	Agli studenti viene data la soluzione finale. Devono autovalutare il loro lavoro usando la rubrica (vedi Allegato).	2-3'
Scegliere cosa scrivere	Questa è un'attività di scrittura da svolgere come compito per casa. Si può fare anche in classe. Agli studenti vengono date nove scelte su ciò che vogliono scrivere. Scelgono da questa rubrica . L'elaborato deve essere illustrato con le risorse Europeana secondo la rubrica.	45' (facoltativo)

Valutazione

Gli studenti utilizzano la rubrica di autovalutazione per i problemi di matematica e gli indizi (*vedi Allegato*).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Dopo la lezione agli studenti viene dato un collegamento a un [sondaggio online](#).

Ci sono cinque domande sulla soddisfazione generale della lezione, dell'app e dei problemi di matematica. C'è anche una domanda in cui gli studenti possono scrivere liberamente le loro impressioni.

Osservazioni dell'insegnante

La lezione ha molto motivato sia gli studenti sia me come insegnante. Non avevano mai usato un'app di RA o avuto un'esperienza di RA. Quindi, questa è stata una parte molto divertente della lezione quando le foto segnaletiche hanno preso vita con tutte le animazioni. Ci sono stati molti entusiasmanti "WOW". Ma anche se avessero avuto un'esperienza di RA, penso che sarebbe lo stesso, a causa di tutta la "matematica animata", come la chiamavano. La cosa bella è che non avevano il solito atteggiamento

nei confronti della matematica. La matematica è nascosta sotto forma di RA, criminali e ricerca di indizi. Alcuni studenti hanno detto che li avevo spinti a fare matematica con l'inganno. Sono molto piaciuti i fogli di lavoro animati e anche il tema. Il compito a casa è stato fatto con molto entusiasmo e piacere. Gli studenti sono stati motivati a fare molte più ricerche sulla scienza forense e sulla banda Bonnot di quanto fosse richiesto.

I problemi di matematica non richiedono un alto livello di inglese, quindi la parte di matematica si è svolta senza problemi. Ma il lessico e l'analisi dei testi in inglese hanno creato difficoltà ad alcuni studenti. Quindi, se gli studenti non sono molto bravi in inglese, non darei compiti aggiuntivi in inglese.

Il feedback che ho ricevuto dai miei studenti è stato grandioso. Non hanno avuto molti problemi con la matematica e si sono divertiti a usare l'app Eyejack.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

La banda Bonnot - valutazione

	3	2	1
Velocità	Gli studenti sono stati i primi della classe a raggiungere la soluzione finale.	Gli studenti sono stati i secondi e i terzi della classe a raggiungere la soluzione finale.	Gli studenti non sono stati tra le prime tre coppie a raggiungere la soluzione finale.
Accuratezza	Tutti i problemi sono stati risolti correttamente.	Un problema non è stato risolto correttamente, ma gli studenti hanno raggiunto la soluzione finale.	Due o tre problemi non sono stati risolti correttamente, gli studenti non hanno raggiunto la soluzione finale.
Dettaglio del lavoro	C'è una procedura dettagliata in tutti i problemi e i passaggi di risoluzione sono chiaramente indicati. Tutti gli indizi sono scritti.	Nei problemi 1-2 non c'è una procedura dettagliata e i passaggi di risoluzione non sono chiaramente indicati. Mancano 1-2 indizi.	In più di due problemi non c'è una procedura dettagliata e i passaggi di risoluzione non sono chiaramente indicati. Mancano più di due indizi.

PRINCIPIANTI: 3-4 punti

ESPERTI: 5-7 punti

SPECIALISTI: 8-9 punti

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - GLI EFFETTI DELLA MISE EN ABYME IN UNA SCENA INIZIALE

Titolo

Gli effetti della mise en abyme in una scena iniziale

Autore (i):

Nathalie Chessé-Chesnot

Abstract

Quando insegniamo letteratura, affrontiamo spesso due problemi.

- Interpretazione: come sai che l'autore voleva dire questo o quello? Un romanzo o un'opera teatrale o un film è per molti alunni niente altro che una bella storia.
- Il collegamento tra realtà e finzione. La maggior parte degli alunni pensano che siano radicalmente differenti, persino separati.

Come possiamo far capire che un romanzo è anche un dialogo tra un autore (che a volte risponde a un altro autore) e noi? Come far capire che la finzione è una riflessione sulla realtà, un modo di rappresentarla, spiegarla, comprenderla?

Poi penso a una tecnica persistente nella letteratura europea, che crea sempre un po' di confusione. Impedisce al lettore la piacevole sensazione di lasciarsi trasportare da una storia, il che mostra il collegamento paradossale tra finzione e realtà: **riflessività** o **mise en abyme** in francese. Di fatto, proponendo una finzione nella finzione (una storia nella storia) si spezza la leggibilità della narrazione.

Tabella riassuntiva

<i>Tabella riassuntiva</i>	
Materia	<ul style="list-style-type: none"> • Letteratura/storia dell'arte • Riflessività/<i>mise en abyme</i> (pittura, film. teatro) • Scena iniziale (scena d'esposizione) • Movimento barocco, quadri e letteratura • <i>Préciosité</i>
Argomento	Lezione di letteratura. Riflessività/ <i>mise en abyme</i> in una scena iniziale.
Età degli studenti	15-18 anni
Tempo di preparazione	6 ore per adattare le lezioni (invece di <i>Cirano di Bergerac</i> di Edmond Rostand un altro romanzo o opera teatrale)
Tempo di insegnamento	9 o 10 ore. È possibile adattare il corso e non insegnare tutte le sue parti. L'insegnante può decidere di fare solo quelle parti intese a spiegare le implicazioni della <i>mise en abyme</i> , cioè le prime quattro lezioni (analisi dei quadri + inizio di un film <i>Dogville</i> + un'opera teatrale, <i>Cold Blood</i>)

Tabella riassuntiva

Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Teams (Office 365)</i> • artplastoc.blogspot.com • YouTube: scena iniziale dello spettacolo drammatico in <i>Cold Blood</i>. • YouTube: scena iniziale di <i>Cirano di Bergerac</i> di Jean Paul Rappeneau. • Computer per vedere spezzoni di film e fare ricerca su Europeana.
Materiale didattico offline	Carta
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Jan van Eyck. Portret van Giovanni Arnolfini en zijn vrouw Detail: Giovanna Cenami en spiegel • Les Ménines. • Madonna van de Rozenkrans • Titelpagina voor Les Filles Errantes, in Le Théâtre Italien de Gherardi, Parijs 1700 • Fotoreproductie van een prent naar een schilderij van Bartolomé Esteban Murillo • The circumcision of Christ. Engraving by A. Mochetti supposedly after N. Poussin. • Georges de La Tour. De heilige Irene vindt de heilige Sebastiaan Detail: De heilige Irene • Le lyrisme et la préciosité cultistes en Espagne : étude historique et analytique / par Lucien-Paul Thomas,... • Il Xerse (Cavalli, Francesco)

Licenza

Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro per fini non commerciali, purché sia mantenuta l'attribuzione alla tua creazione originale e sia attribuita alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale.

Integrazione nel programma scolastico

Il programma di studi della sezione di lingua francese nelle Scuole europee specifica che il corso di letteratura deve trattare la relazione tra testi letterari e opere d'arte. Un approccio potrebbe essere lavorare su una **tecnica comune utilizzata da questi campi diversi**: riflessività / *mise en abyme*.

Lo studio di questa tecnica invita gli studenti a riflettere sulle diverse forme di creazione artistica e su **come raggiungono il loro pubblico**. Dare rilievo al lato immaginario della storia è un modo per stabilire un rapporto speciale con il pubblico. Il problema della *mise en abyme* susciterà domande sull'interpretazione generale dell'opera.

Obiettivo della lezione

Alla fine della lezione vorrei che gli studenti fossero in grado di

1. Riconoscere e interpretare la riflessività / *mise en abyme*.
2. Sapere definire e identificare il movimento barocco.
3. Spiegare perché il movimento barocco favorisce la tecnica della *mise en abyme*.
4. Sapere definire e riconoscere la *préciosité*.

5. Sapere spiegare perché la *mise en abyme* è ancora ampiamente usata dagli artisti contemporanei in campo pittorico, cinematografico e teatrale.
6. Usare queste conoscenze in un saggio sulla relazione tra finzione e realtà o sul ruolo essenziale dello spettatore/lettore nella creazione di un'opera.

Tendenze

1. **Pedagogia centrata sullo studente, pedagogia capovolta: gli studenti si impadroniscono dei concetti di base dell'argomento a casa. Il tempo passato a scuola serve per riflettere, discutere e sviluppare l'argomento.** Gli studenti completano alcuni questionari su Team a casa.
2. **Apprendimento collaborativo:** gli studenti lavorano assieme in gruppi. Le sintesi su Team sono fatte nei gruppi durante il corso.
3. **Valutazione: l'obiettivo della valutazione si sposta da "Che cosa sai" a "Che cosa sai fare".** Una volta studiate le definizioni dei concetti (riflessività, barocco, *préciosité*), gli studenti usano questi strumenti per proporre analisi personali dei quadri e degli spezzoni cinematografici. Sono anche in grado di argomentare utilizzandoli.
4. **Apprendimento basato su progetto: gli studenti ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano in coppia. Questo tipo di apprendimento di solito va oltre le materie tradizionali.** Cf. Lezione 8 + saggio.
5. **Apprendimento open-source e basato sulle tecnologie cloud:** gli strumenti sono online (Teams), gli studenti hanno accesso ai materiali e possono modificarli per proporre una sintesi.

Competenze del 21° secolo

- **Pensiero critico:** Il ventunesimo secolo sarà il secolo delle immagini. In un momento in cui le notizie false invadono le reti sociali, è più importante che mai che gli studenti sappiano analizzare le immagini e diffidino della loro apparente ovvietà. La tecnica della *mise en abyme* è perfetta per chiarire che un'immagine non è così innocente e leggibile come sembra. Inoltre il teatro contemporaneo ritorna sempre a una visione molto barocca del mondo. Il tempo delle certezze è finito, ora sappiamo che la realtà delle cose può sfuggirci, è "l'era del sospetto" che è iniziata nel 20° secolo, descritta dalla critica Nathalie Sarraute.
- **Coinvolgimento come cittadino.** Soprattutto si sta verificando un cambiamento importante nella drammaturgia, la riflessività o *mise en abyme* si conferma come tecnica ricorrente nelle opere contemporanee (cf. **Cold Blood** di Jaco van Dormael ma anche **La Reprise** di Milo Rau, ecc.). Perché? I drammaturghi vogliono un pubblico impegnato che sia consapevole delle domande che vengono fatte. Mi sembra che i cittadini di domani debbano imparare dalla scuola che leggere e scrivere sono pratiche che devono essere sottratte alla loro dimensione accademica e prepararli a una partecipazione attiva alla vita nella società. **Cold Blood** pone una domanda filosofica sul significato della vita; Milo Rau con **La Reprise**, ispirato da un articolo di giornale reale, ordinario e atroce, torna alle origini politiche della tragedia cercando di coinvolgere il pubblico in una riflessione sulla violenza inerente alla società. La consapevolezza della violenza è fondamentale per i cittadini per poterla combattere il più efficacemente possibile.
- **Competenze tecnologiche e mediatiche:** usando Europeana + Teams, gli studenti svilupperanno competenze TIC.

Attività		
Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
1- Analisi di quadri per definire e analizzare la <i>mise en abyme</i>	<p>Agli alunni sarà chiesto di vedere su Europeana il ritratto dei coniugi Arnolfini (Jan van Eyck).</p> <p>Poi lavoreranno su Las Meninas (Velázquez).</p> <p>Per concludere, il triplice autoritratto di Norman Rockwell, 1960, che sintetizza l'intera riflessione su questa tecnica.</p> <p><i>Possiamo chiedere agli studenti di elaborare le loro sintesi sulla mise en abyme.</i></p>	4 h (2 h a casa, 2 h a scuola)
2- Analisi del film: inizio di <i>Dogville</i>, Lars von Trier	<p>a) Guardare l'inizio di <i>Dogville</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> Perché il regista sceglie questa tecnica per iniziare il suo racconto? Rispondere al questionario. Quali altri generi hanno ispirato Lars von Trier nel suo allestimento? Descrivere il set del film. Come qualifichereste questa mescolanza di generi? <p>b) Guardare l'intervista di Nicole Kidman sul suo ruolo in <i>Dogville</i>. Rispondere al questionario:</p> <ul style="list-style-type: none"> Quale elemento straordinario è citato tre volte nel servizio? Perché pensate sia stato scelto questo sfondo? <p>Gli studenti identificheranno la tecnica di <i>mise en abyme</i>, quindi verranno chiesti i motivi per la scelta fatta dal regista. Tra le altre cose sembrerà che questa scena iniziale abbia l'effetto di sconcertare lo spettatore, di disturbarlo nelle sue abitudini. Per riflettere su questo tema, l'insegnante potrebbe proporre una presentazione della teoria di Brecht sullo straniamento.</p>	2 h (1 h a casa, 1 h a scuola)
3- <u>Test</u>. Analisi del film: inizio di <i>Cold Blood</i> (Jaco van Dormael)	<p>Gli studenti seguono lo stesso modello della lezione 2 ma devono trasferire le loro conoscenze e competenze su una nuova opera, che l'insegnante è libero di scegliere.</p> <p>a) Guardare il trailer di <i>Cold Blood</i> di Jaco van Dormael. Rispondere al questionario online, su O365 Teams.</p> <ul style="list-style-type: none"> Quale sono le prime e le ultime frasi di quest'opera? Quale interpretazione proporreste? A che cosa è paragonato questo spettacolo teatrale? Qual è il tema di questo spettacolo? Che cosa caratterizza l'allestimento dello spettacolo? Perché c'è una <i>mise en abyme</i>? Quale dimensione extra suggerisce? 	1 h
4- Scrivere un saggio	<p>In una conferenza stampa al Festival del cinema di Cannes nel 2005, Lars von Trier spiega la sua scelta in questo modo: "Questo sistema di righe bianche su un pavimento nero permette allo spettatore di produrre idee e di partecipare alla creazione del film. L'idea è anche di</p>	2 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	rappresentare la realtà in modo semplice.” Pensate che il ruolo del lettore o dello spettatore sia una parte essenziale della creazione?	
5- Analizzare l'adattamento cinematografico di <i>Cirano di Bergerac</i> di Jean Paul Rappeneau	<p>Gli studenti avranno in precedenza letto l'opera teatrale e l'adattamento cinematografico di Jean Paul Rappeneau.</p> <p>a) Come riassumereste l'intreccio di questo dramma? b) Agli studenti viene chiesto di riassumere tutti gli effetti della <i>mise en abyme</i>. c) Guardare l'inizio del film.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispondere al questionario su Teams. • Dove si svolge la prima scena? • Che cosa succede? • Perché pensate che si senta qualcuno che tossisce nel pubblico? • Qual è il secondo oggetto dello spettacolo dopo Montfleury? • Come interpretate che il personaggio in questione indossi la maschera? • Che cosa caratterizza il gioco del personaggio sul palcoscenico? • Qual è il terzo oggetto dello spettacolo? • Lo vediamo subito? Commentare. • Che cosa fa Cirano alla fine della scena? In che senso questa azione è una prolessi? 	2 h
6- Analisi di quadri per definire e comprendere il movimento barocco	<p>L'opera di Edmond Rostand è ambientata nel 17° secolo ed è ispirata da un movimento letterario molto importante: il Barocco. <i>La mise en abyme</i> è una tecnica rappresentativa barocca. L'obiettivo di questa lezione è identificare elementi del Barocco in un'opera e analizzarne il significato per comprendere meglio perché la <i>mise en abyme</i> è una tecnica ricorrente nelle opere barocche.</p> <p>a) Sul movimento barocco, scegliere sul sito di Europeana tre dipinti di Caravaggio: mostrerete come questi dipinti siano rappresentativi del movimento barocco. b) Fare lo stesso per un dipinto di Murillo. c) Poi, sempre sul sito di Europeana, rispondete alla stessa domanda per due opere di Nicolas Poussin e un'opera di Georges de La Tour:</p> <p>Alla fine agli studenti verrà chiesto di elaborare una sintesi.</p>	4 h (2 h a casa, 2 h a scuola)
7- Identificare e definire il movimento del preziosismo.	<p>Ancora nel nostro lavoro sulla <i>mise en abyme</i>, ci chiediamo ora il perché della scelta dell'opera inserita in Cirano: <i>La Clorise</i> di Baro. Quest'opera è uno spettacolo <i>précieus</i>. Rossana, il nome <i>précieus</i> che Madeleine Robin ha dato a sé stessa, è una <i>précieuse</i>. L'obiettivo della lezione è definire <i>préciosité</i>.</p>	1 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	Gli studenti in gruppi risponderanno alle seguenti domande: Perché questa scelta del drammaturgo? Che cosa significa? Qual è il rapporto tra realtà e <i>préciosité</i> ? La realtà è enfatizzata o negata?	
8-Interpretare un testo letterario, qui l'inizio di <i>Cirano</i>: in che senso è la <i>mise en abyme</i> un programma da decodificare?	Lo scopo di quest'ultima sessione è comprendere un'altra funzione della <i>mise en abyme</i> in una scena d'esposizione: anticipa il resto del testo; è un programma da decodificare. Inizieremo dalla definizione del critico letterario Lucien Dällenbach: "Qualsiasi inclusione che abbia una relazione simile all'opera che la contiene è una <i>mise en abyme</i> ." ¹⁶ Quindi agli studenti sarà chiesto di lavorare sulla scena iniziale per ipotizzare quali sono i temi principali nel resto dell'opera.	2 h (in gruppi)

Valutazione

1-2 saggio (cf. prima)

2- Quiz

1. Definire la tecnica della *mise en abyme*. 1 punto.

Si tratta di inserire uno specchio dell'opera in un'opera, di includere la sua riproduzione in un'opera: un quadro in un quadro, una commedia in una commedia.

2. Dare due esempi di *mise en abyme*. 1 punto.

Las Meninas di Velázquez / Il ritratto dei coniugi Arnolfini/ Cold Blood / Cirano, ecc.

3. Quali sono gli effetti della *mise en abyme*? Citare almeno tre funzioni. 3 punti.

- *Disorientare lo spettatore*
- *Creare distanza dall'oggetto della rappresentazione*
- *Mettere in dubbio il vero scopo della rappresentazione*
- *Coinvolgere lo spettatore allontanandolo dalla posizione di comfort di chi sta aspettando che gli venga raccontata una storia.*
- *Creare una distanza critica*
- *Mettere in dubbio il reale rivelando il fuoricampo*

4. Definire il movimento barocco. 1 punto.

Questo movimento del 17° secolo contrasta con il classicismo. A differenza dei classici, la gente del Barocco considera che il mondo sia una realtà effimera, fuorviante il cui significato ci

¹⁶ *Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977.

sfugge; cf. i titoli di opere barocche: Sogno di una notte di mezza estate di Shakespeare, La vita è sogno di Calderon, L'illusione comica di Corneille. Il Barocco riflette le incertezze del tempo: gli esploratori stanno scoprendo nuovi mondi che mettono in dubbio le certezze religiose, il geocentrismo è un errore, terribili guerre di religione hanno spezzato l'unità cristiana in Europa. Quindi il mondo sembra instabile, in via di cambiamento. In campo artistico, questo si traduce nel gusto per il movimento, l'instabilità, il disordine, il cambiamento, la metamorfosi, l'effimero, l'immaginazione, il sogno, la magia, l'illusione (trompe l'oeil, specchi, travestimenti), l'ornamento, la profusione, l'esagerazione, la sproporzione, il virtuosismo, l'improvvisazione, la sorpresa, ciò che è bizzarro, irregolare, strano, che impressiona. Si sollecitano i sensi, le emozioni, si parla al cuore e non alla ragione.

5. Come spiegate che la *mise en abyme* è una tecnica spesso usata dagli artisti barocchi? 1 punto.

La mise en abyme getta un dubbio sul reale, su ciò che si vede realmente e si rappresenta. Porta a un gioco di illusioni che possono farti girare la testa. Crea incertezza.

6. Pensate che la tecnica della *mise en abyme* sia fuori moda oggi? Motivare la risposta. 1 punto.

Al contrario, gli artisti contemporanei amano mettere in scena l'illusione che producono per invitare il pubblico a entrare in una finzione che mette in dubbio la realtà. Molti drammaturghi, seguendo Brecht, vogliono creare ciò che lui chiama straniamento: il teatro allora diventa uno strumento politico, un modo per incoraggiare una chiara consapevolezza e l'azione.

7. Definire *préciosité*. 1 punto.

*Il trionfo della *préciosité* nel 17° secolo fu un fenomeno europeo: in Inghilterra nacque l'**Eufuismo** di John Lily, in Italia il **Marinismo** e in Spagna il **Gongorismo**. Ma ciò che distingue la Francia dagli altri paesi europei è che non solo vide fiorire la poesia, ma anche una società *précieuse* che si sviluppò nei salotti. La vita di corte era diventata così rozza sotto Enrico IV che, nel 1600, i cortigiani amanti della gentilezza e delle conversazioni cortesi e raffinate si riunivano in alcune dimore aristocratiche. Le grandi dame incontrano lì gentiluomini e scrittori; si occupano di letteratura, scrivono versi. L'amore è il tema principale del *précieuse*, un amore cortese e platonico. La *préciosité* molto rapidamente diventa ridicola quando la ricerca di grandezza e lo sforzo verso la distinzione scivolano verso l'artificio eccessivo.*

8. In che modo la *préciosité* è un rifiuto della realtà? 1 punto.

*La realtà è considerata volgare, deve essere adattata a un ideale morale, rigettando tutto ciò che sembra essere troppo triviale, il linguaggio comune, gli oggetti della vita quotidiana. Il linguaggio serve per abbellire la quotidianità, l'eroina di Cirano non accetta di essere semplicemente Madeleine Robin, diventa Rossana, l'amore sincero di Cristiano le importa poco se lui non può esprimerlo con belle parole. La realtà è negata, mascherata. In questa commedia, la *préciosité* è un rifiuto della realtà. La *préciosité* di Rossana è all'origine della commedia che Cirano reciterà dando le sue parole al bel Cristiano.*

9. Scegliere un'opera (quadro, film, romanzo, commedia, ecc.) dove c'è riflessività e scrivere un testo per spiegare quanto è significativa. 10 punti.

Feedback degli studenti

L'insegnante può creare un modulo online per raccogliere il feedback degli studenti e sollecitare idee per migliorare il corso.

L'insegnante può anche proporre una discussione in classe per valutare i contributi del corso e i suoi limiti.

Infine può anche suggerire agli studenti di scrivere un elaborato che spiegherà

- a) i vantaggi di questo metodo di lavoro,
- b) poi i suoi limiti prima di
- c) proporre soluzioni per migliorare il corso.

Ultima idea: suggerite agli studenti di descrivere il corso come un diario di bordo, incentrandosi su ciò che li ha interessati, annoiati, ecc.

Osservazioni dell'insegnante

Questo corso ha permesso agli studenti di migliorare le loro conoscenze generali in modo divertente e attivo. Un corso sul Barocco fuori contesto può essere noioso, ma quando hanno capito che era una visione del mondo e che infine era molto moderno, sono riusciti a vedere e a discutere la sua natura innovativa: sono stati fatti paralleli con il nostro tempo dove tutte le forme tradizionali di pensiero vengono messe in dubbio.

Quando hanno visto per la prima volta l'inizio di *Dogville*, erano confusi e non molto entusiasti... Lo stesso per *Cold Blood*, ma alla fine ho scoperto che tutti avevano visto il film di Lars von Trier. Molti pensavano di andare a vedere il film di Jaco van Dormael, soprattutto quando hanno scoperto che era anche il regista del film *Dio esiste e vive a Bruxelles* con Benoit Poelvoorde....

Hanno capito che le arti mantengono un dialogo che non conosce confini, né temporali né geografici: la tecnica della *mise en abyme* usata nei secoli 17° e 21° ne è una prova. **E soprattutto, questo argomento è l'esempio perfetto di ciò che ci unisce nella cultura europea: la mise en abyme non è una tecnica francese, ma europea e non solo (Calderon, Shakespeare, Poe, Calvino, Borges, etc.).** Allo stesso modo il Barocco e la *préciosité* furono movimenti intellettuali che si svilupparono in tutta Europa. La riflessione sull'amore e sulle sue maschere in *Cirano* è stata di grande interesse per questo pubblico di adolescenti. Infine il fatto di variare i materiali e di coinvolgere gli studenti in modo attivo nella ricerca su Europeana o YouTube e la scrittura collaborativa di sintesi online (O365 TEAMS) contribuiscono a rendere il corso dinamico e vivace. Spero di essere riuscita a stimolare la loro curiosità intellettuale!

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato 1

Presentazione ampliata dello scenario di apprendimento: Gli effetti della *mise en abyme* in una scena iniziale

Obiettivi di questa lezione:

- 1- Dare senso a un esercizio di letteratura: interpretazione.
- 2- Iniziare una riflessione per un saggio sui collegamenti tra finzione e realtà e sulla parte essenziale che un lettore o uno spettatore gioca nel processo creativo.
La finzione riproduce la realtà? Offre una via d'uscita? La finzione rivela la realtà? La finzione è creata per trasformare in meglio la realtà? La finzione crea un'altra realtà?

Quando insegniamo letteratura, affrontiamo spesso due domande:

- La prima è sull'interpretazione: come sappiamo che cosa ha voluto dire l'autore? Un romanzo o un'opera teatrale o un film può essere a volte solo una bella storia per gli studenti.
- L'altra è sul collegamento tra realtà e finzione. La maggior parte degli alunni pensa che siano radicalmente differenti, persino separati.

Come possiamo far capire che un romanzo è anche un dialogo tra un autore che a volte risponde a un altro autore e che qualche volta dialoga con noi? Come far capire che un lavoro di immaginazione è una riflessione sulla realtà, un modo di rappresentarla, spiegarla o comprenderla?

Spesso anche agli insegnanti fanno domande sulla riflessività o *mise en abyme* nella letteratura europea, che di solito genera molta confusione. Può impedire al lettore di sentire il piacere di immergersi in una storia, il che mostra il collegamento paradossale tra finzione e realtà.

Di fatto, proponendo una finzione nella finzione (una storia nella storia) si spezza la leggibilità della narrazione.

Il modo più semplice per aiutare gli studenti è metterli davanti a quadri che usano questa tecnica formale. Ecco perché verrà chiesto loro di analizzare tre dipinti: il ***ritratto dei coniugi Arnolfini*** di Jan Van Eyck, poi ***Las Meninas*** di Velázquez e infine il ***triplice autoritratto*** di Norman Rockwell, che sintetizza l'intera riflessione sulla *mise en abyme*. Rockwell sembra dipingere sé stesso con la tavolozza in mano, come molti artisti prima di lui fecero, inclusi Poussin nel 1650, Manet nel 1879 o Picasso nel 1938. Tuttavia in questo dipinto Rockwell include riferimenti a Johannes Grump, Dürer, Rembrandt, Van Gogh e Picasso.

Questa tecnica formale (*mise en abyme*) ci permette di sollevare la domanda sulla **visibilità della realtà**. Rappresentando sé stesso nel suo atto creativo, l'autore ci spinge a porci domande sul processo creativo. Inoltre **indica ciò che di solito non riusciamo a vedere nella realtà, cioè quello che è fuori portata - o fuori cornice**.

Gli studenti lavoreranno poi su due drammi cinematografici contemporanei che fanno uso della riflessività: ***Dogville*** di Lars von Trier e ***Cold Blood*** di Jaco van Dormael. Ciò che è interessante in queste opere è che la *mise en abyme* è usata proprio all'inizio della storia, come se fosse una proposta per gli spettatori, una specie di programma. L'inquietante originalità di queste scene iniziali impedisce agli spettatori di assumere una passività confortevole.... Questa tecnica creativa formale cattura l'attenzione.

Allo stesso modo, quando un autore sceglie di usare la riflessività inserendo una finzione in una finzione (una storia nella storia) si rompe la leggibilità della narrazione. Una volta che la *mise en abyme* e le sue implicazioni sono comprese, ne discuteremo l'uso in una scena iniziale. È sempre significativo che l'inizio di un'opera sia così.

L'insegnante analizzerà un capitolo iniziale o una scena. Questo momento della narrazione fa parte della logica della *captatio benevolentiae* dall'antichità: serve per suscitare l'interesse del lettore o dello

spettatore e per dare indizi per capire l'intreccio. L'ambientazione in questi inizi è di interesse particolare perché crea un rapporto specifico e complicato con la finzione in molti lavori. Di fatto con l'uso della riflessività o *mise en abyme*, l'ambientazione non è un semplice sfondo che permette al pubblico di posizionare la storia nel tempo e nello spazio ma piuttosto evidenzia la dimensione artificiale. Perché? Che cosa implica questa scelta? Come interpretarla?

Infine sarà analizzato un capolavoro della letteratura (***Cirano di Bergerac*** di Edmond Rostand). Gli studenti dovranno usare le conoscenze recentemente acquisite per esaminare il primo atto, che è una vertiginosa *mise en abyme* a più livelli. Perché Edmond Rostand ha scelto di iniziare la sua opera con un'altra opera recitata in un teatro mitico? Perché ha deciso di ambientarla nel 17° secolo, quindi con un riferimento apparente al movimento barocco? Più in generale, come riflette la realtà le sue numerose sfaccettature e quali significato dovremmo attribuirle?

Cirano di Bergerac di Edmond Rostand è una scelta particolarmente interessante perché si apre su uno scenario teatrale che determina una vertiginosa dimensione riflessiva per sviare lo spettatore. Questo inizio confonde ma può suggellare un patto implicito tra il drammaturgo e il pubblico. Cirano di Bergerac usa il palcoscenico come un luogo dove si fanno le prove e dove un attore tenta di interpretare il suo ruolo. Poi si crea una nuova dimensione perché un attore recita in platea.

Per comprendere meglio questo lavoro, l'insegnante chiederà agli studenti di analizzare le scene iniziali di due opere moderne:

1) *Dogville* di Lars von Trier. La scena iniziale rifiuta deliberatamente il realismo e offre un'inquadratura dall'alto di un palcoscenico minimalista tracciato col gesso. La distinzione tra cinema e teatro in qualche modo scompare.

2) *Cold Blood* di Jaco van Dormael. Il film si apre su un pezzo drammatico che mostra come tutti gli effetti speciali rendono il film possibile. Il risultato è proiettato sul secondo livello del palcoscenico. L'opera teatrale è quindi la realizzazione di un set cinematografico....

Che cosa hanno in comune queste scene d'esposizione? Sono tutte sorprendenti e originali, ma questa scelta che cosa porta all'opera? Viene evidenziata la dimensione immaginaria dell'opera e gli sfondi sono capovolti, come a voler affermare che non cerca di imitare la realtà. Ma è così?

Allegato 2

Indice

1. Che cosa è una *mise en abyme*? Esempi di *mise en abyme* su Europeana: **il ritratto dei coniugi Arnolfini**, Jan Van Eyck; **Las Meninas**, Velázquez.
2. Che cosa è una *mise en abyme*? Sintesi su ArtPlastoc: **il triplice autoritratto** di Norman Rockwell.
3. **Dogville**. Lars von Trier. Perché un artista sceglie questa tecnica in una scena d'esposizione/iniziale? Riflessività e meta-riferimenti nel cinema.
4. Per verificare se gli studenti hanno capito: **test**. Analizzare la scena iniziale di **Cold Blood** di Jaco van Dormael + un saggio.
5. **Cirano di Bergerac**: riflessività e meta-riferimenti nel teatro. Questionario sulla scena iniziale.
6. **Cirano di Bergerac**: *Mise en abyme*: una tecnica chiave del **movimento barocco**. Come riconoscere gli elementi barocchi e i loro significati in un'opera.
7. **Cirano di Bergerac**: Il Barocco mette indubbio la realtà, la *préciosité* la rifiuta? Sapere identificare le caratteristiche della *préciosité*.
8. **Cirano di Bergerac**: In che modo la *mise en abyme* in una scena iniziale ha una dimensione programmatica? L'effetto specchio contiene la parte essenziale dell'opera.
9. **Conclusione e sintesi** sul processo riflessivo, sulle sue implicazioni e sui suoi significati.
10. **Test**. Analisi del **racconto: Il crollo della casa degli Usher** di **Edgar A. Poe**.

Oppure

Analisi di un episodio della serie **I Simpson**. Succede spesso che nella serie I Simpson i personaggi guardino la televisione: i protagonisti di una serie TV stanno quindi guardando sé stessi in televisione. Questo è una *mise en abyme*, perché vediamo un film in un film. Tuttavia, se dovessimo iniziare a discutere che cosa stanno guardando, si tratterebbe di più di un caso di meta-riferimento (o piuttosto la *mise en abyme* avrebbe provocato, come a volte fa, riflessioni meta-referenziali). Tuttavia, come regola, la *mise en abyme* semplicemente 'riflette' elementi da un livello superiore a uno inferiore, ma non ne innesca necessariamente un'analisi.

Oppure

Un saggio: Pensi che un'opera d'arte abbia la funzione di rivelare la realtà?

Allegato 3

Lezione 1: Che cosa è una *mise en abyme*? Esempi e obiettivi

Obiettivo: lo scopo di questo modulo è presentare vari esempi di riflessività e permettere la comprensione delle implicazioni.

Nelle arti visive la *mise en abyme* si basa sugli effetti di inclusione, incastri, autocitazioni, autorappresentazione, autoreferenzialità. Comprendiamolo con i seguenti dipinti:

- a) Agli alunni sarà chiesto di vedere su Europeana **il ritratto dei coniugi Arnolfini**. È un doppio ritratto a figura intera dell'artista fiammingo Jan Van Eyck (1390-1441) ora esposto alla National Gallery a Londra. L'opera, dipinta a olio su un pannello di rovere, risale al 1434 e ha una dimensione di 82 x 60 cm.

<https://www.europeana.eu/portal/en/search?q=Van+Eyck&qf%5B%5D=Arnolfini>

Qual è la funzione dello specchio in questo quadro?

Lo specchio ha grande importanza in quest'opera. Lo specchio circondato da dieci piccole scene della Passione e della Resurrezione (convesso come tutti gli specchi del 15° secolo) permette di vedere la stanza da un altro punto di vista e accentua l'impressione di spazio (**sfuma i contorni**) rendendo l'intera stanza visibile nel riflesso. **Lo specchio mostra all'osservatore ciò che lui non può vedere**, cioè, **quello che è fuori della cornice**. In questo caso vediamo due persone. Una di queste è Jan van Eyck stesso. Grazie allo specchio, Van Eyck crea discretamente il suo autoritratto e si afferma come un importante artista del suo tempo.

- b) Poi lavoreranno su **Las Meninas**.

<https://www.europeana.eu/portal/en/collections/art?q=velasquez&qf%5B%5D=les+menines>

Cosa osserviamo in questo dipinto?

Lo specchio appeso alla parete di fondo riflette i ritratti a busto del re Filippo IV e della regina Mariana; è questo il soggetto principale del dipinto in costruzione o del dipinto che stiamo contemplando?

Il re e la regina sono posizionati nel fuoricampo del dipinto, di fronte allo specchio, al posto dell'artista e al nostro posto di spettatore ed è la loro visione che contempliamo.

Effetto dell'incastro, dell'inclusione caratteristici della riflessività: si osserva infatti il moltiplicarsi di immagini simili che variano per colore o dimensione: rappresentazione di quadri in un quadro; i due grandi dipinti sulla parete di fondo sono copie di due opere con temi mitologici dalle Metamorfosi di Ovidio, *Apollo che scuote Marsia* di Jacob Jordaens, 1625 circa, e *Pallade Atena che colpisce Aracne* di Rubens, 1636-37.

Notiamo anche un incastro di spazi: riferimento allo spazio fuoricampo (spazio dell'artista, dello spettatore), + la visione di un parente di Velázquez (Nieto Velázquez, impiegato del re) nella cornice (come un nuovo dipinto) della porta di servizio che si apre su un altro spazio del palazzo.

Questa ripetizione dell'immagine nell'immagine consente una moltiplicazione dei punti di vista sullo stesso elemento, lo specchio si apre su una visione del fuoricampo, crea un effetto di profondità e vertigine, dà una sensazione di confusione allo spettatore che necessariamente si domanda: l'enorme tela di fondo, su cornice e su supporto che Velázquez sta dipingendo, è la tela che abbiamo davanti, con l'infanta Marguerite-Thérèse circondata dai suoi parenti come modello principale? Qui di nuovo vediamo un pittore in azione con un autoritratto. Velázquez rappresenta sé stesso in piedi e davanti. Se il pittore è dentro la scena, chi sta guardando e chi sta dipingendo?

Lezione 2: Per concludere, *il triplice autoritratto* di Norman Rockwell, 1960, olio su tela, collezione della N.R. Collection Trust, che sintetizza l'intera riflessione su questa tecnica. <https://artplastoc.blogspot.com/2011/08/24-la-mise-en-abyme-en-peinture.html>

Sembra che Rockwell dipinga sé stesso come molti artisti prima di lui hanno fatto: Poussin nel 1650, Manet nel 1879 o Picasso nel 1938 rappresentato con la sua tavolozza in mano. Inoltre in questo dipinto Rockwell include riferimenti a Johannes Grump, Dürer, Rembrandt, Van Gogh e Picasso.

Questo triplice autoritratto ci mostra il pittore nel quadro (seduto, visto da dietro) che osserva il suo volto in uno specchio a sinistra e si dipinge su una tela (di grandi dimensioni, quadro nel quadro) posta a destra in un interno (un pavimento e una parete senza decorazioni). L'unico sguardo che attira lo spettatore è quello del grande autoritratto della tela perché gli altri autoritratti sono da dietro o con occhiali che mascherano lo sguardo. Oltre ad essere di dimensioni maggiori, l'autoritratto del cavalletto è incompiuto, in bianco e nero e, a differenza dello specchio, presenta l'artista ringiovanito, senza occhiali e con la pipa in una posizione diversa; questi ultimi dettagli richiamano di più il piccolo vecchio autoritratto al centro del foglio appeso sul bordo sinistro della tela, mentre a destra diverse riproduzioni di famosi autoritratti (di Dürer, Rembrandt, Van Gogh e Picasso) collocano l'artista nella tradizione della pittura europea. La firma del pittore appare sul dipinto nel dipinto nella parte inferiore della tela in fase di realizzazione.

Ora possiamo chiedere agli studenti di elaborare le loro sintesi sulla riflessività / *mise en abyme*.

Sintesi sulla riflessività. La riflessività è una tecnica ricorrente e antica che fu infine teorizzata nel 1893 da Gide in *Les Faux monnayeurs*. Si basa su un gioco di specchi: *speculum* e *spectaculum* hanno la stessa origine. Sin dall'antichità lo specchio e lo spettacolo sono stati strettamente collegati sia nella pratica teatrale sia nel pensiero teorico.

Nel suo libro *La Littérature de l'âge baroque en France*, J. Rousset definisce la tecnica del teatro nel teatro come segue: "Il teatro gioca a riflettersi nel proprio specchio per mezzo della stanza interna [...]. Gli spettatori nella stanza vedono sul palcoscenico un teatro e, in questa seconda stanza, gli attori che sono anche spettatori, che guardano altri attori."

La Mise en abyme non è limitata a uno specifico tipo di letteratura o arte. L'apparizione ricorrente di un romanzo in un romanzo, una commedia in una commedia, un quadro in un quadro o un film in un film costituisce la *mise en abyme* che può produrre effetti diversi sulla percezione e comprensione del testo letterario o dell'opera d'arte. Questo termine può avere significati vari:

1. L'effetto di doppio specchio creato inserendo un'immagine all'interno di un'immagine e così via, ripetendosi all'infinito (regressione infinita).
2. Una strategia riflessiva dove il contenuto di un mezzo è il mezzo stesso – p.es. Amleto di Shakespeare presenta un'opera teatrale in un'opera teatrale e *8½* di Fellini (1963) è un film in un film. Questa tecnica è anche detta **riflessività**.
3. Una tecnica formale dell'arte occidentale di mettere una piccola copia di un'immagine dentro a una più grande.

La riflessività può avere numerosi effetti diversi sulla percezione di un testo letterario o di un'opera d'arte. La ripetizione può contribuire alla comprensione di un'opera o del concetto di verità in generale o metterne a nudo l'artificialità o l'aspetto fittizio. Se l'artificialità dell'espedito dello specchio o le questioni correlate vengono messe in primo piano o discusse, la *mise en abyme* può anche portare al **meta-riferimento**.

Lezione 3. Lars von Trier, *Dogville*

Obiettivo: L'obiettivo di questo modulo è verificare se gli studenti sanno ora identificare questa tecnica e analizzarne le caratteristiche in una scena d'esposizione, in questo caso l'inizio di *Dogville*.

a) **Guardare l'inizio di Dogville.**

Perché il regista sceglie questa tecnica per iniziare il suo racconto?

Rispondere al questionario.

Quali altri generi hanno ispirato Lars von Trier nel suo allestimento?

Descrivere il set del film.

Come qualifichereste questa mescolanza di generi?

b) **Guardare l'intervista di Nicole Kidman sul suo ruolo in Dogville tramite questo collegamento.**

Rispondere al questionario:

Quale elemento straordinario è citato tre volte nel servizio?

Perché pensate sia stato scelto questo sfondo?

Gli studenti identificheranno la tecnica di *mise en abyme*, quindi verranno chiesti i motivi per la scelta fatta dal regista. Tra le altre cose sembrerà che questa scena iniziale abbia l'effetto di sconcertare lo spettatore, di disturbarlo nelle sue abitudini. Per riflettere su questo tema, l'insegnante potrebbe proporre una presentazione della teoria di Brecht sullo straniamento.

Bertolt Brecht ha usato il termine tedesco *Verfremdungseffekt* (effetto dissociante) per spingere lo spettatore a non identificarsi con i personaggi, ridurre l'intrattenimento passivo e stimolare il pubblico a mantenere un atteggiamento critico dalle loro posizioni distanti verso gli eventi.

Il primo passo è creare un effetto di straniamento: "Sotto il familiare, scopri l'inusuale," dice Brecht; per impedire allo spettatore di identificarsi con la rappresentazione o, peggio ancora, di immergersi nella finzione; per tenere sveglia la sua **coscienza**. L'opera teatrale è uno spettacolo, non un'illusione della realtà: il pubblico è consapevole che gli si sta parlando.

Bertolt Brecht (1898-1956): Quali codici di rappresentazione usare se il dramma non ci invita né a fuggire dalla realtà (finzione) né a rifletterla (imitazione) ma a prendere le distanze da essa per trasformarla? 1935

Nella sua *Nuova tecnica dell'arte drammatica* Brecht ha scritto una magistrale sintesi di poche pagine dove esprime concetti e temi che fanno di lui uno dei più grandi riformatori del teatro del 20° secolo. Brecht è impegnato in una rivoluzione sociale comunista; dunque il suo obiettivo non è fare teatro per intrattenere, ma piuttosto spingere lo spettatore a prendere posizione. Il teatro è, perciò, pur senza escludere il piacere che può dare allo spettatore, uno strumento di analisi sociale. Per analizzare occorre osservare l'oggetto da lontano, il che si può ottenere se gli attori disturbano il processo di identificazione degli spettatori con il personaggio, rivolgendosi, per esempio, a loro. L'attore mostra il suo personaggio ma non lo personifica, consegnando il suo testo "tra virgolette". La scenografia non esiterà a mettere sul palcoscenico ciò che era nascosto, fonti di luce, ecc. Si rivendica la teatralità, non si tratta di un'illusione. Se il dramma è l'azione in scena, la lirica l'espressione dei sentimenti e l'epica il resoconto dei fatti, allora capiamo che Brecht ha dato un nuovo significato al teatro e ha denominato questa nuova forma di rappresentazione e scrittura "teatro epico".

Lezione 4. Test.

Obiettivo: Gli studenti seguono lo stesso modello della lezione 3 ma devono trasferire le loro conoscenze e competenze a una nuova opera, che l'insegnante è libero di scegliere.

Qui è l'inizio di *Cold Blood*, Jaco van Dormael.

a) Guardare il trailer di *Cold Blood* di Jaco van Dormael.

Rispondere al questionario:

Quale sono le prime e le ultime frasi di quest'opera?

Quale interpretazione proporreste?

A che cosa è paragonato questo spettacolo teatrale?

Qual è il tema di questo spettacolo?

Che cosa caratterizza l'allestimento dello spettacolo?

Perché c'è una *mise en abyme*? Quale dimensione extra suggerisce?

b) Scrivere un saggio

In una conferenza stampa al Festival del cinema di Cannes nel 2005 Lars von Trier spiega la sua scelta come segue: "Questo sistema di righe bianche su un pavimento nero permette allo spettatore di produrre idee e di partecipare alla creazione del film. L'idea è anche di rappresentare la realtà in modo semplice." Pensate che il ruolo del lettore o dello spettatore sia una parte essenziale della creazione?

Lezione 5. *Cirano di Bergerac*:

Ora che il concetto di *mise en abyme* e le sue implicazioni sono compresi, possiamo iniziare lo studio di un'un'opera teatrale basata sui molteplici effetti di significato di questa tecnica: ***Cirano di Bergerac*** di Edmond Rostand. I colleghi possono scegliere un'opera del loro paese che utilizza questa tecnica.

Obiettivo: iniziare una riflessione per un saggio sui collegamenti tra finzione e realtà.

Gli studenti avranno in precedenza letto l'opera teatrale e l'adattamento cinematografico di Jean Paul Rappeneau.

a) Come riassumereste l'intreccio di questo dramma?

b) Agli studenti viene chiesto di riassumere tutti gli effetti della *mise en abyme*.

Il primo atto è messo in scena in un teatro.

Tutti i personaggi hanno un ruolo: Cirano ha quello di uno degli amici e ama Rossana, Rossana inganna de Guiche per proteggere Cristiano, Cristiano usa le parole suggerite da Cirano.

Tutto è un gioco di illusioni. Tuttavia, Rostand scelse di ambientare il suo dramma nel 17° secolo, quando il movimento barocco era in piena auge. Quest'ultimo offre una rappresentazione della realtà....

Inoltre Rossana, l'eroina, rappresenta un altro importante movimento di questo secolo: la *préciosité*. Qui di nuovo la realtà è messa in dubbio....

c) Guardare l'inizio del film.

Rispondere al questionario.

Dove si svolge la prima scena?

Che cosa succede?

Perché pensate che si senta qualcuno che tossisce nel pubblico?

Qual è il secondo oggetto dello spettacolo dopo Montfleury?

Come interpretate che il personaggio in questione indossi la maschera?

Che cosa caratterizza il gioco del personaggio sul palcoscenico?

Qual è il terzo oggetto dello spettacolo?

Lo vediamo subito? Commentare.

Che cosa fa Cirano alla fine della scena? In che senso questa azione è una prolessi?

Contesto

Un'ambientazione speciale: un palcoscenico teatrale in un teatro: l'Hôtel de Bourgogne.

Edmond Rostand ambienta il primo atto del Cirano di Bergerac nella "hall dell'Hôtel de Bourgogne". Scegliendo questa ambientazione per tutto l'Atto I, il tema del teatro nel teatro è esplicito, ovvio...

Perché questa scelta di una *mise en abyme* per una scena d'esposizione? Certamente situare l'azione in questo teatro permette di definire un preciso quadro spazio-temporale. Questo scenario contribuisce al colore storico collocando l'azione nel tempo. Nel 17° secolo l'Hôtel de Bourgogne era il luogo d'incontro di un pubblico molto diverso di diverse estrazioni sociali; lo possiamo verificare sin dall'inizio con l'entrata in scena dei vari personaggi che si mescolano: grandi signori, moschettieri, paggi, gente del popolo.

D'altra parte, utilizzare questo espediente del teatro nel teatro iscrive immediatamente l'azione in un processo che era caro al **periodo barocco** e che amava mettere in luce la dimensione ingannevole di ciò che ci circonda.

Quanto all'opera teatrale che Rostand scelse di includere in Cirano di Bergerac, *La Clorise* di Baro (1590-1650), questo testimonia la stessa preoccupazione per l'accuratezza storica: è quasi contemporanea all'azione di Cirano, poiché fu creata nel 1631, e precisamente all'Hôtel de Bourgogne.

Sul sito di Europeana si può consultare un documento sull'Hôtel de Bourgogne.

Lezione 6.

Obiettivo: identificare il movimento barocco in un'opera e analizzarne il significato per comprendere meglio perché la *mise en abyme* è una tecnica ricorrente nelle opere barocche.

- a) Sul movimento barocco, scegliere sul sito di Europeana tre dipinti di Caravaggio: mostrerete come questi dipinti siano rappresentativi del movimento barocco.
- b) Fare lo stesso per un dipinto di Murillo.
- c) Poi, sempre sul sito di Europeana, rispondete alla stessa domanda per due opere di Nicolas Poussin e un'opera di Georges de La Tour.

Sintesi: L'arte barocca è caratterizzata dai giochi di luce, dal chiaroscuro che crea effetti contrastanti e illusioni ingannevoli. *Il trompe l'oeil* è una tecnica comune anche in architettura. I pittori barocchi preferiscono il punto di vista più spettacolare: il momento in cui si svolge l'azione. I loro dipinti sono allestimenti teatrali. Si tratta di suscitare emozioni, di fare sentire alle persone una specie di vertigine,

un'impressione di confusione. Spesso le ambientazioni sono così affollate che l'occhio dello spettatore si perde.... Emozione al posto della ragione sostenuta dal movimento antagonista, il classicismo.

Infatti, mentre l'uomo classico è convinto di dominare il mondo che ordina secondo concetti chiari, l'uomo barocco, molto moderno, sente che questo ci sfugge, che la realtà è altrove. I titoli delle grandi opere barocche sono rivelatori a tale proposito: *Sogno di una notte di mezza estate* di Shakespeare, *La vita è sogno* di Calderon o *L'illusione comica* di Corneille sono tutte opere che mettono in dubbio la leggibilità e la realtà di ciò che pensiamo stiamo vivendo....

Lezione 7. Cirano di Bergerac

Obiettivo: Che cos'è la *préciosité*? Qual è il collegamento tra riflessività e Barocco?

Ancora nel nostro lavoro sulla *mise en abyme*, ci chiediamo ora il perché della scelta dell'opera inserita in Cirano: *La Clorise* di Baro. Quest'opera è uno spettacolo *précieus*. Rossana, nome *précieus* che Madeleine Robin ha dato a sé stessa, è una *précieuse*.

Riflessione proposta agli studenti sul seguente punto: perché questa scelta del drammaturgo? Che cosa significa? Qual è il rapporto tra realtà e *préciosité*? La realtà è enfatizzata o negata?

La Clorise è un chiaro riferimento alla *préciosité*. Nella commedia di Rostand deve essere strettamente correlato a tutto ciò che riguarda questo movimento letterario: il carattere di Rossana, il linguaggio affettato del Marchese (I, 2, v. 123-126) o la loro estasi in nome delle "*précieuses*" (I, 2, v. 56-59), la paura della governante di perdere il discorso sul Tenero (III, 1, v. 1182-1187; III, 3, v. 1296-1298; III, 5, v. 1326-1328) e specialmente l'opposizione di Cirano a "quelle scimmie" che sono per lui le *précieus* (III, 3, v. 1298), la sua animosità contro Montfleury (I, 2-4, e III, 1, v. 1206-1207, III, 6, v. 1354-1355), il suo disprezzo per il dramma di Baro ("I versi del vecchio Baro valgono meno di zero, / interrompo senza rimorso!", I, 4, v. 251-252) e il suo odio per il linguaggio *précieus* (III, 7, v. 1412-1439). L'interruzione della rappresentazione de *La Clorise* annuncia il rifiuto di Cirano della *préciosité*.

Sulla *préciosité*, si può consultare in Europeana: *La préciosité: de l'éclat des salons aux précieuses ridicules* di Azucena Antón Martínez.

Préciosité: Un rifiuto della realtà?

- *Préciosité* : Bei discorsi.
- Rossana ama la *préciosité*. Ama le parole e i discorsi ("Ti amo" non è sufficiente).
- Cristiano ama Rossana.
- Cirano ama Rossana.
- Rossana ama l'aspetto di Cristiano ma non è soddisfatta dalla sua retorica.
- È innamorata delle parole (perché è una *précieuse*).
- Cirano pensa di non essere abbastanza bello (grosso naso) ma è bravo nella retorica.
- Cristiano e Cirano sono incapaci di affrontare la realtà.
- Che cosa provoca questo rifiuto della realtà?
- Il personaggio usa un altro personaggio come un attore.
- È una relazione d'amore falsa.
- Tragedia: le bugie impediscono il vero amore.
- Amore di sé contro amore reale.
- Cirano odia la gente *précieus* perché non è vera verso sé stessa.

Il trionfo della *préciosité* nel 17° secolo fu un fenomeno europeo: in Inghilterra nacque l'Eufuismo di John Lily, in Italia il Marinismo e in Spagna il Gongorismo. Ma ciò che distingue la Francia dagli altri paesi europei è che non solo vide fiorire la poesia *précieus*, ma anche una società *précieus* che si sviluppò nei salotti. *La préciosité* è un'arte di vivere e una estetica che fiorì tra il 1650 e il 1660

nell'aristocrazia parigina. *La préciosité* è caratterizzata soprattutto da un'estrema raffinatezza del comportamento, delle idee e del linguaggio. Le donne *précieuse* amano i giochi intellettuali e mettono la sottigliezza del pensiero al servizio del discorso sull'amore. L'amore è invero al centro delle conversazioni e è il tema di poesie e romanzi che il *précieux* commenta nei salotti. L'amore per il *précieux* è un amore che è purificato, codificato, idealizzato, privo della grossolanità del desiderio carnale. Il *précieux* ha una visione idealizzata dell'amore e Rossana la esemplifica perfettamente. Più dei baci di Cristiano vuole un bel discorso. Questo particolare rapporto con la realtà è il motivo della commedia che verrà rappresentata durante tutta l'opera teatrale.

NB. La Clorise è un romanzo pastorale il cui intreccio è preso a prestito da un episodio de *L'Astrea* che la gente del tempo leggeva con passione: è formato da cinque volumi con molteplici intrecci secondari. Il quinto volume fu completato dal segretario di Honoré d'Urfé. Questo romanzo con molteplici colpi di scena romantici racconta l'amore tra il pastore Celadon e la pastorella Astrea in uno scenario bucolico. Il romanzo si distingue per un gioco vertiginoso; alterna avventure di guerrieri, atti eroici, travestimenti, episodi meravigliosi, analisi della complessità dell'innamoramento. I cortigiani sono appassionati di queste raffinate scene d'amore e spesso di manifestazioni contraddittorie. Possiamo considerare questo testo come un romanzo analitico che si concentra sulle manifestazioni dell'amore, sulla nascita della passione, sulla gelosia, sulle strategie di seduzione, sulla vendetta, ecc. L'amore secondo D'Urfé prefigura la concezione del sentimento di Corneille: la ragione si impone alla passione: non si può amare qualcuno senza merito, senza senso dell'onore: "È impossibile amare ciò che non apprezziamo." Il successo de *L'Astrea*, per esempio, continuò fino alla fine del 1761, quando Rousseau sostituì Honoré d'Urfé con *Giulia o la nuova Eloisa*.

Lezione 8.

Lo scopo di quest'ultima sessione è comprendere un'altra funzione della *mise en abyme* in una scena d'esposizione: anticipa il resto del testo; è un programma da decodificare. Inizieremo dalla definizione del critico letterario Lucien Dällenbach: "Ogni inclusione che ha una relazione simile all'opera che la contiene è una *mise en abyme*" (*Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977).

La rappresentazione de *La Clorise* ha dunque abbastanza in comune con *Cirano di Bergerac*, per cui possiamo parlare di *mise en abyme* in un certo senso. Invero rispetta sia il criterio di inclusione sia quello di riflessione della finzione. Propone temi, situazioni e leggi operative del testo che la racchiude.

Quindi per dimostrarlo ai miei studenti, verrà loro chiesto di riflettere sui temi annunciati nella scena iniziale.

Che cosa succede in questa scena? Ricapitoliamo:

- a) Montfleury che recita il suo testo usa le parole di Baro
 - b) Montfleury non sa recitare il suo testo
 - c) Non riesce perché ne è impedito da una persona indesiderata che non lo rispetta: Cirano
- a) Come abbiamo visto, la scelta di inserire uno spettacolo barocco e *précieux* è significativa perché pone già il problema di un rapporto speciale con la realtà. Il Barocco mette in dubbio la realtà sottolineando la sua dimensione illusoria, la *préciosité* illustra il suo desiderio di fuggirla, di costruirne un'altra più bella e meno volgare. Tuttavia, il prezzo da pagare è alto, **non si possono mai esprimere sentimenti veri**. Possiamo vedere in Montfleury che recita i versi di Baro una *mise en abyme* di Cristiano che recita le parole di Cirano e Cirano, quando li legge a Rossana, finge siano quelli di Cristiano....
- b) Il balbettio al quale è costretto Montfleury, questa impossibilità di dire, prefigura il tema della **confessione impossibile** che attraversa tutta l'opera di Rostand. Cristiano non osa confessare il suo amore a Rossana perché sa che non ha brio (II, 10, v. 1111-1129); Cirano, che è spesso disposto a dichiarare la sua passione per Rossana, non riuscirà mai a farlo – perché è brutto (I, 5,

v. 513-517); perché Rossana gli dice che ama un altro (II, 6); perché Cristiano muore impedendogli la confessione (IV, 10). Anche in punto di morte Cirano può esprimersi solo in modo paradossale: "No, no, mio caro amore, non ti ho amato!" (V, 5, v. 2467).

- c) D'altro lato disturbando la rappresentazione della commedia di Baro, Cirano prepara tutte le scene in cui un personaggio nella posizione di attore si scontra con gli spettatori senza rispetto. La lettura del poema di Ragueneau è destinata agli ascoltatori che sono più ansiosi di rimpinzarsi di torte che di ascoltare con attenzione (II, 4). La storia della lotta sulla porta di Nesle è rovinata dall'impertinente gioco di parole di Cristiano (II, 9). In quest'ultimo esempio, la situazione del teatro impedito interferisce con le relazioni sentimentali e, anzi, il piantagrane è spesso un rivale "dell'attore". Se Cirano ha proibito a Montfleury di recitare, è soprattutto perché ha osato posare lo sguardo su Rossana (I, 5, v. 482-491).

Infine, possiamo non leggere la prematura interruzione della rappresentazione de *La Clorise* da parte di Cirano come un'immagine dell'amore interrotto troppo presto da un rivale? A mala pena Cristiano è andato a cogliere il bacio di Rossana quando viene chiamato dai suoi due rivali: Cirano e il conte de Guiche nella persona del suo messaggero, il Cappuccino (III, 10); ha appena sposato Rossana quando deve andare alla guerra (e Guiche, il suo rivale ingannato, non manca di ghignare: "La prima notte di nozze è ancora lontana!", III, 14, v. 1697). Anche gli amori di Ragueneau e Lisa sono brevi a causa di un moschettiere (III, 1, v. 1174-1181).

Dunque, come possiamo vedere, l'inclusione dell'inizio de *La Clorise* ha lo stesso valore programmatico di alcuni inizi di opere liriche, annuncia la storia futura e il suo finale.

Conclusione. Perché abbiamo studiato la riflessività in una scena iniziale?

Per capire la tecnica e le sue implicazioni, abbiamo lavorato su varie *mises en abyme* in campi diversi: pittura, cinema, teatro.

Ci è parso che la tecnica della riflessività fosse più interessante nel momento in cui appariva in una scena iniziale di un film o di un'opera teatrale. Ecco perché prima di iniziare lo studio del lavoro scelto, *Cirano di Bergerac* di Edmond Rostand, abbiamo scelto di lavorare su due scene iniziali: *Dogville* di Lars von Trier e *Cold Blood* di Jaco van Dormael.

La mise en abyme crea sempre una distanza tra ciò che si vede e lo spettatore. Fin dall'inizio, lo spettatore si trova di fronte a una domanda sullo scopo della rappresentazione. Infatti la *mise en abyme* impedisce una lettura ovvia e innocente di ciò che è davanti ai nostri occhi e questo è senza dubbio il suo interesse principale. Per il disagio che provoca coinvolge lo spettatore nell'atto creativo.

La mise en abyme solleva alcune domande che permetteranno all'insegnante di proporre una riflessione agli studenti sui collegamenti tra finzione e realtà, sui problemi posti dall'interpretazione di un'opera, sulla relazione tra l'artista e il suo pubblico.

Qual è lo scopo della rappresentazione?

Come rende possibile l'effetto specchio mettere in dubbio la realtà mostrando il fuoricampo che non è visibile?

Come rende possibile l'effetto specchio considerare i diversi livelli di realtà o persino un'altra realtà?

Come permette all'artista di porre in dubbio sé stesso e noi rispetto al suo processo creativo?

In che modo è un invito al lettore a partecipare all'atto creativo?

In che modo è un invito a decifrare ciò che lo circonda?

Quanto disturba lo spettatore?

La cosa interessante del lavoro studiato, *Cirano di Bergerac*, è che concentra in sé la maggior parte delle virtù della *mise en abyme*. Dalla scena d'esposizione la *mise en abyme* permette di fissare i punti principali del discorso sulla realtà che il drammaturgo propone al suo lettore. L'opera, sia essa cinematografica o letteraria, non può essere ridotta a una storia raccontata: è un dialogo, un'interpretazione del mondo che ci circonda che scegliamo di condividere o meno ...

Lezione 9: Test

Gli studenti seguono lo stesso modello della lezione 5 ma devono trasferire le loro conoscenze e competenze su una nuova opera, che l'insegnante è libero di scegliere.

Suggerimenti:

Analisi del **racconto: *Il crollo della casa degli Usher* di Edgar A. Poe**

Oppure

Analisi di un episodio della serie ***I Simpson***. Succede spesso che nella serie *I Simpson* i personaggi guardino la televisione: i protagonisti di una serie TV stanno quindi guardando sé stessi in televisione. Questo è una *mise en abyme*, perché vediamo un film in un film. Tuttavia, se dovessimo iniziare a discutere che cosa stanno guardando, si tratterebbe di più di un caso di meta-riferimento (o piuttosto la *mise en abyme* avrebbe provocato, come a volte fa, riflessioni meta-referenziali). Tuttavia, come regola, la *mise en abyme* semplicemente 'riflette' elementi da un livello superiore a uno inferiore, ma non ne innesca necessariamente un'analisi.

Oppure

Un saggio: Pensi che un'opera d'arte abbia la funzione di rivelare la realtà?

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PODCAST DI COLLEZIONI D'ARTE

Titolo

Podcast di collezioni d'arte

Autore (i):

Krista Kindt-Sarojärvi

Abstract

In questo scenario di apprendimento gli studenti vedono online una mostra d'arte e studiano il lessico attinente e producono un podcast. La lezione dura 60 - 90 minuti.

Parole chiave

Arte, podcast, mostra

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Inglese (corso di finlandese 3)
Argomento	Cultura, arte, analisi dell'opera d'arte, apprezzamento per l'arte
Età degli studenti	16-18
Tempo di preparazione	15 minuti
Tempo di insegnamento	60-100 minuti
Materiale didattico online	Foglio di istruzioni
Materiale didattico offline	-
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • An Ecstasy of Beauty • Towards abstraction • Art Nouveau • Faces of Europe • From Dada to Surrealism • Art Nouveau • Utagawa Hiroshige • The Colossus of Leonardo da Vinci

Tabella riassuntiva

- [Masterpieces from Sweden](#)

Licenze

Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro per fini non commerciali, purché sia mantenuta l'attribuzione alla tua creazione originale e sia attribuita alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale.

Integrazione nel programma scolastico

Cultura e arte sono tra gli argomenti principali del corso obbligatorio 3 di inglese.

Obiettivo della lezione

Imparare lessico chiave e praticare competenze orali. Preparare una visita al museo e successiva analisi artistica scritta.

Tendenze

Apprendimento collaborativo, apprendimento centrato sullo studente, apprendimento basato su tecnologie cloud, ricerca visiva e apprendimento, materiali di apprendimento.

Competenze del 21° secolo

Creatività, pensiero critico, collaborazione, comunicazione, creazione di prodotti multimediali.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Lavoro preliminare a casa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplora le dieci mostre (foglio di istruzioni). Leggi il testo introduttivo. Anche se non capisci tutto, dovresti tuttavia comprendere approssimativamente di che cosa tratta la mostra. Scegli la tua preferita. Puoi scegliere una mostra che dà pensieri positivi o una che dà pensieri misti, che potrebbe essere altrettanto interessante. 2. Fai questo Quizlet https://quizlet.com/_66110j e familiarizzati con il lessico della mostra scelta. 	30'
In classe (lavoro di gruppo)	In gruppi di 2-3, raccontatevi a vicenda quale mostra avete scelto e perché. Che cosa vi attrae? Che sentimenti suscita l'opera d'arte? Descrivete l'opera d'arte preferita della mostra.	10'
Fare un podcast (lavoro individuale)	Fai un podcast* sulla mostra in generale e su un'opera d'arte scelta. <ol style="list-style-type: none"> 1. Dì ai tuoi ascoltatori perché hai selezionato la mostra in questione. Perché ti ha attirato? Che sentimenti ti suscita l'opera d'arte? 	50'-60'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>2. Descrivi l'opera d'arte preferita della mostra. Che aspetto ha? A che cosa ti fa pensare? Che cosa ti fa sentire? Assicurati di usare il lessico appreso nel Quizlet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studenti con difficoltà: parlare almeno 1 minuto, puntare a 2 • Studenti standard: parlare almeno 3 minuti, puntare a 5 • Studenti esperti: parlare almeno 6 minuti, puntare a 8 <p>Durata massima: 10 minuti.</p> <p>Condividi il tuo podcast con il tuo insegnante: carica il podcast nel tuo Google Drive (o altro Cloud) e condividi il collegamento con il tuo insegnante.</p> <p>* un podcast si può fare con una qualsiasi app di registrazione della voce su qualsiasi smartphone, da dove può essere condiviso tramite Soundcloud, Google Drive o WhatsApp, per esempio. Se si usano laptop, si può anche usare https://vocaroo.com/.</p> <p><i>Nota per l'insegnante: Tutti i materiali didattici devono includere collegamenti diretti alle collezioni Europeana. Non si devono includere copie di opere d'arte singole perché soggette a diritti d'autore.</i></p>	

Valutazione

L'insegnante riceve i collegamenti ai podcast e li valuta basandosi sulla durata e sull'uso del lessico (quizlet).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

In generale agli studenti è piaciuto il compito. Hanno ritenuto che fosse una buona preparazione per l'imminente compito d'arte in cui dovevano effettivamente visitare un museo e scrivere una relazione sul museo e sull'arte.

Osservazioni dell'insegnante

Nel mio gruppo di 30 studenti, 10 hanno consegnato un podcast di 1-2 minuti, 12 un podcast di 3-5 minuti e otto studenti hanno parlato per 6-10 minuti. Nessuno studente ha usato un registratore basato sul browser. Tutti hanno usato un'app di registrazione sul loro telefono. Alcuni studenti hanno lavorato insieme e usato il telefono di un amico se il loro era rotto o la batteria era scarica.

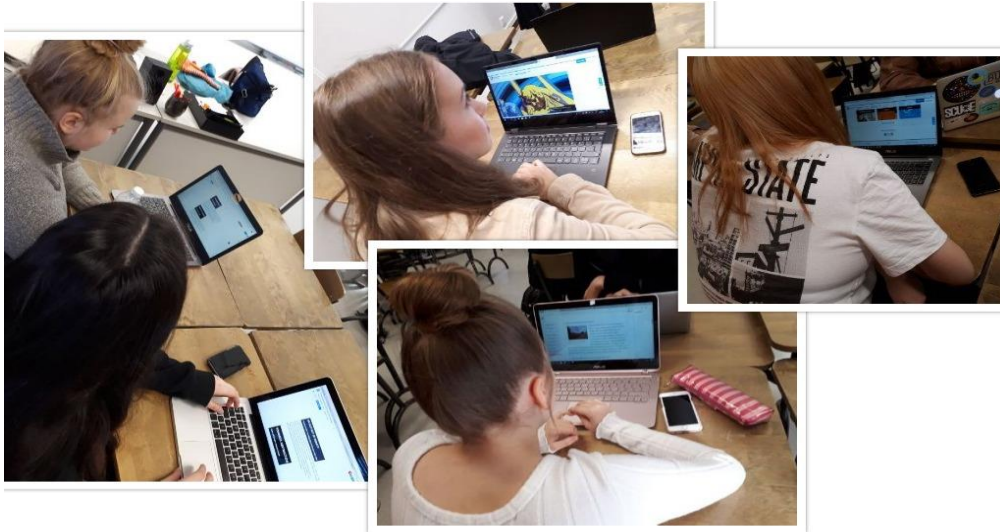
- **Lavoro preliminare a casa (30')**: Questa sezione può essere fatta in anticipo a casa o in classe in base ai limiti di tempo.
- **In classe (10'), lavoro di gruppo**: Questa è una preparazione al podcast, una specie di prova.
- **Fare un podcast (50'-60'), lavoro individuale**: Questo è il compito effettivo che si può continuare anche a casa.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet \(EUN\)](#) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato



SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - VIAGGIARE IN UN PAESE SCONOSCIUTO

Titolo

Viaggiare in un paese sconosciuto

Autore (i):

Clara Donadio

Abstract

I nostri alunni ti invitano a visitare Tichongo! Come sapete, Tichongo è quel piccolo paese europeo che tutti sempre dimenticano... Come? Non lo conoscete?

Venite a scoprire la nostra guida turistica su questo paese. Una cosa è certa, dopo averla letta il vostro unico desiderio sarà andarci a passare le vacanze!

È stato creato e presentato un intero paese sulla base delle immagini trovate sul sito web Europeana ed è stata redatta quindi una guida turistica dall'aspetto autentico su un paese completamente sconosciuto nato direttamente dall'immaginazione degli alunni.

Parole chiave

Guida turistica, scuola primaria, fascia d'età 7-8, scrivere, leggere, paese.

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Francese (parlato, letto, scritto), matematica, arti plastiche, tecnologia digitale, geografia, storia, educazione morale e civica
Argomento	<ul style="list-style-type: none"> • Francese - Scrivere una guida turistica. • Arti plastiche - Creare illustrazioni. • Geografia e storia - Disegnare una mappa e conoscere la storia di un paese. • Matematica – Disegnare poligoni (tracciare la cornice). • Educazione civica e morale - Lavorare in gruppi, collaborare, sapere vivere assieme
Età degli studenti	7-8 anni
Tempo di preparazione	2 ore
Tempo di insegnamento	11 h 45 min (nei vari argomenti tra 30 and 45min/lezione)
Materiale didattico online	Computer con accesso a internet per consultare il sito di Europeana (www.europeana.eu)
Materiale didattico offline	Carta, colla, stampante (cartuccia a colori), calamite (per mostrare in classe il lavoro in corso), lavagna, rilegatura, carta per belle arti, penne, pastelli, pennarelli.... Alcune guide turistiche come esempi.

Tabella riassuntiva

Risorse Europeana utilizzate	Vedi Allegato.
-------------------------------------	----------------

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Questo scenario multidisciplinare è stato condotto come progetto. Fa parte del programma ufficiale di studi del sistema scolastico francese nazionale (vedi <https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html>; <https://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>).

Francese – Copiare o trascrivere un testo con grafia leggibile, usare la stessa punteggiatura e ortografia e prestare grande attenzione alla presentazione. Scrivere un testo che sia organizzato, coerente e pertinente per quanto concerne i fini e i destinatari identificati. Migliorare le capacità di scrittura, inclusa l'ortografia, seguendo le istruzioni. Identificare rapidamente le parole.

Arti plastiche – Esprimersi, produrre, creare. Implementare un progetto artistico. Esprimersi, analizzare il proprio lavoro e quello dei compagni. Connettersi con il lavoro di artisti, aprirsi all'alterità.

Interrogare il mondo / lo spazio e il tempo (geografia e storia) - Posizionamento di luoghi specifici su una mappa, su un mappamondo o sullo schermo di un computer. Capire che lo spazio è organizzato. Identificare paesaggi.

Interrogare il mondo / utilizzare strumenti digitali - Utilizzare internet in modo pertinente e attento. Conoscere i pericoli in internet. Familiarizzarsi con la digitazione.

Matematica – Modellare, rappresentare, comunicare.

Educazione civica e morale – Sentirsi parte di una comunità. Sviluppare competenze di pensiero critico. Impegnarsi e assumere responsabilità.

Obiettivo della lezione

- **Francese** – Scoprire guide turistiche (composizione, layout, lessico). Scrivere, correggere e completare le diverse parti scritte di una guida turistica.
- **Arti plastiche** – Fare illustrazioni seguendo criteri specifici. Scoprire differenti forme d'arte (fotografie, sculture, disegni, dipinti, testi...) e differenti artisti attraverso la piattaforma Europeana. Sviluppare un interesse per le arti e una sensibilità artistica. Costruire una cultura artistica.
- **Geografia e storia** – Comprendere i differenti usi di una mappa, sapere disegnare una mappa, familiarizzarsi con i suoi codici (scala, rosa dei venti). Comprendere il collegamento tra passato e presente.
- **Tecnologia digitale** – Scoprire la piattaforma Europeana e usarla. Usare software di elaborazione testi per modificare i testi.
- **Matematica** – Costruire poligoni. Comprendere l'uso di semplici conversioni.

- **Educazione civica e morale** - Costruire un progetto condiviso come squadra in modo da lavorare sulle abilità sociali di base come collaborazione, comunicazione....

Risultato della lezione

Alla fine dello scenario gli alunni avranno prodotto una guida turistica collettiva sul paese che avranno immaginato. Ogni alunno riceverà una copia della guida.

La guida sarà esposta a scuola durante la Settimana delle Lingue (un'iniziativa nazionale che ha lo scopo di promuovere l'uso delle lingue straniere in Francia).

Tendenze

Apprendimento basato su progetto: progetto interdisciplinare su una guida turistica.

Apprendimento collaborativo: gli alunni hanno lavorato al progetto in gruppo (in coppia, come classe, lavoro individuale seguito da condivisione e dibattito ...)

Ricerca visiva e apprendimento: gli alunni hanno cercato immagini su Europeana. Queste immagini li hanno ispirati nel loro processo creativo.

Competenze del 21° secolo

Pensiero creativo, creatività, comunicazione, collaborazione, competenze mediatiche.

Attività

Prerequisiti: studiare una guida turistica (layout, contenuti, presentazione...).

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	Ricordare agli alunni il loro lavoro sulle guide turistiche. Presentare il progetto alla classe: scriveremo la nostra guida turistica per invitare i nostri compagni di classe e le famiglie a visitare il nostro paese immaginario. Lavoro collettivo, dibattiti sul nome del paese. 1/ Suggestisci nomi inventati 2/ Vota il tuo nome preferito. Se c'è un pareggio, consenti ad altre classi di partecipare o immagina un nome che unisca i due nomi. 3 / Definisci la lingua del paese e componi alcune parole in quella lingua (ciao / arrivederci / grazie / come stai? / mangiare ...)	30'
Tecnologie digitali	Cercare illustrazioni in Europeana 1 / In gruppi di 2 o 3, gli alunni scelgono un tema nella guida (città, abitanti, paesaggi, curiosità ...) 2/ Ancora in gruppo. Portare gli alunni nell'aula di informatica, accendere i computer e accedere a Europeana.eu 3/ I gruppi cercano illustrazioni che corrispondono al tema scelto. 4/ I gruppi scaricano e salvano le immagini e le relative informazioni.	45'
Francese /scritto	Scrivere articoli Gli alunni sono raggruppati in base al tema scelto. Le immagini sono state stampate e distribuite a ogni gruppo. 1/ Sulla lavagna dare un esempio collettivo per mostrare agli alunni che non devono essere realistici e che possono immaginare ciò che	5h (10 x 30')

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>vogliono. Ciò che conta è che sentano il desiderio di scrivere e lascino perdere restrizioni inutili.</p> <p>2/ Lavoro individuale: ogni alunno sceglie un'immagine e prova a scrivere qualcosa in merito.</p> <p>3/ Mettere in comune come gruppo: gli alunni condividono le loro produzioni, le commentano e le migliorano.</p> <p>4/ Mettere in comune come classe: approvare idee diverse, aggiungerne delle nuove....</p> <p>5 / Correzione del lavoro individuale con gli strumenti forniti (dizionario, glossario, quaderno per lo studio della lingua ...): revisione tra pari o da parte dell'insegnante (da 2 a 3 sessioni di valutazione)</p> <p>6/ Presentare la versione finale.</p> <p><i>Differenziazione:</i> a seconda del livello degli alunni, alcuni possono lavorare in coppia, in particolare quelli che scrivono molto poco (coppie eterogenee: un alunno sa scrivere, l'altro no).</p>	
<p>Geografia / storia</p>	<p><i>Workshop - lavoro omogeneo (per motivi di differenziazione).</i></p> <p><u>Scrivere articoli storici per la guida</u></p> <p>1 / Come gruppo per alunni che sono più a loro agio con la scrittura. Chi ha difficoltà suggerisce nomi di personaggi o eventi, mentre chi sa scrivere li mette insieme.</p> <p>2/ Mettere in comune come classe. Gli eventi devono essere coerenti e deve essere chiaro che gli eventi passati hanno un impatto sul presente. Ciò si può ottenere, ad esempio, creando una cronologia storica.</p> <p><u>Disegnare la mappa del paese</u></p> <p>1 / Gli alunni che sono meno a loro agio con la scrittura elencano i diversi aspetti geografici che si devono trovare negli articoli scritti e li visualizzano su una mappa di base (mare, oceani, foreste, laghi, città principali ...).</p> <p>2/ Gli alunni presentano la mappa alla classe. La classe verifica che tutti gli elementi necessari siano stati presi in considerazione (scala, legenda, rosa dei venti...).</p>	<p>45'</p>
<p>Arti plastiche</p>	<p><u>Fare illustrazioni aggiuntive</u></p> <p>1 / Lavoro individuale: gli alunni disegnano immagini, dipingono e realizzano fotomontaggi da aggiungere alle immagini trovate su Europeana.</p> <p>2 / Gli alunni devono studiare le immagini che sono state trovate su Europeana: che tipo di documenti sono? Da dove vengono (in base al loro titolo)? Hanno già sentito parlare dell'artista, del suo lavoro o di opere d'arte simili?</p> <p>3 / Gli alunni condividono le loro impressioni e presentano opere di artisti simili.</p>	<p>1h 30' (2 x 45')</p>
<p>Arti digitali</p>	<p><u>Digitazione</u></p>	<p>2h 30'</p>

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	Una volta validati e corretti gli articoli (per quanto riguarda il contenuto) da parte della classe, gli alunni digitano gli articoli utilizzando un software di elaborazione testi.	
Matematica	Disegnare poligoni per definire la dimensione delle immagini nella guida. Usando strumenti appropriati, gli alunni disegnano poligoni (quadrati o rettangoli) per inquadrare, rinquadrare o espandere le immagini da inserire nella guida.	45'
Educazione civica e morale	Lavorare sul rispetto, sapere vivere assieme e discutere con gli altri, ascoltare e condividere....	Durante l'intero progetto

NB. Ogni sessione inizia e finisce nella lingua del paese sconosciuto ("ciao" e "arrivederci" nella lingua inventata). Valorizzare il lavoro degli alunni per renderlo vivace e credibile.

Valutazione

Principalmente **valutazione formativa**. Avere una guida alla fine permetterà una valutazione conclusiva del prodotto finale per sapere se gli obiettivi sono stati raggiunti.

Francese – Produrre un testo, sapere correggere gli errori con gli strumenti presenti in classe.

Arti plastiche – Fare un'illustrazione basandosi sulle riflessioni collettive per una parte della guida.

Geografia – Sapere leggere, scrivere e posizionare gli elementi su una mappa.

Tecnologie digitali – Sapere usare un mouse e una tastiera per fare una ricerca semplice in internet. Sapere digitare piccoli paragrafi usando un elaboratore di testo.

Matematica – Sapere disegnare un poligono (quadrato, rettangolo) con gli strumenti corretti (un righello, una squadra)

Educazione civica e morale – Sapere lavorare in gruppo e collaborare. Dibattere, condividere, ascoltare. Rispettare i propri compagni e le loro opinioni.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Sebbene gli alunni fossero sorpresi all'inizio per l'assenza di vincoli e obblighi, si sono divertiti a inventare qualcosa senza essere limitati da regole (qualsiasi cosa era possibile in termini di creazioni e proposte poiché dovevano inventare un paese immaginario). Così si sono sentiti molto motivati e anche gli alunni con difficoltà sono stati coinvolti.

Alcuni hanno scoperto nuove attitudini per le arti digitali, usando la loro creatività, immaginando nuove lingue, scrivendo....

Alcuni sono stati orgogliosi di presentare la guida completata ai loro amici e di portarla a casa e mostrarla ai genitori.

Osservazioni dell'insegnante

Cercare immagini sul sito di Europeana in classe non si può fare senza un lavoro preliminare se non si vuole evitare di perdere tempo, poiché i bambini di 7- 8 anni non sono abituati a usare i computer, il che rende difficile navigare in un sito web.

Scegliere le immagini è stato facile perché gli alunni non avevano vincoli a parte un tema specifico, il che ha consentito la scoperta di materiali originali. Gli insegnanti devono verificare che le immagini non siano protette da diritti di autore.

È molto importante che l'obiettivo finale sia chiaro: la guida sarà stampata e distribuita alle famiglie e gli alunni dovranno farne una presentazione durante la Settimana delle Lingue. Questo servirà a mantenere gli alunni interessati, poiché il loro interesse potrebbe calare se non percepiscono che c'è uno scopo. Investirli del ruolo di scrittore-autore li rende più motivati nel lungo termine.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato
I – Europeana resources used

Plants	
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973346.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973351.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Rosa 'Eva de Grossouvre'	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_98323.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=10
Eupatorium aromaticum L.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_92739.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=80
Agrimonia eupatoria (Agrimony)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/p22dyrcg.html?q=%28herbal+OR+kruidboek+OR+krautbuch+OR+herbarius%29#dclid=1581010597463&p=4
Landscape	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché A118101	http://balat.kikirpa.be/object/10041340#dclid=1580989365373&p=4
Arbre nain dans la steppe	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2168.html
Landscape view of Bagnères de Bigorre with the Pyrénées in the background.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/gz4c9vwk.html?q=landscape#dclid=1581766893483&p=1
Habitants	
Kvinna. Textat på baksidan: Mauresque costume de ville	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/916106/vbg_photo_VMAA799.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Paysan taillant un arbre en fleurs	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2020903/KMSr39.html?q=doucet#dclid=1581766466323&p=1
Nils Personne (1850-1928), svensk skådespelare och regissör.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021007/_SLSA_1270_SLSA_1270_34_foto_1467.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=1
La Femme et la Famille et Le Journal des Jeunes Personnes Réunis, Février 1886 : Parfumerie Oriz	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/90402/RP_P_2009_3725.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=11
Danemark	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Photographie_81664_27.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
L'Amethyste z cyklu Pierres precieuses	https://www.europeana.eu/portal/en/record/2048085/U_2367.html?q=Alphonse+Mucha#dclid=158100990653&p=1
Coins	
Vijf centimes van Antwerpen, met monogram van Lodewijk Napoleon Anvers, keerzijde met opschrift 5 cent monnaie obsidionale	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021659/M1705.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=1
Vz: lauwertak 5 cen; Kz: .koninkrijk-belgie**.1905	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021648/0250_M_01411m.html
Clothes	
Purse of walnut shell covered with embroidered silk, England, 1600-1650.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048213/item_074994.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=66
Poppenjurkje	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_14909.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Poppenschoenen (paar)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_1248_1.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Damkofta.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048211/europeana_fashion_NMA_0053716.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=1

City	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192784	http://balat.kikirpa.be/object/10149092#dclid=1580989365373&p=4
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192790	http://balat.kikirpa.be/object/10149098#dclid=1580989365373&p=1
Animals	
Portrait de Don Antonio el Inglés, nain de Philippe IV	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Phographie_81495_1.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
Elegante Garne in fünf Farben	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048429/item_Z777PS2YTAKY6C5FQ4CGRGQBN5IB6AJM.html?q=katze#dclid=1584032979839&p=1
Animal Materia medica: Araneus	http://www.omnia.ie/index.php?navigation_function=2&navigation_item=%2F9200579%2Frdx8knwr&epid=1
Ponies for England, Libau	https://www.europeana.eu/portal/en/record/150/_REB01_____000197785.html?q=chevaux#dclid=1581765614625&p=2
Sport	
badmintonsett	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2022608/OMU_OB_70_0876.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Plate in commemoration of W.G. Grace's "Century of Centuries"	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/epm8fkvm.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=2
Two Sikh men dueling with wooden swords.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/fyfb73k2.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Maps	
Fossa Eugeniiana, een zeventiende-eeuw, onvoltooid kanaal tussen de Maas en de Rijn.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021646/HttpHandler_icoon_ico_file_6401701.html
Music	
Monkey playing lute from BL Harley 3469, f. 2	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=0
Female centaur from BL Royal 14 E II, f. 194	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=9
Rabbit from BL Royal 3 D VI, f. 234	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=14
Joueur de violon	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2071.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=6
Miscellaneous	
Vas	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048005/Athena_Plus_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_7847.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Ophelia	http://www.europeana.eu/portal/fr/record/2064116/Museu_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_27409.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Mykytenko Vira and Peter	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2084002/contributions_bbc7edb0_9a42_0136_2b53_6ee0af655b0.html?q=#dclid=1581009045906&p=1
gördel	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_14240.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
fodral, case@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_35560.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
sten, Sten., stone@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_55957.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
Astronomy: stars in the night sky. Coloured engraving.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/jm9j8pbk.html?q=stars#dclid=1581011235475&p=1

II – Linee guida per scrivere una guida turistica

Questo documento offre linee guida per creare una mini guida turistica o una brochure per un paese immaginario (non esaustivo). Può essere trasformato in linee guida per descrivere un paese reale.

Richiede lavoro preliminare su alcune nozioni come motto, valuta, tasso di conversione, slogan, simbolismo dei colori (bandiera), geografia....

Questa attività è pensata come lavoro di gruppo o come compito individuale in base alla fascia d'età degli alunni. La classe si inventerà un paese immaginario per creare una mini guida turistica o una brochure su tale paese. È un progetto multidisciplinare che coinvolge tutte le materie. Oltre alle abilità trasversali che mobilita, questo esercizio può essere utilizzato per la valutazione scritta e / o orale.

Inoltre i compiti svolti in gruppo sono l'occasione per promuovere competenze sociali di base lavorando su condivisione, collaborazione, cooperazione, discussione...

Destinazione SCONOSCIUTA: Inventiamo un paese immaginario che potremmo visitare!

Come si chiama?

In quale continente si trova? (Esiste o è inventato?)

Qual è la sua capitale?

Che lingua/e parlano i suoi abitanti?

Quante persone vivono lì?

Qual è il suo motto? (per esempio il motto francese è *Liberté, Egalité, Fraternité*)

Che valuta usano?

Qual è il tasso di conversione della nostra valuta (€) nella loro?

1 € =

Citate un animale emblematico che rappresenta questo paese e descrivetelo.

Citate una pianta che rappresenta questo paese e descrivetela.

Qual è lo sport nazionale? Descrivetelo.

Qual è la religione principale?

Descrivete brevemente il clima del paese.

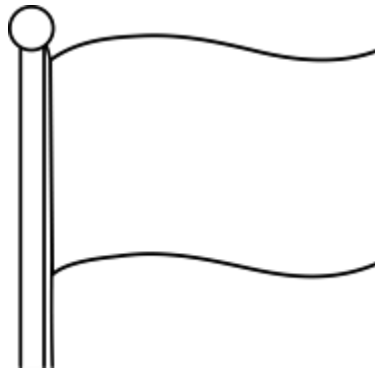
Descrivete brevemente i suoi paesaggi.

Qual è la superficie del paese?

Come si arriva a questo paese? (via mare, terra, aria?)

Come si chiama il suo aeroporto?

Disegnate la bandiera nazionale e spiegate che cosa significano i colori.



Disegnate una mappa del paese. Aggiungete le città principali, i fiumi, le montagne ... e i paesi confinanti (se ci sono).

Date maggiori dettagli sulla storia di questo paese. È mai stato in guerra? Ci sono molte persone che vivono lì? Le cose sono molto diverse da come erano prima? Se sì, come e perché?

Quali sono i mezzi di comunicazione in questo paese?

Descrivete tre attività interessanti che si possono fare in questo paese. Date dettagli interessanti.

Attività n. 1

Attività n. 2

Attività n. 3

Citate tre grandi città di questo paese.

Citate sei hotel e date informazioni su di loro (È un hotel con molte stelle? Ha un ristorante? Qual è la fascia di prezzo?)



Citate cinque ristoranti e date informazioni su di loro (menu, fascia di prezzo, tipo di cibi, ecc.)

Ora dobbiamo inventare un titolo da dare alla nostra mini guida per far sì che le persone vengano a visitare il nostro paese. Trovate uno slogan o un titolo accattivante!

Ora dobbiamo illustrare la nostra guida e tutte le informazioni che diamo. Scegliete tre temi sui quali lavorare e provate a fare un disegno, un quadro o una foto dal database di Europeana.

--	--	--

III – Immagini

<p>Scoprire il sito di Europeana. Selezione e stampa delle immagini.</p>	
<p>Ripartizione delle immagini. <i>In base al loro livello, gli alunni hanno 1, 2 o 3 immagini.</i></p>	 
<p>Scrivere un testo sulle immagini. <i>Da solo, in coppie, in gruppi...</i> Gli alunni fanno parlare la loro immaginazione. E il viaggio inizia.</p>	  

Digitare gli articoli.



IV – Guida turistica: benvenuti a Tichongo! *[versione francese]*

Ogni alunno ha ricevuto una guida stampata da portare a casa.

Dimensione della guida: A5 (148 x 210 mm).

Trovate la guida completa su un documento separato.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IN RETROSPETTIVA: FILMARE NEL CORSO DEI SECOLI

Titolo

In retrospettiva: filmare nel corso dei secoli

Autore (i):

Angeliki Kougiourouki

Abstract

Questo scenario di apprendimento è organizzato attorno alla storia del cinema e in particolare alle cineprese, alle locandine e alla loro evoluzione nel tempo. Dopo avere discusso come sin dai tempi antichi si è cercato di trasmettere informazioni e messaggi tramite le immagini, gli studenti visitano Europeana e iniziano un viaggio attraverso la storia del cinema usando foto delle prime cineprese, video con i suoni della cinepresa e locandine. Attraverso questo flashback imparano quale ruolo il cinema ha giocato e continua a giocare nella vita delle persone come nuova tecnica di registrazione del movimento e di visualizzazione e come mezzo per trasmettere messaggi e intrattenere.

Le attività di questo scenario faranno parte di un progetto Erasmus+ & eTwinning intitolato **CIAK! Cinema International Animations and Kids** che gli studenti di sei paesi, inclusa la Grecia, sono invitati a realizzare.

Alla fine delle attività gli studenti partecipano a un quiz per testare le loro conoscenze su quanto appreso, valutano il lavoro collaborativo usando un questionario e presentano il loro lavoro all'intera classe e ai loro partner tramite la piattaforma del progetto.

Parole chiave

Cinema, storia del cinema. strumenti cinematografici, locandine, Europeana

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Lingua greca moderna, storia, scienze, arte, lingua inglese
Argomento	Il cinema e la sua evoluzione tramite l'uso di cineprese e locandine
Età degli studenti	11 – 12: Gli studenti devono avere almeno un livello B1 di conoscenza della lingua inglese a causa della terminologia delle macchine cinematografiche. Se incontrano difficoltà nell'usare il lessico cinematografico, l'insegnante può aiutarli in collaborazione con l'insegnante di inglese poiché stanno studiando la storia del cinema sia nella lingua madre sia in inglese (CLIL). Devono anche avere competenze digitali efficaci per preparare presentazioni digitali partendo da Europeana, creare una cronologia e modificare testi e locandine.
Tempo di preparazione	L'insegnante avrà bisogno di circa 4-5 ore per preparare i fogli di lavoro con i collegamenti all'argomento e tempo sufficiente per preparare il questionario e il quiz di valutazione e qualsiasi altro materiale necessario per raccogliere i risultati in strumenti digitali.

Tabella riassuntiva

Tempo di insegnamento	<p>8 ore</p> <p>Lo scenario di apprendimento è organizzato in tre sessioni e ognuna di queste può essere implementata in due ore consecutive di insegnamento. Le ultime due ore sono dedicate alle presentazioni, alla valutazione e al feedback.</p> <p>1-2h: Visualizzare il movimento 3-4h: Compiti pratici 5-6h: Essere creativi 7-8h: Presentare, valutare, dare feedback</p>
Materiale didattico online	<p>Strumenti online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Moduli di Google <p>Risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Libri di testo greci interattivi • Caverns-YouTube • Science+ Media Museum • Wikipedia • Science Museum Group
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • carta, matite colorate (per prendere appunti e disegnare le locandine) • per il fenachistoscopio, il taumatropio e le ombre cinesi: forbici, forme e figure già pronte, colla e bastoncini • per la macchina fotografica: una scatola da scarpe di cartone, forbici, carta di riso e nastro adesivo nero
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinetoscope • Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyágú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás • Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes • Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam • Camera obscura • Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. • skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng • Scene from a shadow theatre play • Un fusil lance une fusée éclairante : [photographie de presse] / Agence Meurisse • Techo de los policromos de Altamira

Tabella riassuntiva

	<p>Suoni cinematografici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Super 8 Movie Projector – Reverse • Cinemeccanica projector Victoria 9 running • Fan – Cinema projector • Film reels • DGB (large feed reels) - Cinema projector <p>Locandine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Løbeseddel, Theatre Cinima Oriental 1921 • Program, Cinema Teatro Mazari • Program, Hippodrome-Palace 1923 • A man on a bicycle with a physician riding pillion... • Affisch • Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln
--	--

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Questo scenario di apprendimento sarà implementato nel programma della scuola primaria. Partendo dalla **lingua greca moderna** (c'è un'intera unità dedicata al cinema e al teatro), gli studenti estenderanno la loro analisi alla **storia** raccogliendo dati sulla storia e sull'evoluzione delle macchine cinematografiche e del cinema in generale; studiando **scienze** e il modulo relativo alla luce, studieranno come funziona una macchina fotografica; infine, durante la lezione di **arte** e attraverso le unità di arti visive e storia dell'arte si affronteranno i temi fotografia-fotografo e pop art. Il ruolo professionale di un fotografo e, per estensione, di un regista li motiva a sperimentare semplici macchine di visualizzazione del movimento, a studiare il ruolo delle immagini cinematografiche nella creazione di opere della pop art e quindi a creare la propria locandina. Poiché gli studenti studieranno la storia del cinema usando risorse web straniere e produrranno materiali usando l'inglese, lo scenario di apprendimento sarà anche collegato alla lingua inglese.

Obiettivo della lezione

Questo scenario di apprendimento mira ad aiutare gli studenti a conoscere l'uso della piattaforma Europeana per sviluppare le loro capacità di indagine durante la ricerca per trovare informazioni sulla storia del cinema attraverso l'uso di strumenti. Il cinetoscopio, il cinematografo, la camera oscura, le ombre cinesi, ecc. servono a evidenziare momenti importanti nell'evoluzione del cinema, migliorando la comunicazione, la collaborazione e il pensiero critico.

In questo modo gli studenti impareranno quale ruolo il cinema ha giocato e continua a giocare nella vita delle persone come nuova tecnica di registrazione del movimento e di visualizzazione e come mezzo per trasmettere messaggi e intrattenere.

Risultato della lezione

Gli studenti creano diversi prodotti durante il progetto, in base al numero di attività implementate.

1. una cronologia dell'evoluzione del cinema
2. un ebook con informazioni sulla visualizzazione del movimento in greco e in inglese

3. una mostra delle locandine

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto – gli studenti ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano in gruppi.
- Apprendimento tra pari: gli studenti apprendono dai compagni e si scambiano feedback mentre creano i prodotti del progetto.
- Apprendimento collaborativo: gli studenti lavorano in gruppi nella maggior parte delle attività di questo scenario di apprendimento.
- Ricerca visiva e apprendimento: durante il progetto gli studenti lavorano con immagini relative a strumenti cinematografici e locandine di film.
- Materiale didattico: questo scenario di apprendimento usa risorse web per raggiungere i suoi scopi.

Competenze del 21° secolo

Capacità di apprendimento e innovazione

- Creatività: agli studenti viene chiesto di creare le presentazioni relative agli strumenti del cinema, una cronologia della storia del cinema, gli oggetti artigianali e le locandine
- Pensiero critico: agli studenti viene chiesto di pensare al ruolo che il cinema ha giocato e continua a giocare nella vita delle persone come nuova tecnica di registrazione del movimento e di visualizzazione e come mezzo per trasmettere messaggi e intrattenere.
- Collaborazione: gli studenti devono lavorare in gruppi per completare la maggior parte dei compiti

Competenze tecnologiche, informatiche e mediatiche

- Alfabetizzazione TIC: agli studenti viene chiesto di utilizzare la ricerca web in modo efficace in Europeana e nei siti web relativi al cinema, nonché di utilizzare strumenti web per creare i propri prodotti

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
1^a - 2^a sessione: Visualizzare il movimento (vedi Foglio di lavoro 1)	→ Gli studenti guardano un video relativo alla storia del cinema che illustra come si è cercato di visualizzare il movimento sin dalla prima apparizione delle immagini. Raccolgono idee sulle prime macchine usate per visualizzare il movimento (usando lo strumento web2.0 Mindomoo o la lavagna interattiva in classe): Mappa mentale. → Gli studenti formano squadre e iniziano a esplorare Europeana e le fotografie correlate per studiare i tentativi di visualizzare il movimento: Foto suggerite da Europeana: → Edison, Thomas A., home kinetoscope → Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyágú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletiszünetben Diszelőadás	2 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<ul style="list-style-type: none"> → Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes → Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam → Camera obscura → Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. → skuggspelsteater, fotoqrafi, photograph@eng → Scene from a shadow theatre play → Un fusil lance une fusée éclairante : [photographie de presse] / Agence Meurisse <p>Visitano anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Historiana e in particolare due foto delle fonti storiche sotto il titolo: Still photography: 1. Camera Obscura and 14. 35mm film → Europeana e una raccolta di proiettori cinematografici sonori: → Super 8 Movie Projector – Reverse → Cinemeccanica projector Victoria 9 running → Fan – Cinema projector → Film reels → DGB (large feed reels) - Cinema projector <p>Mentre prendono appunti, gli studenti provano a rispondere a domande come:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Quanto indietro nel tempo possiamo andare con queste foto? → Che tipo di informazioni sulla visualizzazione del movimento ci danno? <p>Confrontano anche i mezzi di visualizzazione del movimento con le prime immagini che le antiche popolazioni disegnarono sulla roccia nella grotta di Altamira per visualizzare il movimento: ebook, risorse Europeana , video.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Foto simili e i relativi materiali potrebbero raccontarci la storia del cinema attraverso il modo in cui catturano e presentano il movimento? <p>Gli studenti leggono la storia del cinema nella lingua madre e in inglese:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου → A very short history of cinema → History of film technology <p>Visitano anche la seguente collezione web sulla cinematografia.</p>	

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
3^a – 4^a sessione: Compiti pratici (vedi Foglio di lavoro 2)	<p>Le foto di Europeana, la storia del cinema e delle sue macchine cinematografiche, nonché lo studio dei collegamenti web, sono l'oggetto del lavoro in squadre: devono studiare ulteriori tipi di immagini o proiezioni di film, macchine correlate e la loro classificazione.</p> <p>1^a squadra: lavorano come storici e creano una cronologia con informazioni di base sull'evoluzione delle macchine cinematografiche e per estensione sulla storia del cinema.</p> <p>2^a, 3^a, 4^a, 5^a, 6^a, 7^a squadra: devono studiare e raccogliere modi e mezzi di proiezione dell'immagine e del movimento nel passato nella loro lingua madre (greco) e in inglese (CLIL)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zoopraxiscopio ✓ Fenachistoscopio ✓ Taumatropio ✓ Lanterna magica ✓ Ombre cinesi ✓ Fucile fotografico ✓ Camera oscura 	2 h
5^a – 6^a sessione: Essere creativi (vedi Foglio di lavoro 3)	<p>Ampliando lo studio della visualizzazione del movimento e della sua proiezione attraverso l'evoluzione delle macchine, gli studenti affrontano gli argomenti: Luce e colori & Una semplice fotocamera dall'unità relativa alla luce della loro lezione di scienze e fotografia-fotografo e pop art dalle unità Professioni artistiche e Storia dell'arte della loro lezione di arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luce e colori • Una semplice fotocamera <p>Professioni artistiche: Fotografia - fotografo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop art 1 • Pop art 2 <p>- Dopo avere decodificato la prima locandina della storia, tramite questo codice QR, visitano il sito Europeana per familiarizzarsi con le locandine:</p>	2 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
<p data-bbox="193 1350 284 1559">7^a – 8^a sessione: presentare, valutare, dare feedback</p>	<div data-bbox="603 443 1002 837" style="text-align: center;">  </div> <ul data-bbox="424 882 1235 1099" style="list-style-type: none"> • Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921 • Program, Cinema Teatro Mazari • Program, Hippodrome-Palace 1923 • A man on a bicycle with a physician riding pillion... • Affisch • Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln AFFISCH <p data-bbox="371 1137 857 1167">Gli studenti iniziano a creare in squadre:</p> <ul data-bbox="424 1173 778 1346" style="list-style-type: none"> ✓ Una semplice fotocamera ✓ Un fenachistoscopio ✓ Un taumatropio ✓ Ombre cinesi ✓ Locandine <p data-bbox="371 1352 1345 1420">Ogni gruppo presenta il lavoro fatto dai suoi componenti in classe (oggetti e locandine) e riceve feedback.</p> <p data-bbox="371 1426 1281 1525">Gli studenti sono valutati con un quiz digitale e completano anche un questionario di valutazione per dare il loro feedback sullo scenario di apprendimento.</p>	2 h

Valutazione

Gli studenti fanno un [gioco a quiz](#) per testare le loro conoscenze su quanto appreso. Valutano anche il progetto e il loro lavoro usando un [questionario](#).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Durante l'implementazione gli studenti sono stati valutati sotto forma di discussione di classe. La valutazione continua è avvenuta secondo i seguenti criteri: collaborazione, completamento del lavoro, preparazione, gestione del tempo, qualità dei risultati.

Gli studenti presentano il loro lavoro collaborativo all'intera classe e fanno un [gioco a quiz](#), mentre il seguente [questionario](#) può essere usato per la valutazione individuale.

Osservazioni dell'insegnante

L'implementazione di questo scenario di apprendimento ha suscitato l'entusiasmo degli studenti mentre conoscevano i primi strumenti del cinema e anche la storia del cinema e la sua evoluzione nel corso degli anni. La parte più interessante per loro è stata che durante la ricerca hanno scoperto Europeana e ciò che offre, mentre per quanto riguarda la parte creativa, svolta nel laboratorio di informatica della scuola per studiare e creare le presentazioni sugli strumenti cinematografici e in classe per produrre una semplice fotocamera, un fenochistoscopio, un taumatropio e le locandine, hanno sottolineato che *“lavorare in squadra significa condividere opinioni, collaborare, aiutarsi a vicenda”*. Studiare la storia del cinema tramite l'uso di Europeana o di numerosi siti stranieri non li ha scoraggiati, poiché chiedevano aiuto sia all'insegnante sia a Google Translate. Hanno anche scritto commenti attinenti quando hanno completato il questionario di valutazione: *“Il mio ricordo migliore è quando la mia squadra ha finito il progetto in due lingue”, “quando stavamo studiando gli strumenti cinematografici e la storia dei film”*. Aiutare gli studenti con istruzioni su come fare ricerca in Europeana, come studiare la storia del cinema in una lingua straniera e come usare nuovi strumenti web (come Timetoast per creare una cronologia) è stata una delle mie priorità.

Attività come leggere la storia del cinema da siti inglesi e produrre lavori manuali hanno richiesto più tempo di quanto immaginassi; gli studenti hanno avuto bisogno di più tempo per analizzare le risorse, tradurle nella lingua madre e preparare le loro presentazioni o prodotti; ci è voluto anche più tempo a creare una semplice fotocamera e le locandine. Sarebbe quindi bene tenerlo a mente e prevedere più tempo, se qualcuno volesse implementare questo scenario di apprendimento.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

Foglio di lavoro 1:

1. Guardate attentamente il breve video sulla [Storia del cinema](#) e discutete in copia come si visualizzava il movimento sin dai tempi antichi e le prime immagini. Quindi utilizzate lo strumento Web2.0 [Mindomo](#) e raccogliete [idee](#) sui primi strumenti per muovere le immagini.
2. Formate le squadre e iniziate a esplorare le foto di Europeana visitando i seguenti collegamenti:
 - [Kinetoscope](#)
 - [Cinematograph 1](#)
 - [Cinematograph 2](#)
 - [Film projector](#)
 - [Film](#)
 - [Camera obscura](#)
 - [Lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

Potete anche usare:

- [Historiana](#) e due foto della collezione: **Still photography** e più nello specifico: foto 1: Camera Obscura e foto 14. 35mm film
 - Europeana e una raccolta di proiettori cinematografici sonori:
 - [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
 - [Cinemecanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan – Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB – Cinema projector](#)
3. Discutete e prendete appunti all'interno della vostra squadra, cercando di rispondere alle seguenti domande:
 - Quanto indietro nel tempo possiamo andare con queste foto?
 - Che tipo di informazioni sulla visualizzazione del movimento ci danno?

Potete anche confrontare questi modi di visualizzare il movimento con le prime immagini che le antiche popolazioni disegnarono sulla roccia nella grotta di Altamira per visualizzare il movimento:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- Foto simili e i relativi materiali potrebbero raccontarci la storia del cinema attraverso il modo in cui catturano e presentano il movimento?
4. Leggete la storia del cinema visitando i seguenti collegamenti:
 - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
 - [A very short history of cinema](#)
 - [History of film technology](#)

Foglio di lavoro 2:

Con i componenti della squadra:

Squadra 1: Visitate i siti sulla storia del cinema:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

e usando i dati trovati create una cronologia della visualizzazione del movimento (potete usare lo strumento Web2.0 [Timetoast](#) o carta)

Squadra 2: Visitate i collegamenti relativi allo **zoopraxiscopio**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Zoopraxiscope](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraxiscope](#)
- [Muybridge's Zoopraxiscope](#)
- [Zoopraxiscope discs](#)

Squadra 3: Visitate i collegamenti relativi al **fenachistoscopio**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Phenakistoscope](#)
- [Phenakistoscope](#)

Squadra 4: Visitate i collegamenti relativi al **taumatropio**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Thaumatrope](#)
- [Come fare il proprio taumatropio](#)

Squadra 5: Visitate i collegamenti relativi alla **lanterna magica**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Magic lantern](#)
- [Come fare una lanterna magica](#)

Squadra 6: Visitate i collegamenti relativi alle **ombre cinesi**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Shadow play](#)
- [Shadow Puppetry | A Chinese folk art](#)

Squadra 7: Visitate i collegamenti relativi al **fucile fotografico**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

Squadra 8: Visitate i collegamenti relativi alla **camera oscura**, leggete e preparate una presentazione scrivendo alcune informazioni in greco e in inglese. Non dimenticate di aggiungere un'immagine priva di diritti d'autore:

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

Foglio di lavoro 3:

1. Leggete attentamente dal vostro libro di scienze come usare la luce e i colori e come preparare una semplice fotocamera.
 - [Luce e colori](#)
 - [Una semplice fotocamera](#)
 2. Il vostro libro di arte vi aiuterà a conoscere le **professioni artistiche** e più nello specifico: [La fotografia e il fotografo](#)
Vi incoraggerà anche a scoprire la **storia dell'arte** e più in particolare: **la pop art**
 - [Pop art 2](#)
 - [Pop art 2](#)
- Dopo avere decodificato le prime locandine della storia con il dispositivo dell'insegnante, visitate Europeana per familiarizzarvi con le locandine se avete bisogno di maggiore ispirazione.



- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
[Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln](#)

3. Ora siete pronti per lavorare con la vostra squadra e creare:
 - una semplice fotocamera
 - un fenachistoscopio
 - un taumatropio
 - ombre cinesi
 - locandine
 (le vostre creazioni saranno esposte quindi cercate di lavorare con attenzione).

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - FUN WITH FLAGS (DIVERTIAMOCI CON LE BANDIERE)

Titolo

🔗 Fun with Flags (Divertiamoci con le bandiere) 🔗

Autore (i):

Maravelaki Sofronia

Abstract

“Fun with Flags” (🔗FwF🔗) è uno scenario didattico interdisciplinare rivolto agli studenti di 12-13 anni della 2ª media. Lo scenario di apprendimento mi è stato ispirato dalla mia serie televisiva preferita “[The Big Bang Theory](#)”, nella quale [Sheldon Cooper](#), un fisico teorico presso il California Institute of Technology (Caltech), lancia su YouTube un podcast dal titolo “Fun with flags”. Il podcast include vari [episodi](#) durante i quali il Dr Cooper ci conduce in un viaggio attraverso il mondo meraviglioso della vessillologia, lo studio scientifico della storia, del simbolismo e dell'uso delle bandiere o di tutto ciò che le riguarda. L'obiettivo generale dello scenario è presentare agli studenti la vessillologia, lo studio delle bandiere. Vuole anche promuovere l'educazione alla cittadinanza europea incoraggiando i giovani a interagire in modo efficace, pensare in modo critico e agire in modo socialmente responsabile e democratico. Mira ad aiutare gli studenti a capire l'importanza delle bandiere per una comunità e il loro simbolismo. L'argomento dello scenario di apprendimento abbraccia varie discipline scolastiche (geografia, TIC, arte, educazione alla cittadinanza) integrate dalla lingua inglese (parlare, scrivere, ascoltare e leggere). La competenza degli studenti in inglese dovrebbe essere tra i livelli A2-B1 secondo il QCER. Gli studenti comunicano e collaborano tra loro, sono impegnati nel lavoro di gruppo, fanno ricerche sull'argomento, mettono a confronto opinioni e punti di vista, raggiungono conclusioni, creano prodotti digitali, valutano sé stessi e i compagni e pubblicano il loro lavoro online.

Tabella riassuntiva

Materia	Inglese (EFL - inglese come lingua straniera), geografia, TIC, arte, educazione alla cittadinanza
Argomento	“ Fun with Flags ” è uno scenario di apprendimento interdisciplinare da usare in una classe EFL. L'argomento abbraccia varie discipline scolastiche integrate dalla lingua inglese (parlare, scrivere, ascoltare e leggere).
Età degli studenti	2ª media (studenti di 12-13 anni) 1ª classe Scuola secondaria inferiore
Tempo di preparazione	1 lezione (45 minuti) Gli studenti formano i gruppi e stabiliscono le regole del lavoro di gruppo. L'insegnante presenta agli studenti la piattaforma Europea e dà istruzioni su un uso appropriato delle risorse. Insegnante e studenti discutono il patrimonio culturale e la sua importanza. L'insegnante dà agli studenti istruzioni sugli strumenti Web 2.0 da usare in questo scenario: Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage. Le attività si svolgono nel laboratorio di informatica dove c'è anche una lavagna interattiva.

Tabella riassuntiva

	Obiettivi: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzarsi con la piattaforma Europeana • Discutere ed esplorare Europeana come fonte del patrimonio culturale digitale • Dare istruzioni sull'uso di specifici strumenti Web 2.0
Tempo di insegnamento	4 sessioni: la 1 ^a e la 2 ^a di 90 minuti ciascuna e la 3 ^a e la 4 ^a di 45 minuti ciascuna
Materiale didattico online	Video <ul style="list-style-type: none"> • Vedere l'evoluzione di oltre 2.000 bandiere mondiali entro 5 minuti • Episodi di Fun with Flags Siti web <ul style="list-style-type: none"> • Unione europea • Paesi membri dell'UE in breve • Fatti interessanti per ragazzi sulle bandiere del mondo • Associazione nord-americana di vessillologia • NAVA-Good flag, bad flag • Europa EU Learning Corner Strumenti Web 2.0 <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • GeoPuzzle • Scratch's Flag Designer • Canva • Giphy • Powtoon • Photo Collage
Materiale didattico offline	Fogli di lavoro stampabili
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana (Free to use images) • National flags • Ceremonial artifact: flag, national • National Flag of USA (1912-1959)

Licenze

Attribution-Non-Commercial-ShareAlike CC BY-NC-SA.

Integrazione nel programma scolastico

L'educazione alla cittadinanza fa parte dei programmi nazionali di tutti i paesi. Si impartisce nelle scuole tramite tre approcci principali: come materia a sé stante, come disciplina interdisciplinare o si insegna usando una combinazione di questi approcci ([Eurydice, 2017](#)). In Grecia, è una materia a sé stante in 1^a superiore. In 2^a e 3^a media si insegna di solito in modo interdisciplinare o come parte di altre materie (greco moderno, lingue straniere, storia, geografia, economia domestica, ecc.).

Il programma nazionale di lingue straniere in Grecia è il Programma Unificato per le Lingue Straniere (EPS-XG) e segue la programmazione sistematica dei livelli /criteri delle lingue straniere definiti dal Consiglio d'Europa (QCER, [2001](#)). Lo scopo dell'EPS-XG è quello di promuovere la multi alfabetizzazione verso uno sviluppo olistico dei discenti migliorando le loro conoscenze linguistiche, pragmatiche,

socioculturali e sociolinguistiche. L'uso della tecnologia è incoraggiato attraverso un approccio multimodale all'apprendimento delle lingue straniere utilizzando strumenti tecnologici che possono aumentare la motivazione e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento. Nell'insegnamento delle lingue straniere promuove una visione centrata sul discente e mira a un apprendimento differenziato tenendo conto delle origini, delle esigenze, delle preferenze, del background e degli stili di apprendimento dei diversi studenti e collegando la realtà al di fuori della classe alla pedagogia linguistica all'interno della classe.

Il libro di testo, [Think Teen 1a classe della scuola secondaria di primo grado \(Principianti\)](#), è il libro di testo ufficiale usato per l'insegnamento dell'inglese in 2a media. [L'Unità 1, Lezione 1](#), mira a incoraggiare gli studenti a parlare di sé stessi (nome, paese, nazionalità, lingua) e a trovare amici in tutto il mondo (amici di chat o e-mail). Di conseguenza, questo scenario di apprendimento si adatta perfettamente al programma EPS-XG poiché insegna educazione alla cittadinanza come parte di una lezione EFL e incorpora le tendenze di apprendimento basato su progetto, apprendimento collaborativo, apprendimento centrato sullo studente, risorse Web e strumenti tecnologici, valutazione del raggiungimento degli obiettivi didattici e dei risultati.

Obiettivo della lezione

Obiettivo generale

L'obiettivo generale della lezione è promuovere l'educazione alla cittadinanza tra gli studenti tramite la vessillologia. L'educazione alla cittadinanza è un'area disciplinare che mira a promuovere una convivenza armoniosa e favorire lo sviluppo reciprocamente vantaggioso degli individui e delle comunità in cui vivono. Nelle società democratiche l'educazione alla cittadinanza aiuta gli studenti a diventare cittadini attivi, informati e responsabili, desiderosi e in grado di assumersi la responsabilità per sé stessi e per le loro comunità a livello nazionale, europeo e internazionale. Tenendo conto dell'attuale contesto politico sopra delineato e dei più recenti risultati della ricerca, il quadro concettuale dell'educazione alla cittadinanza è incentrato su quattro aree di competenza (cioè conoscenza, abilità e comportamenti) ([Eurydice Brief, 2017](#)).

Area 1: Interagire in modo efficace e costruttivo con gli altri, includendo lo sviluppo personale (fiducia in sé stessi, responsabilità personale ed empatia); comunicare e ascoltare; cooperare con gli altri.

Area 2: Pensare in modo critico, includendo ragionamento e analisi, alfabetizzazione mediatica, conoscenza e scoperta e uso delle fonti.

Area 3: Agire in modo socialmente responsabile, includendo il rispetto del principio di giustizia e dei diritti umani; rispetto per altri esseri umani, per altre culture e altre religioni; sviluppare un senso di appartenenza; comprendere le questioni relative all'ambiente e alla sostenibilità.

Area 4: Agire in modo democratico, includendo il rispetto dei principi democratici; conoscenza e comprensione dei processi politici, delle istituzioni e delle organizzazioni; conoscenza e comprensione dei concetti sociali e politici fondamentali.

Obiettivi dello scenario di apprendimento:

Alla fine di questa lezione gli studenti saranno in grado di:

- Parlare di paesi e nazionalità in inglese
- Identificare i paesi dell'Unione europea e le loro capitali
- Localizzare e identificare i paesi europei su una mappa
- Identificare le bandiere dei paesi dell'Unione europea
- Identificare e descrivere elementi chiave (simboli, forme e colori) nelle bandiere dei paesi dell'Unione europea
- Incorporare motivi, simbolismo, design del logo e layout in un'opera d'arte rappresentativa (una bandiera)

- Creare una bandiera che rappresenti gli studenti stessi come individui e anche come comunità di persone
- Riconoscere sé stessi e gli altri nella comunità

Tendenze


Apprendimento basato su progetto, apprendimento collaborativo, apprendimento centrato sullo studente, gamification, materiali didattici: dai libri di testo alle risorse web, valutazione "Cosa sai fare."




Competenze del 21° secolo



Un modo per supportare lo sviluppo delle competenze del 21° secolo è utilizzare la tecnologia integrata con le materie di base, con solidi principi di apprendimento e con criteri di valutazione mirati ai bisogni e agli interessi degli studenti. P21 ha sviluppato il [Quadro di riferimento dell'apprendimento del 21° secolo](#) che comprende tre gruppi di competenze con varie sotto-abilità: 1. Capacità di apprendimento e innovazione: a) pensiero critico e problem solving, b) creatività e innovazione, c) comunicazione e collaborazione; 2. Competenze tecnologiche, informatiche, mediatiche: a) alfabetizzazione informatica, b) alfabetizzazione mediatica e c) alfabetizzazione tecnologica; 3. Competenze per la vita e professionali: a) flessibilità e adattabilità, b) iniziativa e autodeterminazione, c) abilità sociali e interculturali, d) produttività e responsabilità, e) leadership e responsabilità.







Lo scenario di apprendimento corrisponde a varie sopracitate abilità e competenze del 21° secolo poiché promuove la comunicazione [*gli studenti comunicano idee e messaggi in lingua straniera*] e la collaborazione [*gli studenti collaborano in gruppi per un obiettivo comune*], capacità di alfabetizzazione informatica e tecnologica [*gli studenti cercano risorse online, scaricano articoli digitali, li salvano per un uso successivo*], creatività [*riutilizzano elementi digitali e creano prodotti originali*], iniziativa e autodeterminazione [*gli studenti si automotivano e prendono l'iniziativa del proprio apprendimento*], produttività [*gli studenti fanno un lavoro collaborativo che risulta in un prodotto*], responsabilità [*gli studenti sono responsabili verso i compagni e responsabili come squadra per il risultato del progetto*] e abilità sociali e civiche [*riconoscono sé stessi e gli altri all'interno della loro comunità, organizzazione o nazione condividendo credenze, obiettivi, regole e normative comuni, creano una bandiera della comunità che rappresenta sé stessi come individui e come una comunità unita che lavora insieme*].

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Sessione 1	DSI-4 – Fun with Flags	90'
Attività 1:  Introduzione all'argomento	Gli studenti guardano il seguente video per fare ipotesi sull'argomento della lezione: Vedere l'evoluzione di oltre 2.000 bandiere mondiali entro 5 minuti Discussione plenaria - Classe intera Di che cosa parleremo in questa lezione? Avete riconosciuto le bandiere di qualche paese? Quali? Perché ci sono così tante bandiere diverse nel mondo? Obiettivi: Guardare e comprendere un video Comprendere la sostanza e l'idea centrale di ciò che si è visto Competenze del 21° secolo: Pensiero critico, competenze sociali & interculturali	5'




Nome dell'attività	Procedimento	Tempo			
<p>Attività 2:</p> 	<p>Gli studenti guardano il primo episodio di Fun with Flags per essere introdotti all'argomento e per divertirsi. Qual è l'argomento del podcast?</p>	5'			
<p>Attività 3:</p>  <p>Brainstorming</p>	<p>Discussione plenaria - Classe intera</p> <p>Gli studenti rispondono individualmente alle seguenti domande in base ai video che hanno guardato e alle loro esperienze personali e aggiungono idee proprie (<i>l'insegnante scrive le risposte sulla lavagna</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> Sai citare alcuni simboli presenti nelle bandiere? Sai citare alcune forme presenti nelle bandiere? Sai citare alcuni colori presenti nelle bandiere? Sai citare alcuni animali presenti nelle bandiere? Sai citare le parti di una bandiera? Sai come si chiama lo studio delle bandiere? Sai come si chiama chi studia le bandiere? Sai come si chiama chi progetta le bandiere? Sai come si chiama chi colleziona bandiere? Sai come si chiama chi si impegna a promuovere un programma specifico e/o un punto di vista riguardo alle bandiere? <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Familiarizzare gli studenti con colori, forme, simboli usati nella creazione delle bandiere Introdurre gli studenti alle nozioni di: Vessillologia: Lo studio delle bandiere Vessillologo: Una persona che studia le bandiere Vessillografo: Una persona che disegna le bandiere in modo professionale o semi-professionale. Vessillofilo: Una persona che colleziona e esibisce le bandiere Vexillonaire: Una persona che è attiva nella progettazione o nell'uso delle bandiere o è impegnata a promuovere un programma o un punto di vista specifico riguardo alle bandiere Rispondere alle domande e mettere le idee nell'ordine corretto <p>Competenze del 21° secolo: Comunicazione, pensiero critico, competenze sociali & interculturali</p>	10'			
<p>Attività 4:</p>  <p>Lavoro di gruppo collaborativo</p>	<p>La classe è divisa in gruppi di quattro e, una volta stabiliti i gruppi, ogni gruppo si siede davanti a un computer. Ogni gruppo accede ai seguenti siti per leggere informazioni su simboli, forme e colori usati nelle bandiere.</p> <p>Simboli universali nelle bandiere del mondo Simboli, forme e colori nelle bandiere del mondo Colori nelle bandiere</p> <p>Gli studenti lavorano in modo collaborativo, prendono appunti sul foglio di lavoro 1 e completano la tabella con le seguenti informazioni:</p> <table border="1" data-bbox="432 2002 1305 2072"> <tbody> <tr> <td>COLORI NELLE BANDIERE</td> <td>SIMBOLI NELLE BANDIERE</td> <td>FORME E PARTI DELLE BANDIERE</td> </tr> </tbody> </table>	COLORI NELLE BANDIERE	SIMBOLI NELLE BANDIERE	FORME E PARTI DELLE BANDIERE	25'
COLORI NELLE BANDIERE	SIMBOLI NELLE BANDIERE	FORME E PARTI DELLE BANDIERE			

Nome dell'attività	Procedimento			Tempo
con il supporto del computer	ROSSO> simbolizza...	Il SOLE> simbolizza...	Il TRIANGOLO>simbolizza...	
<p>Alla fine dell'attività salvano il loro documento con il nome del gruppo sul desktop del computer.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di prendere appunti • Identificare e descrivere elementi chiave nelle bandiere (simboli, forme e colori) • Elaborare le informazioni in modo critico • Pensare in modo critico a che cosa includere nel documento • Elaborare e salvare un documento in Word <p>Competenze del 21o secolo: Collaborazione, pensiero critico, alfabetizzazione tecnologica</p>				
<p>Attività 5:</p>  <p>Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer</p>	<p>Disegnate la bandiera del vostro gruppo</p> <p>Gli studenti accedono a Scratch's Flag Designer e disegnano una bandiera. Scelgono la suddivisione (Division), la sovrimpressione (Overlay), i colori e i simboli della bandiera del loro gruppo. Dovranno motivare la scelta delle caratteristiche della loro bandiera. Possono consultare la tabella nel documento che hanno salvato sul desktop del computer.</p> <p>La loro bandiera dovrebbe rispettare i cinque principi di base di una buona bandiera come descritto dalla NAVA, North American Vexillological Association.</p> <p>Fatela semplice: La bandiera deve essere così semplice che un bambino potrebbe disegnarla a memoria.</p> <p>Usate simboli significativi: Le immagini, i colori e i motivi devono fare riferimento a ciò che la bandiera simbolizza.</p> <p>Usate 2 o 3 colori di base: Limitatevi a tre colori che abbiano un buon contrasto e che usino la gamma di colori standard.</p> <p>Nessuna scritta o stemma: Non usare mai nessuna scritta di qualsiasi tipo o uno stemma di un'organizzazione</p> <p>Siate distinguibili o siate correlati: Evitate di copiare altre bandiere, ma usate somiglianze per suggerire collegamenti.</p>			30'
<p>Attività 6:</p>  <p>Presentazione</p>	<p>Gli studenti presentano la bandiera del loro gruppo alla classe. I gruppi votano su Padlet la bandiera migliore e aggiungono commenti!</p>			15'
Sessione 2				90'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo									
<p>Attività 1:</p>  <p>Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer</p>	<p>Gli studenti accedono al sito I paesi membri dell'UE in breve, per trovare quali paesi appartengono all'Unione europea e quali sono le loro capitali. Gli studenti lavorano in modo collaborativo, prendono appunti sul foglio di lavoro 2 e completano la tabella con le seguenti informazioni:</p> <table border="1" data-bbox="432 607 1294 770"> <thead> <tr> <th>PAESE</th> <th>CAPITALE</th> <th>BANDIERA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grecia</td> <td>Atene</td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Se c'è tempo, gli studenti possono anche abbinare le bandiere in base alle forme e ai motivi (per es. strisce verticali, strisce orizzontali, croci, altro). Dopo che hanno finito, salvano il documento in Word con il nome del gruppo sul desktop del computer.</p>	PAESE	CAPITALE	BANDIERA	Grecia	Atene					<p>25'</p>
PAESE	CAPITALE	BANDIERA									
Grecia	Atene										
<p>Attività 2:</p>  <p>Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer</p>	<p>L'insegnante annuncia alla classe che creeranno una mappa dei paesi dell'UE su GeoPuzzle. GeoPuzzle è uno strumento online dove si deve trascinare la forma del territorio per inserirla nel posto giusto sulla mappa. In questo modo, sotto forma di gioco, gli studenti imparano i nomi e la posizione di ogni paese e si divertono. Se finiscono presto, possono fare un altro puzzle su Europa EU Learning Corner.</p> <p>Ogni gruppo siede davanti a un computer. Gli studenti fanno il puzzle e si divertono. Dopo avere completato il puzzle, ogni gruppo cattura l'immagine dello schermo (screenshot) e invia il puzzle completato al Padlet della lezione.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a navigare su una mappa • Sviluppare capacità di interpretare mappe • Elaborare le informazioni in modo critico • Imparare quali sono i paesi dell'UE • Imparare quali sono le capitali dell'UE • Pubblicare un prodotto in internet • Salvare il proprio lavoro sul desktop del computer <p>Competenze del 21° secolo: Comunicazione, collaborazione, pensiero critico</p>	<p>20'</p>									
<p>Attività 3:</p>  <p>Lavoro di gruppo</p>	<p>Dopo che gli studenti hanno completato il puzzle, l'insegnante dice loro di accedere alla piattaforma Europeana per cercare, trovare e scaricare immagini di bandiere autentiche (non un bozzetto o un disegno) di ogni paese dell'UE. Gli studenti creano una cartella sul desktop del computer con il nome del loro gruppo e salvano lì tutte le immagini. <i>Per scaricare e salvare le immagini delle bandiere abbiamo chiesto permesso al Royal Museums Greenwich – National Maritime Museum, che ce lo ha concesso (per maggiori informazioni vedi osservazioni dell'insegnante).</i> Gli studenti accedono ai seguenti indirizzi:</p>	<p>45'</p>									

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
collaborativo con il supporto del computer	<p>Europeana Free to Use Images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cercare informazioni sulla piattaforma Europeana • Cercare materiali online secondo criteri specifici • Scaricare e salvare le immagini in una cartella sul computer <p>Competenze del 21° secolo: Comunicazione, collaborazione, pensiero critico, alfabetizzazione tecnologica e informatica</p>	
Sessione 3		45'
<p style="text-align: center;">DSI-4 – Fun with Flags</p>		
	<p style="text-align: center;">Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer: Gli studenti lavorano in gruppi di quattro davanti a un computer. Ogni gruppo assume un ruolo.</p> <p>Gruppo 1: I disegnatori di bandiere (vessillografi)</p> <p>La maggior parte delle scuole e delle università espone bandiere e stendardi nei campus. Perciò il dirigente scolastico e il collegio docenti della vostra scuola stanno pensando di disegnare una bandiera personalizzata della scuola con uno stemma o una mascotte e con i suoi colori. A tale fine al vostro gruppo è stato assegnato il compito di disegnare una bandiera per la vostra scuola, come emblema ufficiale, da mettere sul sito web della scuola e da esporre all'esterno della scuola come la bandiera nazionale. Che cosa dovete fare: Accedete a Scratch's Flag Designer e disegnate una bandiera. Scegliete la suddivisione (Division), la sovrimpressione (Overlay), i colori e i simboli della bandiera. Dovrete motivare la scelta di tali caratteristiche al momento della presentazione, quindi prendete in considerazione la cultura, il programma di studio e le attività della scuola e il documento che avete caricato sul Padlet della lezione. La vostra bandiera deve anche rispettare i cinque principi di base per una buona bandiera come definiti da NAVA.</p> <p>Fatela semplice: La bandiera deve essere così semplice che un bambino può ricordarla.</p> <p>Usate simboli significativi: Le immagini, i colori e i motivi devono fare riferimento a ciò che simbolizza.</p> <p>Usate 2 o 3 colori di base: Limitate il numero dei colori a tre che risaltino bene e provengano dal set standard dei colori.</p> <p>Nessuna scritta o stemma: Non usare mai nessuna scritta di qualsiasi tipo o uno stemma di un'organizzazione</p>	45'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>Siate distinguibili o siate correlati: Evitate di copiare altre bandiere, ma usate somiglianze per suggerire collegamenti.</p> <p>A conclusione scaricate la vostra bandiera e condividetela nel Padlet della lezione.</p>	
	<p>Gruppo 2: I vessillologi</p> <p>Il vostro gruppo sta pensando di istituire un club scolastico extracurricolare che si occuperà dello studio delle bandiere. I soci del club devono amare le bandiere e essere interessati al disegno, significato e efficacia delle bandiere e a come comunicano idee complesse tramite l'uso di colori e linee senza ricorrere alle parole. Inoltre rappresenterete la scuola in concorsi vessillologici assieme al gruppo dei vessillofili. Quindi creerete un poster per pubblicizzare il vostro club e cercare soci. Potete usare le immagini trovate sulla piattaforma Europeana, se permesso. Se no, usate la vostra immaginazione. Darete al vostro club un nome, un obiettivo e un motivo per aderirvi a chi interessato. Per disegnare il vostro poster, accedete a Canva, scegliete "Creare un disegno" e scegliete l'opzione "Poster". Disegnate il vostro poster. Dopo che avete finito, condividete il poster nel Padlet della lezione.</p>	
	<p>Gruppo 3: I vessillofili</p> <p>Come vessillofili, il vostro gruppo colleziona e esibisce bandiere. Consultate il documento con le bandiere dei paesi della UE distinte per motivi nel Padlet. Usate anche le immagini trovate su Europeana, se permesso. Altrimenti usate la vostra immaginazione. Fate alcuni GIF per mostrare la raccolta di bandiere del vostro club scolastico. Andate su Giphy. Accedete e create i vostri GIF. Potete anche creare un collage fotografico con le immagini su Photo Collage. Dopo che avete finito, condividete i GIF e i collage nel Padlet della lezione.</p>	
	<p>Gruppo 4: I 'vexillonaire'</p> <p>Un 'vexillonaire' è una persona che è attiva nella progettazione o nell'uso delle bandiere o è impegnata a promuovere un programma o un punto di vista specifico riguardo alle bandiere. Studierete la bandiera dell'UE e preparerete una presentazione che deve includere i seguenti punti:</p> <p>Unione europea</p> <p>Bandiera, simbolismo, inno nazionale, valori, valuta, lingue.</p> <p>Paesi membri dell'UE in breve</p> <p>Per la vostra presentazione andate allo strumento Web 2.0 Powtoon. Usate il template 5 TIPS. Dopo che avete finito, caricate la vostra presentazione sul Padlet della lezione.</p>	
	<p>Obiettivi della 3^a sessione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cercare informazioni sulla piattaforma Europeana • Cercare materiali online secondo criteri specifici • Scaricare e salvare le immagini in una cartella sul computer • Usare alcuni strumenti Web 2.0 	

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Competenze del 21o secolo: Comunicazione, collaborazione, pensiero critico, alfabetizzazione tecnologica e informatica		
Sessione 4	DSI-4 – Fun with Flags	45'
Attività 1:  Presentazione	Presentazioni dei gruppi Ogni gruppo presenta il proprio lavoro alla classe. Mentre ogni gruppo parla del proprio lavoro, lo mostra usando il proiettore o la lavagna interattiva. Scegliete per ogni gruppo un portavoce e stabilite un tempo limite per ogni presentazione (massimo 5 minuti). Dite al portavoce di riassumere i concetti chiave presentati nel lavoro. Dopo che tutti i gruppi hanno avuto la possibilità di condividere, l'insegnante riassume i risultati e i prodotti della lezione. Obiettivi: Fare una presentazione orale Migliorare le capacità comunicative Competenze del 21° secolo: Collaborazione, comunicazione, iniziativa, produttività e responsabilità.	25'
Attività 2:  Resoconto	L'insegnante riceve feedback dagli studenti sulla lezione ponendo le seguenti domande: Vi è piaciuta la lezione? Che cosa vi è piaciuto di più? Che cosa vi è piaciuto di meno? Che cosa avete imparato? Obiettivi: Ricevere il feedback degli studenti Valutare la lezione Competenze del 21° secolo: Collaborazione, comunicazione, pensiero critico, responsabilità	10'
Attività 3:  Valutazione	Gli studenti valutano i prodotti votando nel Padlet della lezione (valutazione tra pari). L'insegnante valuta lo scenario di apprendimento usando la rubrica con i criteri di valutazione di Europeana DSI-4 (autovalutazione). Obiettivi: Sviluppare capacità di valutazione Competenze del 21° secolo: Collaborazione, comunicazione, responsabilità	10'

Valutazione

Valutazione tra pari: La valutazione tra pari è una tecnica di apprendimento collaborativo, nella quale gli studenti valutano il lavoro dei compagni e ricevono dai compagni una valutazione sul loro lavoro. Dà agli studenti feedback sulla qualità del lavoro, spesso con idee e strategie per il miglioramento. In questo scenario ogni gruppo ha valutato il lavoro degli altri gruppi votando nel portfolio digitale di apprendimento, cioè il Padlet della lezione.

Autovalutazione: Le rubriche permettono a insegnanti e studenti di valutare una lezione basandosi su criteri complessi e obiettivi e forniscono un quadro di riferimento per l'autovalutazione, la riflessione e la revisione tra pari. In questo scenario l'insegnante ha autovalutato lo scenario di apprendimento usando la rubrica fornita dal corso online Europeana di European Schoolnet Academy (Appendice). Gli studenti hanno usato la rubrica che l'insegnante ha creato sulla valutazione del conseguimento degli obiettivi della lezione (Appendice).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Osservazioni dell'insegnante

Agli studenti è piaciuta la lezione e sono stati molto soddisfatti del loro lavoro. Sebbene ad alcuni mancassero le competenze TIC di base, con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante sono riusciti a completare con successo i compiti assegnati. Non sono riusciti a trovare tutte le bandiere dei paesi che appartengono all'UE sul portale di Europeana, quindi hanno suggerito a Europeana di aggiungere l'argomento delle bandiere a una collezione! Inoltre tutte le immagini delle bandiere trovate erano soggette a diritti d'autore, quindi abbiamo mandato una e-mail al Royal Museums Greenwich – National Maritime Museum e chiesto l'autorizzazione a usare le immagini per la lezione. Ci hanno concesso di usarle e scaricarle gratuitamente dai collegamenti, in base ai termini della loro licenza Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND). Gli studenti si sono anche molto divertiti durante la lezione e hanno detto di avere imparato molte cose sulle bandiere dell'UE e sulla vessillologia.

EMAIL relativa al permesso di usare le immagini delle bandiere:

Grazie per la vostra richiesta e per il vostro interesse per le bandiere della nostra collezione.

Potete trovare le immagini digitali di questi articoli sul nostro sito web Picture Library e sul nostro sito web Collections Online. Il primo è un sito web commerciale per le licenze, dal quale è possibile scaricare gratuitamente immagini a bassa risoluzione o acquistare file ad alta risoluzione. Il secondo - Collections Online - è solo una piattaforma di ricerca, quindi vedrete che alcune immagini non sono ai più alti standard.

Seguite i collegamenti sottostanti per vedere le immagini che stavate cercando:

- AAA0514: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html>
- AAA0529: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529
- AAA0486: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html>
- AAA0544: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544
- AAA0535: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html>
- AAA0549: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549
- AAA0422: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html>
- AAA0463: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463

Se vi accontentate di utilizzare file immagine a 72 dpi a bassa risoluzione, potete scaricarli gratuitamente direttamente dai collegamenti sopra indicati, secondo i termini della nostra licenza Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND).

La nostra licenza Creative Commons consente i seguenti usi, gratuitamente e senza richiedere ulteriori autorizzazioni:

- Riviste universitarie / accademiche e libri di storia familiare auto-pubblicati senza scopo di lucro con **meno di 1.000 tirature** (escluso l'uso della copertina)
- Tesi accademiche e saggi degli studenti, che non sono pubblicati

- Lezioni o presentazioni educative gratuite
- Siti web e blog personali e non commerciali con uno scopo principalmente informativo

Si prega di leggere i nostri termini e condizioni sull'uso gratuito delle immagini qui (si prega di notare che solo gli oggetti delle raccolte "Diritti d'autore scaduti" sono soggetti ai nostri termini di licenza Creative Commons): http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html

Se invece avete bisogno di un JPG ad alta risoluzione, potete comunque utilizzare il nostro sito Picture Library per acquistare una licenza e un'alta risoluzione dell'immagine. Se prima create un account e poi cercate il riferimento di un oggetto (i codici AAA), potete selezionare l'opzione di utilizzo appropriata nel vostro carrello e procedere con il pagamento.

Se avete bisogno di immagini ad alta risoluzione di bandiere che non sono attualmente sul nostro sito web Picture Library, fatemelo sapere e vi informerò sui nostri costi per la nuova fotografia.

In caso di ulteriori domande, non esitate a contattarmi.

Cordiali saluti,

Francesca Gallo

Image Sales Coordinator

Direct +44 (0)208 312 6558

Royal Museums Greenwich

National Maritime Museum | *Cutty Sark*

Royal Observatory | The Queen's House

+44 (0)208 858 4422

Suggerimenti per ulteriori usi in altre discipline o in un contesto differente

EDUCAZIONE FISICA > Giochi olimpici, bandiere del mondo, inni nazionali, medaglie, sport ecc.) (Tokyo 2020)

RELIGIONE > Simboli religiosi nelle bandiere, bandiere religiose

EDUCAZIONE CIVICA > Governo, bandiere dei diritti civili

MUSICA > Inni nazionali

TIC > Coding > Alfabeto delle bandiere e numeri delle bandiere

CHIMICA > Una tavola periodica delle bandiere

ECONOMIA > L'euro e la valuta precedente

ARALDICA > Progettazione, esposizione e studio di stemmi

FILATELIA > Studio di francobolli e storia postale, raccolta, apprezzamento di francobolli e altri prodotti filatelici

CARTOGRAFIA > Studio e pratica della creazione di mappe

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - DRITTO E ROVESCIO: ANATOMIA DI UNA MONETA

Titolo

Dritto e rovescio: anatomia di una moneta

Autore (i):

Andreas Galanos

Abstract

Questo scenario di apprendimento tratta le rappresentazioni sulle monete e sulle banconote in euro. All'inizio gli studenti osservano le immagini di monete delle Collezioni Europea e fanno un elenco delle cose rappresentate in esse. Quindi osservano il dritto e il rovescio delle monete in euro e ricercano e presentano le rappresentazioni della faccia nazionale delle monete del paese prescelto. Poi discutono il significato degli edifici rappresentati sulle banconote in euro e ricercano gli stili/i periodi dell'architettura europea raffigurati nei differenti tagli, navigando nelle collezioni Europea. Come attività finale, viene chiesto loro di disegnare le nuove monete e banconote in euro ispirate dai diversi aspetti della civiltà europea come raffigurate nelle immagini delle collezioni Europea.

Parole chiave

Euro, Unione europea, monete, banconote, Europa.

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Storia, greco moderno, educazione civica
Argomento	Monete e banconote in euro
Età degli studenti	14-15 (o più grandi) Se lo scenario di apprendimento deve essere implementato in inglese, è richiesto agli studenti un livello minimo B1 a causa della complessità delle attività e della corrispondente difficoltà della lingua utilizzata. In ogni caso gli studenti devono possedere competenze digitali avanzate per rispondere efficacemente alle attività.
Tempo di preparazione	Potrebbero essere necessarie 1-2 ore di insegnamento per familiarizzare gli studenti con i diversi strumenti web utilizzati, se non li conoscono già. Queste ore possono essere utilizzate anche per familiarizzare gli studenti con le raccolte Europea e con Creative Commons. In questo caso potrebbe essere necessaria la collaborazione dell'insegnante di TIC. L'insegnante avrà bisogno di un paio d'ore a casa per preparare il sondaggio di valutazione, il quiz di valutazione, i Padlet e qualsiasi altro materiale necessario durante le attività.
Tempo di insegnamento	2-8 ore di lezione Lo scenario di apprendimento è organizzato in tre sequenze e ognuna di queste può essere implementata in due ore consecutive di insegnamento. La prima sequenza include le attività n. 1 e n. 2, la seconda include l'attività n. 3 e la terza attività n. 4. A seconda degli obiettivi che si vogliono raggiungere, si può scegliere

Tabella riassuntiva

	di implementare una o più di queste sequenze. Le ultime due ore di insegnamento sono per le presentazioni e la valutazione.
Materiale didattico online	<p>Strumenti online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Thinglink <p>Risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • Vere monete e banconote in euro • Carta, matite, ecc. (se gli studenti decidono di non disegnare le nuove monete e banconote digitalmente)
Risorse Europeaana utilizzate	<p>Cercare informazioni su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coins • Banknotes • Baroque • Romanesque • Gothic <p>Mostre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau • Art Nouveau. A Universal Style • The Inspiration of nature. Faces of Europe: chapter four • Painting Modern Lives • Revolution and war • European Sport Heritage. From the Olympic Games to the Champions League • Explore the World of Musical Instruments

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Lo scenario di apprendimento è un approccio interdisciplinare che riunisce gli obiettivi di tre diverse materie incluse nel programma nazionale greco della 1^a superiore. **Lingua greca:** c'è un'intera unità dedicata all'Unione europea. Tra il materiale incluso in questa unità, c'è un testo sulle rappresentazioni sulle banconote in euro. **Educazione civica:** c'è un'intera unità dedicata all'Unione europea e alla sua funzione. **Storia:** gli studenti sono invitati a disegnare nuove monete e banconote e possono scegliere di raffigurare eventi storici importanti per l'Europa dal 1815 a oggi, il periodo trattato in questa classe secondo il programma di studi nazionale. Poiché gli studenti possono scegliere altri aspetti della civiltà europea per le loro raffigurazioni (scienze, paesaggi, ecc.), lo scenario di apprendimento può anche essere collegato ad altre materie come geografia, fisica, ecc.

Obiettivo della lezione

Il progetto vuole familiarizzare gli studenti con l'euro in quanto valuta ufficiale di 19 paesi europei. Alla fine della lezione gli studenti devono:

- a) capire che le rappresentazioni sulle monete hanno significati ideologici e culturali,
- b) realizzare che le monete in euro hanno una faccia nazionale e una comune,
- c) sapere spiegare il significato delle rappresentazioni sulle banconote in euro,
- d) riconoscere gli stili diversi dell'architettura europea raffigurati nei diversi tagli.

Risultato della lezione

Gli studenti creano diversi prodotti durante il progetto, in base al numero di attività implementate:

- a) presentazioni delle rappresentazioni sulla faccia nazionale di euro monete di diversi paesi europei
- b) Padlet con immagini di edifici europei con certi stili architettonici (corrispondenti ai diversi stili raffigurati nei tagli delle banconote in euro)
- c) disegni (digitali o manuali) di nuove monete e banconote in euro (traendo ispirazione da aspetti diversi della civiltà europea)

Tendenze

Apprendimento basato su progetto: gli studenti ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano in gruppi.

Apprendimento collaborativo: gli studenti lavorano in gruppi nella maggior parte delle attività di questo scenario di apprendimento.

Edutainment: l'attività finale con lo scenario immaginario aggiunge una nota ludica al progetto, aiutando gli studenti ad apprendere divertendosi.

Ricerca visiva & apprendimento: durante il progetto gli studenti lavorano principalmente su immagini trovate sulle monete e sulle banconote o su immagini digitali.

Materiale didattico: questo scenario di apprendimento usa principalmente risorse web invece dei libri di testo per conseguire i suoi obiettivi.

Competenze del 21° secolo

Capacità di apprendimento e innovazione

- **Creatività:** agli studenti viene chiesto di creare i loro disegni per il "nuovo euro", mettendo in azione la loro creatività.
- **Pensiero critico:** agli studenti viene chiesto di riflettere sul significato delle rappresentazioni sulle monete e sulle banconote, sull'ideologia sottostante e sui valori promossi attraverso di esse.
- **Collaborazione:** gli studenti devono lavorare in gruppi per completare la maggior parte dei compiti.

Competenze tecnologiche, informatiche e mediatiche

- Alfabetizzazione TIC: agli studenti viene chiesto di usare numerosi strumenti web e risorse digitali durante le attività.

Attività		
Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Attività #1 (ricerca): Rappresentazioni su monete e banconote	<p>Dopo una breve introduzione iniziale all'argomento da parte dell'insegnante, gli studenti cercano nelle collezioni Europeana immagini di monete e banconote.</p> <p>Dopo avere osservato varie immagini, stilano individualmente su un foglio un elenco delle cose rappresentate, come volti di monarchi, animali, simboli nazionali, piante, paesaggi, ecc. La classe discute l'importanza di queste rappresentazioni e i possibili motivi per queste scelte.</p> <p>Poi prendono dalle tasche qualsiasi euro moneta che hanno e le esaminano da vicino su entrambi i lati. In questo modo si attira la loro attenzione sul fatto che non tutte le monete vengono dallo stesso paese e che ogni paese ha scelto rappresentazioni diverse per le proprie monete.</p>	20'
Attività #2 (lavoro di gruppo, ricerca, presentazione): monete	<p>Gli studenti sono suddivisi in gruppi. A ogni gruppo è assegnato un paese diverso dell'Eurozona e il compito è analizzare e presentare le rappresentazioni della faccia nazionale delle monete di questo paese. Per le presentazioni possono usare PowerPoint, Windows Movie Maker e Thinglink.</p>	70'
Attività #3 (lavoro di gruppo, ricerca): banconote	<p>Agli studenti viene chiesto di osservare le rappresentazioni sulle banconote in euro. Parlano degli edifici lì rappresentati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Che cosa significano le finestre e i ponti?</i> • <i>Questi valori sono importanti per l'UE?</i> • <i>Sceglierebbero simboli diversi?</i> <p>Gli studenti sono divisi in sette gruppi e a ogni gruppo è assegnato un taglio diverso delle banconote. Ogni gruppo ricerca lo stile/periodo dell'architettura rappresentata sul taglio assegnato e presenta edifici di quello stile/periodo di tutta Europa nel Padlet.</p> <p>5 euro: Classico 10 euro: Romanico 20 euro: Gotico 50 euro: Rinascimento 100 euro: Barocco and Rococò 200 euro: Architettura in ferro e vetro (19° secolo) 500 euro: Architettura moderna del 20° secolo [Dal 27 aprile 2019, la banconota non è più emessa dalle banche centrali dell'euro zona ma ha ancora corso legale e può essere utilizzata come mezzo di pagamento.]</p> <p>Navigano quindi nelle collezioni Europeana usando parole chiave adeguate come Barocco, Romanico, Gotico, ecc. per trovare immagini pertinenti.</p> <p>Per esempio:</p>	90'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<ul style="list-style-type: none"> • Baroque • Romanesque • Gothic <p>Possono anche visitare le seguenti mostre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau • Art Nouveau – a Universal Style 	
Attività #4 (lavoro di gruppo, creazione di un prodotto finale): un contesto immaginario	<p>L'attività finale vuole aggiungere una nota ludica al progetto. Agli studenti viene dato uno scenario immaginario: "L'UE ha deciso di ridisegnare tutte le banconote e monete in euro e voi potete creare i vostri disegni per partecipare al concorso." Ogni gruppo crea una serie completa di banconote e monete ispirate da aspetti diversi della civiltà europea: sport, scienza, arte, musica, storia, letteratura, natura. Per fare ciò, viene chiesto di utilizzare diverse app di fotomontaggio, come VSCO, o qualsiasi opzione di fotomontaggio disponibile sui loro smartphone, al fine di inserire foto di volti, paesaggi o dipinti nei disegni di euro monete e banconote esistenti. Se le loro competenze digitali non sono così avanzate, possono fare i loro disegni manualmente ispirati dalle foto scelte.</p> <p>Le immagini possono essere tratte dalle seguenti mostre di Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Inspiration of nature. Faces of Europe: chapter four • Painting Modern Lives • Revolution and war • European Sport Heritage. From the Olympic Games to the Champions League • Explore the World of Musical Instruments <p>Se scelgono di lavorare su eventi storici, possono trovare ispirazione in Historiana. A questo punto l'insegnante deve richiamare l'attenzione al tema dei diritti d'autore e incoraggiare gli studenti a usare immagini che si possono condividere e adattare fornendo l'attribuzione appropriata.</p>	90'
Valutazione	<p>I gruppi presentano i loro disegni in classe e ricevono feedback dai compagni.</p> <p>Gli studenti sono valutati con un quiz digitale e completano anche un questionario di valutazione per dare il loro feedback sullo scenario di apprendimento.</p>	90'

Valutazione





I gruppi sono valutati in una discussione in classe sui prodotti creati per ogni attività secondo i seguenti criteri:

Collaborazione: Tutti i componenti hanno contribuito al lavoro di gruppo? Hanno raggiunto decisioni in modo collaborativo? Hanno condiviso le responsabilità?

Completamento del lavoro: Il gruppo ha raggiunto tutti i risultati previsti? Ha rispettato le scadenze?

Qualità del prodotto: Il gruppo ha seguito le istruzioni date? C'è un elemento creativo nel lavoro? Le immagini sono state gestite secondo le licenze Creative Commons?

Il seguente breve quiz può essere usato per la valutazione individuale (le risposte corrette sono segnate in verde):

Quiz di valutazione	
<p> Tutte le monete dell'UE hanno le stesse rappresentazioni su entrambi i lati?</p>	
<p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No</p>	
<p> Che cosa significano i ponti raffigurati nelle banconote in euro?</p>	
<p>a. sviluppo tecnologico <input checked="" type="checkbox"/> b. collaborazione e comunicazione c. crescita finanziaria</p>	
<p> Abbina i tagli delle banconote in euro (Colonna A) con il corrispondente stile di architettura europea lì raffigurato (Colonna B):</p>	
<p>A</p> <p>5 euro 10 euro 20 euro 50 euro 100 euro</p>	<p>B</p> <p>Barocco Gotico Classico Rinascimento Romanico</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> [risposte: 5=Classico, 10=Romanico, 20=Gotico, 50=Rinascimento, 100=Barocco]</p>	
<p> Quale disegno creato dai tuoi compagni per il "nuovo euro" hai trovato più interessante e perché? (50-60 parole)</p>	

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Agli studenti è stato chiesto di fornire un feedback sull'implementazione di questo scenario di apprendimento, rispondendo al seguente sondaggio:

<https://www.surveymonkey.com/r/SVFPXV3> (tradotto in inglese)

Osservazioni dell'insegnante

Non potrei essere più soddisfatto dell'implementazione poiché gli studenti hanno concordato all'unanimità che il progetto era molto interessante e li ha aiutati a imparare cose nuove. Il mio obiettivo principale era farli riflettere sull'ideologia sottostante nelle rappresentazioni sulle banconote

e sulle monete e fare esaminare le monete e le banconote che usano ogni giorno attraverso questa lente. Sono rimasto colpito dalle discussioni vivaci e approfondite che hanno avuto mentre commentavano le scelte che i diversi paesi europei hanno fatto per le facce nazionali delle loro euro monete. Sono stato anche particolarmente contento del fatto che sembra abbiano apprezzato moltissimo l'attività finale: hanno avuto la possibilità di dare sfogo alla loro creatività progettando il "nuovo euro" e l'hanno colta. Questa attività ha aggiunto un tono ludico all'intero progetto. Tutto sommato, l'implementazione si è svolta senza intoppi e l'unico problema riscontrato è stato il fatto che alcune delle attività non si sono potute completare durante le lezioni e sono state completate a casa. Le attività # 2 e # 4 in particolare hanno richiesto più tempo di quanto immaginato in precedenza; gli studenti hanno avuto bisogno di più tempo per esaminare le risorse e quindi creare le loro presentazioni o prodotti. Sarebbe quindi bene tenerlo a mente e prevedere più tempo per queste attività, se qualcuno volesse implementare questo scenario di apprendimento.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet \(EUN\)](#) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - STORIE RADIOFONICHE

Titolo

Storie radiofoniche

Autore (i):

Theodora S. Tziampazi

Abstract

Questo scenario di apprendimento unisce due comunità europee ([European School Radio](#) e [Teaching with Europeana](#)) per incoraggiare gli studenti a scoprire la radio e acquisire esperienza creando produzioni radiofoniche e partecipandovi. In particolare, i bambini creano in modo collaborativo una [canzone](#) e partecipano a un programma radiofonico. Inoltre cercano, organizzano e visualizzano informazioni sulla radio mentre ne prevedono l'evoluzione nel futuro. Sono incoraggiati a pensare criticamente al ruolo della radio nella loro vita e al nostro bisogno di comunicare e esprimerci tramite i media e le comunità.

Parole chiave

Radio, storia della radio, canzone, programma radiofonico, comunità europee

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Lingua, musica, TIC, arte, inglese
Argomento	La radio
Età degli studenti	11-12
Tempo di preparazione	4 ore (per il creatore – non c'è bisogno di molta preparazione per chiunque lo applichi parzialmente. Vedi Osservazioni dell'insegnante.)
Tempo di insegnamento	16 ore (possono occorrere circa 5 ore per chi lo implementa. Vedi Osservazioni dell'insegnante.)
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • http://www.youtube.com/ • https://www.tiki-toki.com/
Materiale didattico offline	Carta, penne per colorare, uno strumento musicale (io ho usato un ukulele), fogli di lavoro
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Radio Nikola Tesla 2 – changing Frequency • Analog Radio • Produktfoto av en radio • search for ραδιογραμμόφωνο • B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM • bolig • Elforsyning, reklame, B & O radio

Tabella riassuntiva

[En liten jente sitter i en stol og en Radionette radio står på en liten hylle bak henne](#)

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Il programma nazionale greco lascia spazio a progetti interdisciplinari e tematici. In particolare il libro di testo di lingua greca per la 1^a media include un'unità intitolata "Dispositivi" e un'attività che chiede agli studenti di fare ricerca sulla storia ed evoluzione di un dispositivo (p. es. la radio).

Obiettivo della lezione

Entro la fine della lezione, gli studenti devono acquisire maggiori conoscenze sulla radio, realizzare una produzione radiofonica (una canzone), partecipare a un programma radiofonico e pensare in modo critico al ruolo e al futuro della radio.

Risultato della lezione

Gli studenti produrranno una canzone, un poster, una cronologia digitale e un trittico. Discuteranno aspetti della radio.

Tendenze

Apprendimento basato su progetto e collaborativo, materiali didattici: dai libri di testo alle risorse web.

Competenze del 21° secolo

Competenze TIC e mediatiche, capacità di apprendimento e innovazione, pensiero critico, comunicazione, collaborazione e creatività

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Trasmettere su European School Radio – Fare una produzione	Il concorso canoro " "Make it Heard 2020" con il tema "Sending out an SOS - We embrace earth", organizzato nel contesto del 7th Student Radio Festival e di European School Radio , ha dato vita a un autentico progetto che ci ha avvicinato al mondo della radio come creatori di contenuti radiofonici. Studenti e insegnanti hanno collaborato per scrivere il testo di una canzone, comporla, cantarla e registrarla. Il risultato è una canzone intitolata "Non c'è un pianeta B" che ha rappresentato il contributo della nostra scuola al concorso. Il lavoro è accompagnato dalla visualizzazione in un video clip . Nella descrizione sotto il video ci sono maggiori informazioni sulla pianificazione delle lezioni di questo progetto e i ringraziamenti ai colleghi con cui ho collaborato per realizzarlo.	10 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Ascolto critico	<p>La nostra scuola ha anche partecipato alla valutazione delle canzoni, poiché la squadra organizzatrice ha offerto il materiale di supporto pilota, suggerimenti didattici e rubriche per coinvolgere gli studenti in un ascolto critico. Un esempio dei criteri testati e del voto degli studenti dopo avere ascoltato i contributi delle altre scuole è nell'Allegato. È stata anche un'occasione per i bambini per trovare le medie (matematica). Questa attività è stata facilitata dall'insegnante di musica.</p>	1 h
Catturare l'attenzione - un'occhiata al passato	<p>Questa è un'attività ponte che utilizza la nostra esperienza del progetto precedente come accesso a un'immersione nel mondo della radio, usando il patrimonio culturale digitale. In altre parole è un ponte tra una comunità europea (European School Radio) e un'altra (Teaching with Europeana). Gli studenti non sono al corrente di questo passaggio in anticipo ("Ora, ragazzi, studieremo la radio"), poiché l'insegnante vuole riservare un po' di sorpresa per questa parte. La presente attività incentiva a fare collegamenti.</p> <p>Vengono suonati due file audio di Europeana e agli studenti viene chiesto di capire/indovinare che cosa stanno ascoltando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1° file audio • 2° file audio <p>Se gli studenti non riescono a rispondere (è probabile che non lo facciano), viene detto loro che i suoni segnalano il cambio delle frequenze radio. Successivamente li confrontano a come cambiamo stazione su smartphone, laptop, autoradio.</p> <p>Poi sono mostrate alcune immagini di Europeana senza informazioni o titoli visibile:</p> <p>Che tipo di mobile è questo? O uno di questi?</p> <p>Di nuovo viene rivelata l'identità degli oggetti.</p>	10'
Trittico	<p>Come evolverà la radio nel futuro? Gli studenti immaginano un'evoluzione futuristica della radio o questa invenzione nel contesto dei media integrati nell'era di internet, dei dispositivi intelligenti....</p> <p>Ricevono un tritico con radio del passato e del presente e devono completare la terza parte, la versione futura.</p> <p>Il "passato" è un'immagine di Europeana di una radio vintage.</p> <p>Il "presente" è la schermata di una app per l'ascolto radio. Il foglio di lavoro è nell'Allegato.</p>	20'
Storia della radio	<p>La classe è divisa in gruppi per fare una presentazione su come la radio è cambiata nel tempo. Gli studenti si impegnano in un'attività di alfabetizzazione digitale creando una cronologia su https://www.tiki-toki.com/. Sono liberi di fare le loro ricerche, ma ci sono un paio di materiali suggeriti: questo articolo o questo lavoro fatto da altri studenti.</p>	3 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
In onda	Gli studenti parlano alla radio (dal vivo) o si registrano in un podcast per rilasciare interviste sulla loro esperienza nella realizzazione della canzone. L'insegnante parla a una stazione radio locale per divulgare il progetto.	20'
Sensazione radio: Allora e adesso	<p>Questa attività vuole analizzare le dimensioni sociali, psicologiche e ricreative dell'ascolto della radio.</p> <p>Allora...:</p> <p>Europeana ha interessanti immagini vintage da presentare alla classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immagine 1 • Immagine 2 • Immagine 3 <p>Gli studenti sono incoraggiati a commentarle.</p> <p>... e adesso:</p> <p>Gli studenti danno un'occhiata alla homepage e alla sezione 'about' di European School Radio. Navigano nel sito e discutono in coppia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali sono le parole chiave per descrivere l'esperienza di ESR? • Qual è la sensazione che provi e come puoi confrontarla con la sensazione suscitata dalle immagini precedenti? <p>Ora creano un poster con parole chiave e disegni che riflettono i sentimenti suscitati dalla radio (compagnia, svago, musica, euforia, comunicazione ...).</p>	30'
Riflessione: Comunità e comunicazione per cambiare	<p>Questa è una discussione finale sui nostri strumenti e sulle risorse tratte da due comunità educative europee.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quanto è importante il messaggio della nostra canzone? • Come ci si sente a pubblicarla, a vederla ripubblicata nei media locali e ad accettare i commenti di molti ascoltatori? • Eravate curiosi di conoscere il lavoro di altri ragazzi? • Quanto è importante partecipare a questi spazi collaborativi? • Trovate utile navigare in un sito del patrimonio culturale e conoscere il passato? • Trovate utile che ciò che abbiamo prodotto sarà condiviso con altri insegnanti? <p>I ragazzi sono liberi di esprimersi e pensare criticamente al contesto e alle prospettive di questo scenario di apprendimento.</p>	20'

Valutazione

La valutazione si basa sui prodotti autentici creati e finalizzati dagli studenti e sulle discussioni in classe per valutare il contributo di ogni gruppo. Durante la creazione dei prodotti si fa ampio uso della valutazione formativa, mentre si aggiorna e migliora il materiale. "Cambiamo questa frase" (scrivere testi di canzoni), "Non funziona, cambiamo il numero per sincronizzarlo" (programmare l'animazione in Scratch).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Gli studenti hanno preso decisioni in ogni fase della composizione della canzone e del video. Sono stati entusiasti e attivi durante il progetto poiché lo consideravano significativo. Tuttora non perdono occasione per promuovere la loro canzone e cantarla ad alta voce. Hanno anche manifestato curiosità in merito alle comunità alle quali abbiamo aderito. La fase finale di riflessione ha dato loro la possibilità di fornire il loro feedback.

Osservazioni dell'insegnante

Fare riferimento a risorse collegate a iniziative che rafforzano un senso di appartenenza a una comunità (nazionale, europea, internazionale) è stato un obiettivo della mia pratica didattica. Inoltre l'esperienza sopra presentata parte da un progetto situato in una certa serendipità spazio-temporale che, a un certo punto, si è allargata per approfondire ulteriormente il tema della radio. A chi desidera implementare questo scenario di apprendimento, consiglio di selezionare alcune attività a sé stanti, indipendenti dal contesto specifico del concorso o di trovare opportunità simili per sostituire la nostra partecipazione al concorso musicale con un altro programma radiofonico (o anche una canzone non necessariamente realizzata per un concorso). Come insegnante ho avuto il piacere di collaborare nelle attività 1 e 2 con colleghi entusiasti senza i quali i risultati non sarebbero stati gli stessi (Yannis Vamvakas, Antonia Vacharakidou). Purtroppo parte dello scenario è stato solo progettato e non implementato a causa della chiusura delle scuole per il COVID-19.

Sull'attività "Trittico": Mentre stavamo attraversando il periodo di "distanziamento sociale (o piuttosto fisico)", ho invitato i miei studenti a condividere le loro idee via e-mail. Alcuni hanno fatto una foto con un testo scritto e alcuni l'hanno digitato in un elaboratore di testo. Uno di loro ha provato a creare un file di presentazione. Hanno anche inviato immagini di radio immaginarie o radio speciali che avevano in casa (vedi Allegato).

Penso che sia utile menzionare qui un'altra azione per mantenere i contatti online, anche se non è così collegata a questo scenario di apprendimento, poiché è stata un'attività di riscaldamento per mantenere gli studenti ottimisti nella quarantena e suggerire uno strumento digitale facile e collaborativo prima di chiedere loro di condividere le loro idee sulla radio del futuro. Se non fossero state precedute da un'introduzione così semplice (potete verificarla [qui](#)), queste idee non sarebbero state così numerose e stimolanti.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato 1

2^a attività - fogli di valutazione (reperibili [qui](#))

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθεις μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

1166ος ορος
519 3+1+1 = 113
H

Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήμου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	2	2	2	1	2	2,6
2	2	2	2	2	2	2,6
3	2	2	2	2	2	2,6
4	2	2	2	2	2	2,6
5	4	2	2	2	2	2,6
6	4	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	4	3	3	2	2	3,0

Φύλλο Αξιολόγησης Τραγουδιών

2020
Κάν' το ν' ακουστεί

Η γνώμη μου έχει αξία !

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθεις μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)


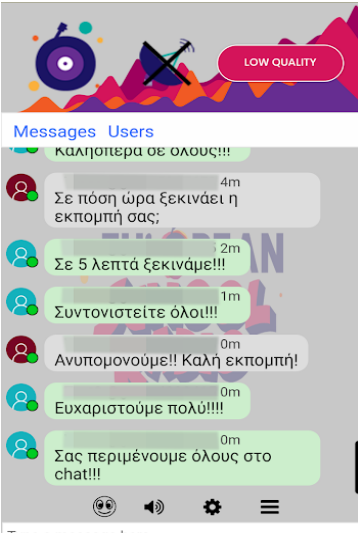
Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήμου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	1	3	2	4	2	2,6
2	2	3	2	4	2	2,6
3	2	3	2	4	2	2,6
4	4	2	2	2	2	2,6
5	2	2	2	2	2	2,6
6	2	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	2	2	2	2	2	2,6

Οδηγίες για να μπούμε να ακούσουμε τα τραγούδια:

- Χρησιμοποιήστε με κινητό ή tablet τον παρακάτω κωδικό QR. Εναλλακτικά εάν θέλαμε να δουλέψουμε από υπολογιστή αναζητήστε κάποιον φυλλομετρητή (πχ chrome) και κατόπιν πληκτρολογήστε στη διεύθυνση <http://europeanschoolradio.eu/contest2020>
- Διαλέξτε την επιλογή 'Είμαι μαθητής', και συμπληρώστε τον κωδικό του σχολείου μας 769557

Allegato 2

 Attività del Trittico (4^a attività):

Passato	Presente	Futuro
<p>B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM – https://www.europeana.eu/portal/record/2058618/object_KUAS_7694734.html. Kulturarvsstyrelsen – https://www.kulturarv.dk/museum/VisGenstand.action?genstandId=5860064. CC BY – http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</p> 	 <p>European School Radio App</p> <p>European School Radio è la prima radio studentesca che trasmette tutti i giorni 24 ore su 24 via web (http://europeanschoolradio.eu).</p> <p>Con l'applicazione mobile ufficiale ESR si può ascoltare in diretta il programma quotidiano e chattare con altri ascoltatori.</p> <p>Inoltre si può riprodurre, mettere in pausa e silenziare lo streaming della radio e, ovviamente, cambiare tra alta e bassa qualità.</p> <p>In European School Radio ci sono vari tipi di produzioni radiofoniche (educative, ambientali, musicali e di intrattenimento, ecc.).</p> <p>Tutte le produzioni radiofoniche provengono da scuole greche ed europee.</p>	

Allegato 3

Attività Trittico (svolta online)

I ragazzi propongono idee sul futuro della radio

- Il futuro della radio sarà incredibile. Sarà un orologio da polso multifunzionale. Dicendo "attiva radio", verranno visualizzate tutte le stazioni radio disponibili e ne sceglierai una a voce. E non è tutto! Ti trasferirà ologrammi (ad esempio una partita sportiva, uno spettacolo) e sarai in grado di vedere questo spazio da molti luoghi. Non vedo l'ora che ci sia!
- Ho letto da qualche parte sulla radio del futuro. Alcuni ingegneri americani hanno creato una radio che utilizza il sudore umano come energia per alimentare la sua batteria. La batteria sarà come un cerotto, morbida e attaccata alla pelle. Quindi sarà più di un dispositivo mobile. Sarà un dispositivo da indossare.
- Credo che la radio sarà come un chip sui nostri abiti. Parlerete per accenderla e appariranno dei piccoli cerchi come palline in modo da poter ascoltare canzoni, notizie o altre cose inimmaginabili da ascoltare solo su una radio in futuro! Chi lo sa?
- Avrò la forma di un disco con le gambe così si potrà muovere e ballare! Si accenderà battendo le mani. Canterà e ballerà con te. Inoltre questa radio sentirà le tue emozioni e suonerà musica di conseguenza. Avrò luci colorate e sembrerà una palla da discoteca. Ci sarà anche abbastanza spazio per scaricare canzoni.
- Immagino una radio che costerà solo 1 euro così tutti potranno comprarla. Avrò uno schermo, come la TV, e sarà molto piccola e durevole.

Questa radio tradurrà istantaneamente e automaticamente la lingua di chi parla nella lingua dell'ascoltatore. Avrò anche funzioni basate sugli interessi dell'ascoltatore. Ci saranno anche app scaricabili come "Radiomoto" che avrà interviste con gli amanti della moto e "Radiobag" che avrà informazioni e immagini sulle borse. Questa radio avrà un nome giapponese e non richiederà molti megabyte.

Foto degli studenti:



SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - UN MONDO SENZA PLASTICA?

Titolo

Un mondo senza plastica?

Autore

Angela Lucia Capezzuto

Abstract

Questo scenario di apprendimento è destinato a una classe di lingua straniera della scuola secondaria di secondo grado a seguito dell'adozione di educazione civica nelle linee guida del programma di studi dell'istruzione secondaria in Italia da parte del Ministero dell'Istruzione. Il 2020 è anche l'anno dedicato a Cambiamento Climatico/Ambiente/Sostenibilità adottato dall'Unione Europea, quindi questo scenario di apprendimento intende guidare gli studenti attraverso una solida base all'analisi dei fattori coinvolti nell'impatto ambientale. Impareranno come evitare comportamenti deleteri, in questo caso relativi a un cattivo uso della plastica, e come ridurla, riutilizzarla e riciclarla affinché il mondo futuro sia un luogo migliore dove vivere. Impareranno come era il mondo prima dell'avvento della plastica, che cosa è realmente la plastica, come ridurne l'uso e quali sono i suoi sostituti. Rifletteranno su come le loro attività incidano sul mondo intorno a loro, in particolare sull'ecosistema.

Parole chiave

Materie plastiche, riciclare, riutilizzare, ridurre, impatto ambientale, inquinamento da plastica, obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS/SDGs, Sustainable Development Goals)

Tabella riassuntiva

Materie	Inglese, educazione civica, scienze
Argomento	Inquinamento da plastica, ridurre, riutilizzare e riciclare
Età degli studenti	16-19 (CEFR B2 inglese)
Tempo di preparazione	80 minuti
Tempo di insegnamento	240 minuti

Tabella riassuntiva

Materiale didattico online	<p><u>Cronologia dello sviluppo della plastica</u></p> <p>Fase preparatoria dei materiali:</p> <p>Storia</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.bbc.com/news/magazine-27442625</u> • <u>https://plastics.americanchemistry.com/Lifecycle-of-a-Plastic-Product/</u> <p>Cronologia</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.plasticert.com/2016/02/a-timeline-of-plastics/</u> • <u>https://www.plasticseurope.org/en/about-plastics/what-are-plastics/history</u> (interesting video) <p>Impatto dei consumatori</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.plasticsmakeitpossible.com/about-plastics/history-of-plastics/plastic-innovations-in-packaging-through-the-decades/</u> <p>Ridurre, riutilizzare, riciclare</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://plastic.education/top-alternatives-to-disposable-plastic-shopping-bags/</u> • <u>https://www.sciencehistory.org/the-history-and-future-of-plastics</u> • <u>https://plastic.education/history-of-plastic-bags-how-did-we-get-here/</u> • <u>https://www.ecowatch.com/plastics-history-ecological-crisis-2560978473.html</u> • <u>Jigsaw</u> pagina web • <u>Artsteps</u> • <u>Artsteps tutorial</u> • <u>Google Drive account</u> • <u>Genial.ly</u> • <u>Modulo di valutazione del progetto</u>
Materiale didattico offline	<p>-</p>
Risorse Europeana utilizzate	<p>1861-70: <u>Celluloid; Ivoorwitte celluloid zeepdoos, openklappende deur scharnier</u></p> <p>1871-80: <u>PVC (polyvinyl chloride); Ou Pop</u></p> <p>1891-1900: <u>Shellac; Polyethylene</u></p> <p>1901-1912: <u>Bakelite; Cellophane</u></p> <p>1931-1940: <u>Neoprene; Vinyl Nylon; Teflon</u></p> <p>1941-50: <u>Polyester</u></p> <p>1951-60: <u>Polypropylene</u></p> <p>1961-70: <u>Kevlar</u></p> <p>1980s: <u>Polyester films (for photography); Polymer</u></p>

Licenze

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per fini commerciali, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale e si attribuisca alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale. È la licenza usata da Wikipedia. Raccomandata per materiali che hanno contenuti di Wikipedia e di altri prodotti con licenze simili.

Integrazione nel programma scolastico

Per quanto riguarda l'apprendimento della lingua inglese, "inquinamento e riciclaggio" e "questioni ambientali globali" fanno parte del programma di l'apprendimento delle lingue straniere secondo il **Quadro comune europeo di riferimento per le lingue** (QCER) livello B2, il requisito minimo che il Ministero dell'Istruzione italiano raccomanda agli studenti dell'ultimo anno di studi di lingue straniere. Questo scenario di apprendimento aiuterà a sviluppare le seguenti competenze secondo quanto raccomandato nelle linee guida del Ministero dell'Istruzione italiano.

- comprendere testi scritti in campo scientifico;
- produrre testi per relazionare su fatti, descrivere situazioni, dibattere e supportare opinioni;
- analizzare e interpretare testi con particolare attenzione a argomenti multidisciplinari;
- usare una lingua straniera per rielaborare contenuti di discipline non scientifiche in modalità sia scritta sia orale;
- usare le tecnologie digitali per migliorare l'apprendimento delle scienze, disciplina non linguistica.

Obiettivo della lezione

Entro la fine dello scenario di apprendimento, gli studenti saranno più consapevoli della necessità di ridurre, riutilizzare e riciclare le materie plastiche a beneficio del nostro ambiente. Impareranno anche come organizzare le informazioni nel miglior modo possibile in modo da attirare la curiosità degli altri e incoraggiare la diffusione delle migliori pratiche nello sviluppo sostenibile.

Risultato della lezione

Gli studenti prepareranno una cronologia interattiva dell'evoluzione delle materie plastiche collegata a varie gallerie virtuali con manufatti in plastica. Presenteranno anche conclusioni riguardanti le materie plastiche che hanno preso in esame, quali risorse naturali hanno sostituito e come hanno influito sui consumatori e sull'ambiente. Risponderanno anche alla domanda: è possibile un "mondo senza plastica"?

Tendenze

PBL, apprendimento collaborativo, apprendimento tra pari

Competenze del 21° secolo

Creatività e innovazione: gli studenti creeranno una galleria virtuale utilizzando nuovi strumenti virtuali come Artsteps e questo li aiuterà a sviluppare la loro creatività;

Alfabetizzazione TIC: sviluppare competenze digitali relative alla realtà virtuale e agli strumenti Web 2.0 relativi alle presentazioni;

Alfabetizzazione mediatica: cercare informazioni sul Web e utilizzarle correttamente, citando fonti e pensando in modo critico al vero messaggio dietro l'articolo e non prendendo tutto per vero. Acquisire capacità investigative nel motore di ricerca e nel filtrare le informazioni pertinenti, evitare il plagio, fare citazioni in modo corretto e usare le licenze CC;

Alfabetizzazione ambientale: gli studenti impareranno attraverso l'apprendimento basato su problemi le nozioni fondamentali per ridurre, riutilizzare e riciclare la plastica per un basso impatto ambientale;

Collaborazione e comunicazione: gli studenti faranno ricerche sull'impatto delle materie plastiche sulla società, comunicando le loro scoperte come esperti in gruppi jigsaw in modo tale da essere sinergici nei loro compiti, per ottenere un risultato didattico di successo;

Pensiero critico e risoluzione dei problemi: capire come gli eventi globali e la nostra società incidono sull'ambiente, in particolare per quanto riguarda l'uso della plastica, e come l'umanità si evolve nel tempo. Gli studenti non solo devono raccogliere materiali adatti da aggiungere alla loro galleria virtuale, ma devono trovare tendenze per descrivere i cambiamenti nei parametri durante l'evoluzione della società umana.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Fase preparatoria	L'insegnante presenta agli studenti la nozione di materie plastiche e non plastiche e come le materie plastiche furono introdotte per trovare alternative adeguate ai materiali naturali che erano troppo costosi e, soprattutto, limitati. L'insegnante pone la domanda guida “Come sarebbe vivere senza la plastica?”	10'
	<p>L'insegnante suggerisce i materiali della fase preparatoria per la ricerca prima di iniziare il vero scenario di apprendimento per dare una panoramica dei vantaggi e degli svantaggi della plastica nella nostra vita. L'insegnante attira l'attenzione degli studenti sui possibili pregiudizi dell'articolo.</p> <p>L'insegnante spiega come usare la piattaforma Europeana per cercare materiali pertinenti oppure gli studenti potrebbero usare i collegamenti alle risorse Europeana. Se gli studenti hanno già usato questa piattaforma per altre lezioni, potrebbero passare direttamente alla formazione di gruppi jigsaw.</p> <p>Divisione della classe nei gruppi jigsaw (vedi sezione dei materiali) di 4-5 studenti. Questi saranno i loro gruppi casa.</p> <p>Distribuzione delle pagine web sulle materie plastiche a 4 o 5 gruppi esperti, comprendenti storia, cronologia, impatto dei consumatori, ridurre riusare riciclare.</p> <p>Ogni studente nel gruppo Jigsaw si unisce a un diverso gruppo esperto e prende appunti.</p>	30'
Gli esperti relazionano ai gruppi Jigsaw	Gli studenti ritornano ai loro gruppi jigsaw originali e gli esperti presentano una relazione sulle loro scoperte al gruppo casa. Alla fine della prima lezione i gruppi jigsaw devono avere preparato una versione completa della storia delle materie plastiche. Si spera che si siano formati un primo giudizio sul fatto se sarà possibile vivere senza plastica.	20'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Organizzazione del gruppo cronologia delle materie plastiche	<p>L'insegnante pone un'altra domanda guida: <i>"Sarà possibile vivere senza plastica?"</i></p> <p>Per rispondere, prima creano una cronologia interattiva delle materie plastiche con genial.ly, (o usano il modello preparato).</p> <p>Creano una galleria virtuale delle materie plastiche con ArtSteps (vedi il ruolo del tecnico) di quel periodo per gruppo jigsaw. Le mostre virtuali si possono esplorare sul sito di Artsteps o si possono incorporare.</p> <p>Si utilizzano le risorse di Europeana come artefatti nelle gallerie virtuali Artsteps. Le materie plastiche studiate utilizzano l'arco temporale della cronologia dello sviluppo delle materie plastiche.</p> <p>A ogni gruppo viene detto che presenteranno le loro conclusioni su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le materie plastiche su cui hanno fatto ricerca • quali oggetti hanno sostituito • qual è stato l'impatto su salute e benessere dei consumatori • quale impatto hanno avuto sull'ambiente <p>Viene nominato un supervisore di classe per aiutare i tecnici dei gruppi ad aggiungere le etichette per le date di creazione delle materie plastiche alla cronologia genial.ly e raccogliere collegamenti alle gallerie virtuali.</p> <p>Divisione di ogni gruppo nei seguenti ruoli:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tecnici: aggiungono etichette e collegamenti alla cronologia relativa e progettano la galleria virtuale dei gruppi b. Ricercatore web: raccoglie materiale (collegamenti, immagini, video, file audio) per il gruppo, citando le fonti che il curatore deve utilizzare. Questo ruolo include anche la creazione di un archivio di gruppo dei materiali da raccogliere in una cartella condivisibile di Google Drive. c. Curatore: filtra il materiale da utilizzare (interessante, attinente all'ideologia del gruppo) e aggiunge testi per descrivere l'artefatto citando le fonti per facilitare il lavoro dell'architetto. d. Architetto: dispone i materiali nelle sezioni pertinenti della galleria, aggiungendo testo, citando fonti e aggiungendo possibili voci fuori campo per rendere la comprensione più chiara o accattivante per i visitatori, per testi più lunghi. 	20'
Gruppi di lavoro per una cronologia interattiva con creazione di una galleria virtuale	<p>Nel resto della lezione gli studenti iniziano a collaborare nei loro gruppi e successivamente tra i gruppi aiutati dal supervisore di classe per raccogliere tutte le gallerie virtuali e collegarle al modello comune della cronologia al fine di creare una visione completa dell'avvento delle materie plastiche.</p> <p>Il completamento di questo compito può avvenire solo a scuola o, se gli studenti sono abbastanza indipendenti, a casa.</p>	180'
Conclusione	<p>Gli studenti presentano i risultati dei gruppi alla classe e infine rispondono alla domanda: Ci può essere un "mondo senza plastica"?</p>	60'

Valutazione

I compagni di classe valuteranno il lavoro e le competenze collaborative dei gruppi con la [rubrica per valutare tra pari la collaborazione](#). La classe può valutare i risultati dei gruppi con questo modulo di valutazione dei gruppi. La classe può valutare lo scenario di apprendimento attraverso il [modulo di valutazione del progetto](#).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Con i vari moduli di valutazione, gli studenti forniranno automaticamente feedback per migliorare il formato dello scenario di apprendimento. Gli studenti possono anche commentare quali sono stati gli alti e bassi dello scenario di apprendimento.

Osservazioni dell'insegnante





Gli studenti si sono dimostrati entusiasti di apprendere la storia e l'impatto delle materie plastiche, come mostrato dal collegamento al feedback. Si sono impegnati in modo più proficuo, personale e consapevole nel progetto eTwinning e hanno imparato che collaborare per il bene comune del gruppo è fondamentale. Ci è voluto più tempo del previsto per creare la galleria delle materie plastiche e collaborare per creare la cronologia comune, ma, a parte questo, lo scenario di apprendimento è stato ben accolto. L'insegnante dovrebbe agire come coordinatore durante l'apprendimento a distanza, altrimenti gli studenti tendono a disperdersi. Ciò rende il ruolo dell'insegnante essenziale: senza di esso, non sarebbe possibile organizzare in modo integrato i compiti degli studenti e ottenere un buon risultato.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato 1

				
Valore	4	3	2	1
Partecipazione	Il componente del gruppo si è sempre concentrato sul compito	Il componente del gruppo si è quasi sempre concentrato sul compito	Il componente del gruppo ha qualche volta perso tempo e non è stato così concentrato sul compito	Il componente del gruppo non ha partecipato perché troppo occupato a fare altre cose
Cooperazione	Il componente del gruppo ha condiviso il carico di lavoro in modo equo e ha rispettato gli altri componenti	Il componente del gruppo ha di solito condiviso il carico di lavoro in modo equo e ha di solito rispettato gli altri componenti	Il componente del gruppo non ha condiviso il carico di lavoro in modo equo e/o qualche volta non ha rispettato gli altri componenti	Il componente del gruppo è stato scortese verso gli altri componenti e non ha condiviso il carico di lavoro in modo equo
Gestione del tempo	Il componente del gruppo ha rispettato pienamente le scadenze dei compiti	Il componente del gruppo ha di solito rispettato le scadenze senza ostacolare l'avanzamento del lavoro del gruppo	Il componente del gruppo spesso non ha rispettato le scadenze e quindi ha ostacolato l'avanzamento del lavoro del gruppo	Il componente del gruppo non ha rispettato le scadenze e quindi ha ostacolato o bloccato l'avanzamento del lavoro del gruppo
Totale:				

RUBRICA PER VALUTARE TRA PARI LA COLLABORAZIONE

 Nome del componente del gruppo:

 Nome del più collaborativo componente del gruppo:

Allegato 2

RUBRICA PER LE PRESENTAZIONI DEI GRUPPI					
Caratteristica	Criteri				Punti
	1	2	3	4	
Contenuti La presentazione aveva materiale di qualità?	La presentazione conteneva poco o nessun materiale di qualità.	La presentazione ha avuto momenti in cui era presente materiale di qualità, ma nel complesso mancava il contenuto.	La presentazione ha avuto una buona quantità di materiale e è stata utile alla classe.	La presentazione ha avuto un'eccezionale quantità di materiale e è stata molto utile alla classe.	
Collaborazione Hanno contribuito tutti alla presentazione? Sono sembrati tutti preparati sul materiale?	I componenti del gruppo non hanno mai lavorato sulle idee di altri. Sembra che solo poche persone abbiano lavorato alla presentazione.	I componenti del gruppo hanno qualche volta lavorato sulle idee di altri. Tuttavia sembra che alcune persone non abbiano lavorato tanto come altre.	I componenti del gruppo hanno lavorato sulle idee di altri per la maggior parte del tempo. E sembra che tutti abbiano fatto un po' del lavoro, ma alcune persone stanno portando avanti la presentazione.	I componenti del gruppo hanno sempre lavorato sulle idee di altri. È stato evidente che tutti i membri del gruppo hanno contribuito allo stesso modo alla presentazione.	
Organizzazione La presentazione è stata ben organizzata e facile da seguire?	La presentazione mancava di organizzazione e è evidente che c'è stata poca preparazione.	Ci sono stati segni minimi di organizzazione o preparazione.	La presentazione aveva idee organizzative ma avrebbe potuto essere molto più efficace con una preparazione migliore.	La presentazione è stata ben organizzata, ben preparata e facile da seguire.	
Presentazione I relatori hanno parlato in modo chiaro? Hanno coinvolto il pubblico? Si capiva che il materiale era stato provato?	I relatori non sono stati sicuri e hanno dimostrato di non essersi preparati prima della presentazione.	I relatori non sono stati coerenti per quanto riguarda la sicurezza / preparazione che hanno mostrato alla classe, ma hanno avuto alcuni momenti forti.	I relatori sono stati occasionalmente sicuri nella loro presentazione, tuttavia la presentazione non era così coinvolgente come avrebbe potuto essere per la classe.	I relatori sono stati molto sicuri nella presentazione e hanno fatto un ottimo lavoro nel coinvolgere la classe. È chiaro che c'è stata preparazione.	

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - POSSO FIDARMI DI TE?

Titolo

Posso fidarmi di te?

Autore (i):

Sandra Troia

Abstract

Lo scenario di apprendimento si è incentrato sull'alfabetizzazione mediatica ed è collegato alla disciplina trasversale di educazione civica. L'insegnante aiuta gli studenti (12-13 anni) a riflettere sull'importanza di rielaborare le informazioni in modo critico usando dati e fonti affidabili. L'esposizione dei cittadini a informazioni non veritiere su larga scala è una sfida importante che vede l'Europa impegnata in numerose azioni educative. Di fatto, il diffondersi di notizie false in Europa è considerato una seria minaccia ai valori e ai sistemi democratici europei. Al centro dell'esperienza didattica ci sono la conoscenza e la verifica di dati e informazioni riguardanti il fenomeno della migrazione umana. Gli studenti sono guidati a verificare le loro percezioni del fenomeno migratorio (acquisite tramite l'esposizione ai media) e ad approfondire le loro conoscenze del migrante come essere umano, portatore di esperienze e cultura.

Parole chiave

Migrazione, alfabetizzazione mediatica, dati, false notizie, cittadinanza digitale

Tabella riassuntiva

<i>Tabella riassuntiva</i>	
Materia	Educazione alla cittadinanza
Argomento	Migrazione
Età degli studenti	12-13
Tempo di preparazione	3 h
Tempo di insegnamento	10 h
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Affrontare la disinformazione online • NatGeo Mapmaker • Statistiche sulla migrazione • Dati sulla migrazione in Europa • Le statistiche Eurostat spiegate in italiano • Le statistiche Eurostat spiegate in inglese • Momondo – Il viaggio del DNA • Photovisi • Linoit

Tabella riassuntiva

Materiale didattico offline	Stampante, carta, penne e matite colorate
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana Collection: Migration • Famous Migrants • Share Your Migration Story • Europeana Migration Collection • Il robot Numero Uno • Migranti siamo tutti • Immigrazione per necessità • Un giorno tornerò a casa

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

L'educazione alla cittadinanza digitale fa parte come elemento trasversale del [programma della scuola italiana del primo ciclo](#) e di [educazione civica](#) (acquisire, consolidare e migliorare la capacità di analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e affidabilità di dati, informazioni e contenuti digitali). Inoltre, questa attività è in linea con quanto previsto dal [Piano Nazionale Scuola Digitale](#) - Azione # 15 - Scenari innovativi per lo sviluppo delle competenze digitali applicate.

Obiettivo della lezione

L'insegnante aiuta gli studenti (12-13 anni) a riflettere sull'importanza di rielaborare le informazioni in modo critico usando dati e fonti affidabili.

Risultato della lezione

Gli studenti progettano e producono in modo collaborativo un manifesto digitale per diffondere il seguente messaggio: "L'alfabetizzazione mediatica è essenziale per contrastare gli effetti di campagne di disinformazione e delle false notizie che si diffondono tramite i media digitali". Licenziano il prodotto e lo condividono con l'hashtag #MediaLiteracyEuropeana.

Tendenze

Apprendimento basato su progetto, apprendimento collaborativo, valutazione

Competenze del 21° secolo

Lo scenario di apprendimento è in linea con le competenze del 21° secolo con particolare riguardo a quanto segue:

MATERIE CHIAVE E TEMI DEL 21° SECOLO (Alfabetizzazione civica): gli studenti ricevono compiti basati su fatti e problemi da risolvere e lavorano in gruppo.

COMPETENZE DI APPRENDIMENTO E INNOVAZIONE (Creatività e innovazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi, comunicazione, collaborazione).

COMPETENZE INFORMATICHE, MEDIATICHE E TECNOLOGICHE (Alfabetizzazione informatica, alfabetizzazione mediatica e alfabetizzazione TIC): dati, strumenti, software sono online.

COMPETENZE DI VITA E PROFESSIONALI (Flessibilità e adattabilità, iniziativa e autodeterminazione, competenze sociali e interculturali, produttività e responsabilità, leadership e responsabilità): utilizzando il modello DigComp ed Europass, gli studenti imparano a fare una prima descrizione e un'autovalutazione della loro competenza digitale; l'attenzione delle valutazioni si sposta da "Che cosa sai" a "Che cosa sai fare".

Gli studenti consolidano la loro competenza digitale come descritto nel quadro europeo DigComp 2.1 (1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali; 3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.3 Diritti d'autore e licenze) e le loro competenze personali e sociali e la capacità di imparare a imparare (quadro di riferimento europeo LifeComp).

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Lo scenario di apprendimento e il progetto	<p>L'insegnante introduce il concetto di alfabetizzazione mediatica per aiutare gli studenti a riflettere sull'importanza di rielaborare le informazioni in modo critico usando dati e fonti affidabili.</p> <p>L'insegnante usa questa risorsa digitale per introdurre il problema e lo scenario.</p> <p>L'insegnante chiede agli studenti di condividere le loro aspettative rispetto all'esperienza didattica.</p>	30'
Migranti famosi	<p>L'insegnante guida gli studenti a selezionare la foto di un migrante famoso dalla sezione "famous migrants" e li invita a raccogliere informazioni sulla biografia di questa persona usando internet.</p> <p>Usando la piattaforma gli studenti tracciano e segnano sulla mappa i movimenti che questa persona ha fatto nel corso della sua vita.</p> <p>L'insegnante chiede agli studenti di riflettere sull'esperienza didattica e di condividere le osservazioni.</p>	120'
I media e la percezione pubblica	<p>L'insegnante introduce un tema di riflessione: "I media possono giocare un ruolo fondamentale nell'influenzare la percezione pubblica dei migranti e /o nel facilitare la loro integrazione."</p> <p>Impostare la seguente attività: Facendo riferimento alle notizie che avete appreso tramite i media, secondo la vostra percezione il numero dei migranti nel vostro paese è attualmente in aumento o in calo?</p> <p>Confrontate la vostra percezione con quella dei compagni. Condividete le vostre riflessioni nella bacheca digitale.</p>	60'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>L'insegnante chiede agli studenti di riflettere sull'esperienza didattica e di condividere le osservazioni.</p> <p>L'insegnante aiuta gli studenti a consultare e leggere dati statistici.</p> <p>Impostare il seguente compito:</p> <ul style="list-style-type: none"> Consultate questa selezione di fonti, che siete invitati a integrare con altre in vostro possesso per confrontare la vostra percezione e quello che dati da fonti accreditate ci "dicono". Fonte 1 Fonte 2 La vostra percezione del numero dei migranti attualmente nel vostro paese è in linea con i dati forniti dalle fonti consultate? <p>Confrontate la vostra percezione con quella dei compagni. Condividete le vostre riflessioni nella bacheca digitale</p> <p>L'insegnante chiede agli studenti di riflettere sull'esperienza didattica e di condividere le osservazioni.</p>	60'
Condividi la tua storia	<p>L'insegnante guida la consultazione della piattaforma EUROPEANA con riferimento a sezioni specifiche "SHARE YOUR STORY OF MIGRATION"</p> <p>Guardare il video</p> <p>Impostare la seguente attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rispondete alla domanda: pensate che l'iniziativa "SHARE YOUR HISTORY OF MIGRATION" sia utile? Per quale scopo? Condividete e confrontate le vostre risposte. Vedere la sezione in EUROPEANA dedicata al "Giornata della migrazione" tenuta presso il MUSEO DELLA GRAFICA nella città di Pisa con speciale attenzione alle testimonianze: Il robot numero uno, Siamo tutti migranti, Immigrazione per necessità, Un giorno tornerò a casa. Quali riflessioni ti hanno suscitato queste testimonianze? Condividete e confrontate le vostre risposte nella bacheca digitale. <p>L'insegnante chiede agli studenti di riflettere sull'esperienza didattica e di condividere le osservazioni.</p>	60'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Creare un manifesto	<p>L'insegnante guida alla produzione di un manifesto sul tema dell'alfabetizzazione mediatica.</p> <p>Impostare il seguente compito: Progettate e producite in modo collaborativo un manifesto per divulgare il seguente messaggio: l'alfabetizzazione mediatica è essenziale per contrastare gli effetti di campagne di disinformazione e delle false notizie diffuse attraverso i media.</p> <p>Per la realizzazione del progetto si possono usare soluzioni offline e online (per es. Photovisi).</p> <p>Attribuite al vostro prodotto una licenza per usarlo e condividerlo con l'hashtag #MediaLiteracyEuropeana</p>	120'
Competenze chiave	<p>L'insegnante fa riflettere sull'esperienza didattica focalizzando due competenze chiave della RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (competenza digitale, capacità personale, sociale e imparare a imparare)</p> <p>L'insegnante chiede agli studenti di condividere le loro osservazioni nel seguente documento.</p>	60'

Valutazione

La valutazione viene condotta osservando la capacità degli studenti di risolvere compiti, il livello di autonomia dimostrato e il dominio cognitivo messo in atto.

LIVELLO	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Di base	Compiti semplici	Con guida / Autonomia e con guida dove necessario	Ricordare
Intermedio	Attività di routine e ben definite, problemi / attività semplici e problemi ben definiti e non di routine	Da solo / Indipendente e secondo le mie esigenze	Capire
Avanzato	Compiti e problemi diversi / Compiti più appropriati	Guidare gli altri / capace di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Applicare / Valutare / Creare

LIVELLO	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Collegamento alla fonte.			

Inoltre la valutazione formativa ha come riferimento i seguenti descrittori (tre livelli di competenza: gemma - di base; fiore - intermedio; frutto - avanzato, secondo il quadro di riferimento LifeComp):

- Disponibilità a rivedere le opinioni e la linea di azione di fronte a nuove prove, adattandosi alle informazioni disponibili.
- Consapevolezza delle emozioni ed esperienze di un'altra persona.
- Comprensione cognitiva delle esperienze ed emozioni di un'altra persona e la capacità di assumere proattivamente il suo punto di vista.
- Reattività alle emozioni e alle esperienze di un'altra persona.
- Ascoltare gli altri e impegnarsi in conversazioni con fiducia, assertività, chiarezza e reciprocità, sia in contesti personali sia in contesti pubblici.
- Corretta condivisione di compiti, risorse e responsabilità in un progetto di gruppo prendendone in considerazione l'obiettivo specifico e adottando un approccio sistematico.
- Apertura e curiosità per impegnarsi continuamente nell'apprendimento.
- Raccogliere informazioni e idee valide e affidabili da fonti diverse e attendibili tenendo conto dei propri limiti personali e dei potenziali pregiudizi nei dati.
- Analisi, discernimento e sintesi di dati, idee, messaggi culturali e mediatici acquisiti al fine di trarre conclusioni logiche.
- Riflettere e valutare scopi, processi, risultati e relazioni nell'apprendimento e nella costruzione della conoscenza, considerando le caratteristiche comuni e specifiche dei domini della conoscenza.

(Quadro delle competenze chiave personali, sociali e della capacità di imparare a imparare. Documento di lavoro per la consultazione di più soggetti interessati del 27 novembre 2019. Arianna Sala, Vladimir Garkov, Yves Punie, Marcelino Cabrera Giraldez - Documento del workshop del CCR in collaborazione con DG EAC - novembre 2019)

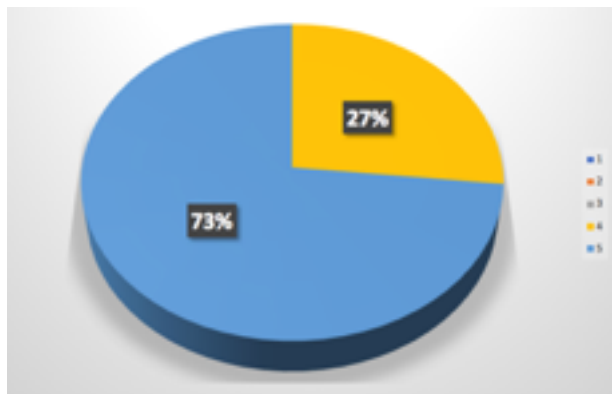
*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Per valutare l'attività gli studenti hanno compilato un questionario online dove sono stati invitati a evidenziare aspetti critici e proporre miglioramenti.

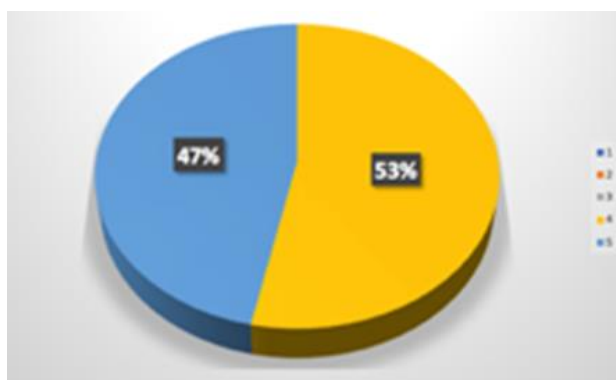
Esprimi il tuo livello di soddisfazione per l'attività didattica svolta.

(meno soddisfatto) 1 2 3 4 5 (molto soddisfatto)



Esprimi il tuo livello di interesse per l'attività didattica svolta.

(meno interessato) 1 2 3 4 5 (molto interessato)



Indica quali pensi siano i punti di forza dell'attività didattica svolta.

- *Uso di internet, ho imparato cose nuove, mi sono divertito, il lavoro di gruppo, usare la tecnologia a scuola per imparare, essere con compagni con formazioni diverse, gruppo piccolo di studenti, lavoro di gruppo in laboratorio.*

Indica quali pensi siano i punti di debolezza dell'attività didattica svolta.

- *Nessuna debolezza.*

Hai dei suggerimenti?

- *Nessun suggerimento. Ripetere il corso, un corso più lungo.*

Osservazioni dell'insegnante

A mio avviso, gli studenti devono essere formati per verificare le informazioni che apprendono attraverso i media. Affinché l'intervento di formazione sia significativo, è necessario coinvolgere gli studenti in modo attivo tramite compiti concreti e la consultazione diretta di fonti qualificate.

Il consolidamento delle competenze digitali, personali e sociali e la capacità di apprendimento devono essere integrate durante tutto l'insegnamento. Di fatto sono strettamente collegate a quelle che sono chiamate "competenze trasversali" che il Forum Economico Mondiale identifica come le competenze chiave del prossimo futuro.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

<http://www.digscuola.eu/europeana2/>

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - STEAM NEL CICLO DELL'ACQUA

Titolo

STEAM nel ciclo dell'acqua

Autore (i):

Anna Maria Gauci

Abstract

L'acqua è vitale per ogni organismo vivente. Da dove viene l'acqua? La pioggia è una delle più importanti fonti di acqua sul nostro pianeta. Che cosa causa la pioggia? E che cosa possiamo fare per risparmiare acqua? Tramite questo scenario di apprendimento gli studenti esamineranno il ciclo dell'acqua e come fare un uso ottimale dell'acqua su base quotidiana.

Parole chiave

STEAM, infanzia, primaria, pioggia, ciclo dell'acqua, ridurre il consumo di acqua

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Scienze, inglese, arte, matematica
Argomento	Scienze: studiare il ciclo dell'acqua. Inglese: discutere immagini e un video; comprensione orale Arte: gli alunni usano la loro creatività per disegnare una scena di pioggia. Matematica: gli alunni si familiarizzeranno con il lessico associato alla capacità tramite esperienze pratiche con unità non standard.
Età degli studenti	6 - 8
Tempo di preparazione	3 ore
Tempo di insegnamento	4 sessioni di 45 minuti ciascuna.
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • La canzone The water cycle • Il gioco di memoria del ciclo dell'acqua • Il gioco del ciclo dell'acqua naturale
Materiale didattico offline	Scienze: lavagna interattiva per una presentazione sul ciclo dell'acqua, foglio di lavoro sul ciclo dell'acqua Esperimento 1: vaso di vetro, colorante alimentare blu, schiuma da barba, acqua Esperimento 2: vaso di vetro, piatto di ceramica, acqua calda, cubetti di ghiaccio Inglese: Testo della canzone <i>The Water Cycle</i> , flashcard con lessico chiave Arte: matite colorate, pittura, carta bianca

Tabella riassuntiva

	Matematica: barattoli, bottiglie, misure più piccole non standard (vasetti per yogurt, portauovo, cucchiari, ecc.), acqua, etichette indicanti la capacità
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • File audio: Rainy Hillhead Street • Video: The rain came • Opera d'arte: Rain Clouds over a Lake Landscape

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Questo scenario di apprendimento adotta un approccio interdisciplinare ed è collegato agli attuali risultati / programmi di apprendimento delle scuole primarie come segue:

- **Scienze:**
 - Il nostro pianeta e i suoi vicini.
 - Il tempo meteorologico - gli alunni impareranno a descrivere i cambiamenti meteo.
- **Inglese:**
 - Gli alunni parteciperanno a esperienze condivise di lettura.
 - Aiutati, dimostreranno la capacità di rispondere a domande sul testo.
 - Gli alunni iniziano a sviluppare un ampio repertorio lessicale contestualizzato.
- **Arte:**
 - Osservare e riflettere.
 - Creare e disegnare.
 - Usare i media.
- **Matematica:**
 - Gli alunni comprenderanno e useranno il lessico relativo alla capacità.
 - Stimano, misurano e confrontano la capacità di una serie di contenitori che usano unità non standard.

Obiettivo della lezione

Gli alunni comprenderanno l'evaporazione, la condensazione e le precipitazioni, nonché i modi per risparmiare acqua, attraverso attività didattiche pratiche e interattive. Inoltre comprenderanno e useranno il lessico relativo alla capacità.

Risultato della lezione

Gli alunni identificheranno e spiegheranno le diverse fasi del ciclo dell'acqua e come relazionarle tra di loro. Impareranno come ridurre il consumo di acqua e conservare l'acqua. Gli alunni impareranno che cos'è la capacità e il lessico relativo alla capacità.

Tendenze

Apprendimento STEAM: attraverso un approccio interdisciplinare e applicato, gli alunni possono fare collegamenti tra la classe e il mondo che li circonda.

Apprendimento per scoperta: attraverso esperienze pratiche, gli alunni costruiscono la propria conoscenza e comprensione del mondo.

Apprendimento tra pari: gli alunni acquisiscono conoscenze e abilità aiutandosi a vicenda.

Edutainment: gli alunni imparano divertendosi.

Competenze del 21° secolo

Pensiero critico: gli alunni scoprono i fatti in modo autonomo.

Creatività e collaborazione: gli alunni imparano a essere creativi per risolvere un problema, lavorano assieme in modo costruttivo per conseguire un obiettivo comune.

Comunicazione: è necessario che gli alunni discutano e esprimano le loro opinioni in modo che gli altri possano capire.

Essere curiosi, porsi e fare domande: le attività pratiche in questo scenario di apprendimento offrono agli alunni un motivo per pensare in modo critico, porsi e fare domande, osservare, valutare le informazioni e lavorare in modo costruttivo l'uno con l'altro.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Lezione 1: Presentazione dell'argomento	L'insegnante presenta il file audio di Europeana Rainy Hillhead Street e chiede agli alunni di indovinare che cos'è. Segue una breve discussione sulla pioggia per determinare le conoscenze pregresse degli alunni sull'argomento.	5'
Discussione di gruppo	Gli alunni guardano il video di Europeana The rain came . In gruppo discutono cosa è successo nel video come conseguenza della pioggia / carenza di pioggia. Gli alunni possono vedere di nuovo il video durante la discussione in modo che possano fare ipotesi e verificare quanto compreso. Alla fine i responsabili di ogni gruppo condividono le conclusioni con il resto della classe. L'insegnante scrive le frasi chiave in una tabella.	15'
Creare una scena di un giorno di pioggia	Gli alunni disegnano una scena di un giorno di pioggia dipingendola o/e usando matite colorate.	25' (Totale 45')
Lezione 2: Studiare il ciclo dell'acqua.	<i>Da dove viene la pioggia?</i> Breve discussione per verificare le conoscenze pregresse degli alunni sul ciclo dell'acqua. Mostrare la presentazione interattiva per spiegare il ciclo dell'acqua: L'acqua sulla terra si muove costantemente. Si ricicla più e più volte. Questo processo di riciclaggio si chiama ciclo dell'acqua.	45'

1. Evaporazione: il Sole scalda l'acqua sulla terra, negli oceani, nei mari, nei fiumi e la trasforma in vapore acqueo. Il vapore acqueo sale nell'aria.
2. Condensazione: il vapore acqueo nell'aria si raffredda e si trasforma in goccioline di acqua liquida, formando le nuvole.
3. Precipitazioni: le nuvole si appesantiscono e l'acqua cade al suolo sotto forma di pioggia o neve.
4. L'acqua ritorna al mare: l'acqua piovana scorre sulla terra e si raccoglie nei laghi o nei fiumi, che la riportano al mare. Il ciclo ricomincia di nuovo.

Seguiranno domande aperte per verificare la comprensione.

Gli alunni completano il foglio di lavoro sul ciclo dell'acqua e si alternano nei giochi interattivi sui computer di classe per consolidare quanto appreso.

L'attività si conclude con la canzone 'The water cycle'.

Lezione 3: Esperimenti pratici:	<p>Presentare l'opera artistica Rain Clouds over a Lake Landscape. Discutere l'immagine.</p> <p>In gruppi gli alunni conducono l'esperimento 'Nuvola di pioggia in un vaso'. Fornire vasi con acqua fredda, schiuma da barba e colorante alimentare blu. Dire agli alunni di creare una nuvola sopra l'acqua con la schiuma da barba. Con una pipetta spruzzano il colorante sull'acqua. Che cosa succede? I bambini osservano, fanno ipotesi e discutono. Fare desumere agli alunni che, mentre la nuvola si riempie e diventa più pesante, la pioggia cade. Spiegare che in questo stesso modo si crea la pioggia. Mentre la nuvola si riempie e si appesantisce, la pioggia cade.</p> <p>Creare la pioggia in un esperimento con un vaso: (Per sicurezza l'insegnante farà l'esperimento e gli alunni osservano). Versare acqua calda in un vaso e coprire con un piatto. Dopo tre minuti mettere sul piatto i cubetti di ghiaccio. Chiedere agli alunni di ipotizzare che cosa potrebbe succedere. L'acqua calda nel barattolo evapora nell'aria dentro il vaso sotto forma di vapore acqueo. Quando mettiamo il ghiaccio sul piatto, questo raffredda il vapore acqueo. Quindi il vapore acqueo si trasforma in goccioline. L'acqua è troppo pesante per galleggiare nell'aria e cade sul fondo del vaso. Così funziona esattamente il ciclo dell'acqua.</p>	45'
Lezione 4: Imparare il lessico relativo alla capacità	<p>Insegnare il significato di vuoto, pieno, mezzo pieno, quasi vuoto e quasi pieno: mostrare ai bambini i diversi contenitori con quantità diverse di acqua. Dare tempo per riflettere, poi chiedere ai bambini la parola che identifica la capacità di ogni contenitore.</p> <p>Lavoro di gruppo Dare ai bambini contenitori diversi e etichette indicanti la capacità e fare riempire i contenitori per abbinarli a ogni etichetta. Stimare, misurare e confrontare - chiedere ai bambini di stimare quanti vasetti di yogurt sono necessari per riempire un contenitore più</p>	45'

grande. Poi riempiono i contenitori e prendono nota dei risultati. Quale contenitore ne contiene di più/di meno?

Raccogliere l'acqua piovana in vasi per una settimana:

Ogni giorno gli alunni metteranno un vaso vuoto in un posto adatto nel cortile. Ogni giorno alla stessa ora porteranno il vaso in classe e lo sostituiranno con uno vuoto. Ogni vaso sarà etichettato con il nome del giorno e l'etichetta corretta indicante la capacità (vuoto, quasi vuoto, mezzo pieno, quasi pieno, pieno). Alla fine della settimana gli alunni discuteranno, confronteranno e ordineranno i vasi in base alla quantità di acqua che contengono.

In un giorno particolare di quella settimana, mettere una bottiglia in più sotto il pluviale della grondaia in modo che gli alunni possano confrontare le due bottiglie.

Spiegare come possiamo raccogliere l'acqua piovana e conservarla per uso domestico, riducendo così il consumo di acqua del rubinetto.

Valutazione

Il contributo degli alunni durante le discussioni di gruppo rivelerà il loro livello di partecipazione e di comprensione. Tuttavia in questo scenario di apprendimento si utilizza il disegno per incoraggiare alunni con difficoltà nell'espressione orale a presentare le loro idee attraverso il disegno e a mostrare che cosa hanno appreso.

Le domande aperte devono essere usate per stimolare gli alunni a pensare in modo più approfondito e per aiutare l'insegnante a valutare la loro comprensione.

Prima degli esperimenti gli alunni sono incoraggiati a ipotizzare che cosa pensano potrebbe accadere. Confrontare le ipotesi con i risultati veri aiuta gli alunni a valutare il loro livello di apprendimento e comprensione.

Durante la sessione di matematica, gli alunni devono essere in grado di identificare il significato di pieno, quasi pieno, mezzo pieno, quasi vuoto, vuoto e usare queste parole correttamente durante l'attività.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

N/A

Osservazioni dell'insegnante

N/A

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e

partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

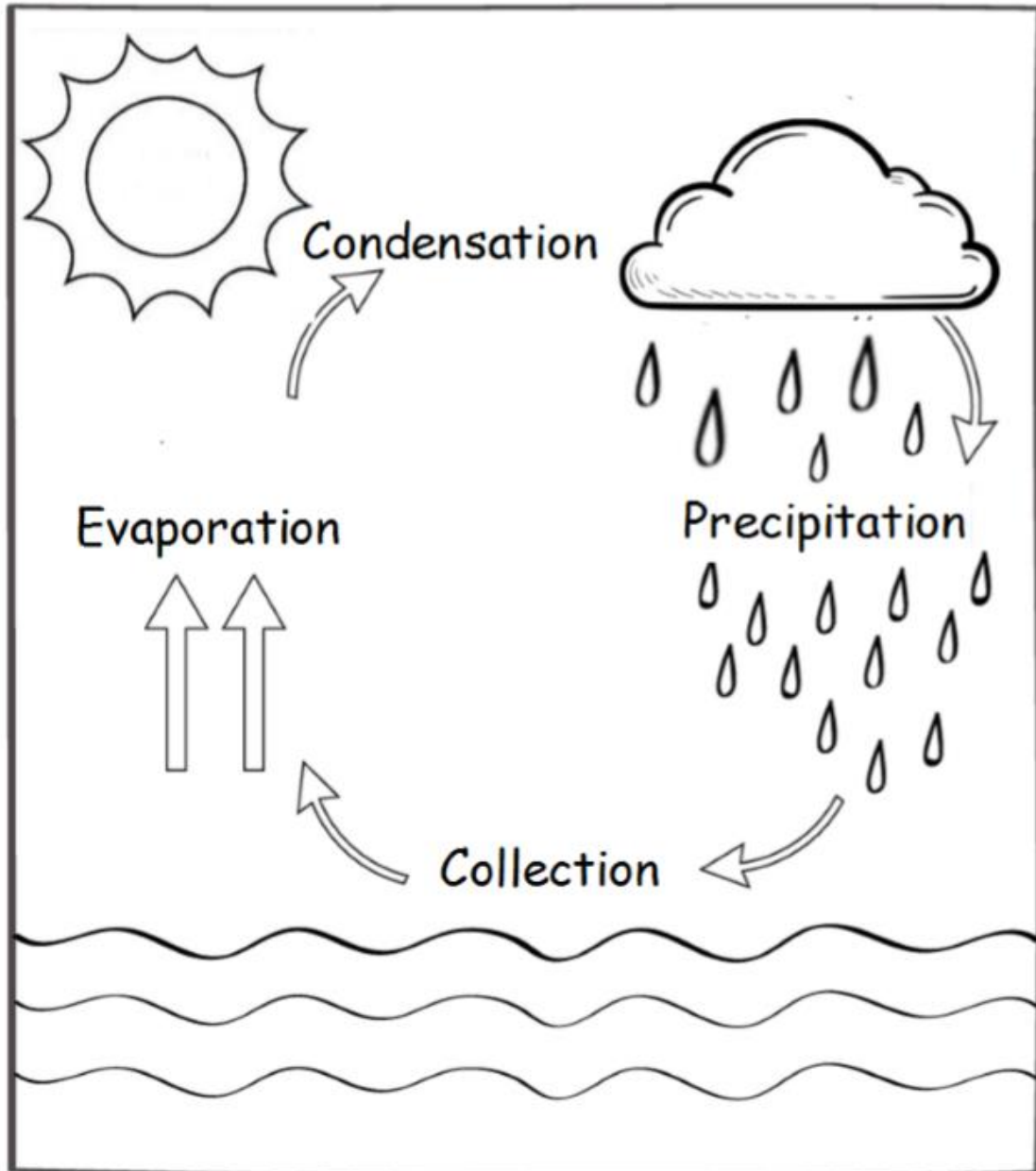
Allegato

Name: _____

Date: _____

The Water Cycle

Colour the picture. Talk about the water cycle.



SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - CONNETTERSI CON L'AMBIENTE USANDO I NOSTRI SENSI

Titolo

Connettersi con l'ambiente usando i nostri sensi

Autore (i):

Ayrton Curmi

Abstract

In questo scenario gli studenti useranno i cinque sensi per connettersi con l'ambiente. Discuteranno temi quali deforestazione, specie in pericolo di estinzione e come gli esseri umani incidono sull'ambiente intorno a noi. È uno scenario didattico di scrittura creativa dove gli studenti lavoreranno in modo collaborativo verso uno scopo comune. Sarà condotto fuori della scuola per rendere più facile agli studenti connettersi con l'ambiente al fine di essere creativi e fantasiosi nella produzione scritta. Avranno anche la possibilità di autovalutarsi e di valutare tra pari il lavoro degli altri.

Parole chiave

Scrittura creativa, ambiente, apprendimento esperienziale, 5 sensi, primaria, istruzione all'aperto.

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Lingua inglese (parlare, leggere e scrivere)
Argomento	<ul style="list-style-type: none"> • Parlare in inglese: Discussione su deforestazione, specie in pericolo di estinzione e impatto umano. • Leggere in inglese: Agli studenti verrà chiesto di leggere e valutare tra pari i loro scritti creativi. • Scrivere in inglese: Gli studenti lavoreranno in modo collaborativo per creare i loro testi sull'ambiente.
Età degli studenti	8-15
Tempo di preparazione	60 minuti
Tempo di insegnamento	120 minuti (1 sessione di 2 ore)
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Mentimeter • SimpleMind • Author Premium
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • Scatola dei sensi (con frutta, fiori, ramoscelli e foglie) • Carta formato A3 e evidenziatori • Foglio di lavoro sui sensi • Banca di parole e espressioni • Learnpad Workbook Tablet • Laptop (<i>chiave internet facoltativa</i>) • Lista di controllo per la produzione scritta • Foglio per la valutazione tra pari

Tabella riassuntiva

Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Biglietto d'uscita • Print of birds including a hoopoe in the branches of a tree • Chinese lantern (Physalis alkekengi): fruiting stem. Watercolour by B. Bird. • Five weaver birds perching on branches by their nests. Wood engraving. • Blackbird • Black-headed gulls in the nature reserve • Mild winter causes an early spring • Natural history
------------------------------	---

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Parlare in inglese:

- 5.1.1 Dimostrare piacere, crescente interesse e attenzione durante le attività di ascolto o visione.
- 5.1.5 Descrivere personaggi, scene, oggetti e immagini.
- 5.1.6 Usare un linguaggio appropriato e grammaticalmente corretto per comunicare in modo significativo e con uno scopo.
- 5.1.10 Con supporto avviare una discussione e contribuire alla conversazione.

Leggere in inglese

- 5.2.7 Leggere con sicurezza, scioltezza, espressività e dizione chiara.

Scrivere in inglese

- 5.3.4 Dimostrare la capacità di pianificare la propria scrittura attraverso il brainstorming, la classificazione e l'organizzazione delle informazioni prima di scrivere.
- 5.3.5 Scrivere in modo coerente e coeso, raggruppando le informazioni in paragrafi.
- 5.3.6 Sapere correggere bozze, modificare e revisionare il proprio lavoro.
- 5.3.8 Partecipare alla scrittura condivisa insegnante / allievo (i).
- 5.3.17 Dimostrare piacere e motivazione nel partecipare alle attività di scrittura.

Questi descrittori sono stati tratti da:

<https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Pages/default.aspx>

Obiettivo della lezione

Gli studenti comprenderanno l'importanza del nostro ambiente. Comprenderanno come gli esseri umani incidono sull'ambiente e sulle sue specie. Apprenderanno anche come apprezzare la bellezza del nostro ambiente usando i sensi.

Risultato della lezione

- Gli studenti potranno sviluppare le loro capacità di collaborazione, pensiero critico e comunicazione.
- Gli studenti potranno partecipare ad attività condivise di scrittura.

- Gli studenti saranno in grado di correggere le bozze dei propri scritti e di valutare a vicenda la produzione scritta dei compagni.

Tendenze

- Apprendimento collaborativo: grande attenzione al lavoro di gruppo
- Apprendimento centrato sullo studente: gli studenti e le loro esigenze sono al centro del processo didattico.
- Valutazione: l'obiettivo della valutazione si sposta da "Che cosa sai" a "Che cosa sai fare".
- Apprendimento tra pari: gli alunni apprendono dai compagni e si scambiano feedback.
- Edutainment: apprendimento ludico. Imparare divertendosi.
- Istruzione all'aria aperta: apprendere fuori dell'edificio scolastico nell'ambiente "vero".

Competenze del 21° secolo

- **Pensiero critico:** gli alunni scoprono i fatti in modo autonomo.
- **Creatività e collaborazione:** gli alunni imparano a essere creativi per risolvere un problema, lavorano assieme in modo costruttivo per conseguire un obiettivo comune.
- **Comunicazione:** gli alunni devono discutere e esprimere le loro opinioni in modo che gli altri possano capire.
- **Essere curiosi, porsi e fare domande:** le attività pratiche in questo scenario di apprendimento offrono agli alunni un motivo per pensare in modo critico, porsi e fare domande, osservare, valutare le informazioni e lavorare in modo costruttivo l'uno con l'altro.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	Attività con le immagini di Europeana Gli studenti saranno divisi in gruppi e ogni gruppo riceverà una particolare immagine di Europeana (Image 1 , Image 2 , Image 3) sul loro tablet LearnPad Workbook. Parteciperanno a una discussione di gruppo sulla loro immagine e cercheranno di indovinare l'argomento principale della lezione. Dopo alcuni minuti, scrivono le loro idee sull'argomento utilizzando l'app " Mentimeter ". <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti verrà concesso un po' di tempo per cercare più immagini relative all'ambiente utilizzando il portale Europeana. Esploreranno anche la collezione Europeana di storia naturale. 	20'
	Video di Europeana <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti verranno mostrati due video clip di Europeana (video 1, video 2). Dopo questi video, discuteremo di vari argomenti relativi all'ambiente come la deforestazione, le specie in via di estinzione e l'impatto umano sull'ambiente. Verranno fatte varie domande come: 'Che cosa è la deforestazione?' 'Incidono sulle specie?' 'Come può una specie particolare correre il pericolo di estinzione?' 'Come incidono gli esseri umani sull'ambiente?' 	10'
Sviluppo	Visitare un giardino locale	15'

- Gli studenti avranno l'opportunità di visitare un giardino locale per connettersi meglio con l'ambiente che ci circonda.

Foglio di lavoro sui sensi

- Gli studenti saranno divisi in gruppi e a ogni gruppo verrà dato un 'foglio di lavoro sui sensi', che consiste di 'Vedo', 'Sento', 'Annuso', 'Assaggio' e 'Tocco/sento al tatto'. Assieme parteciperanno a varie attività per completare ogni sessione.

'Vedo'

- Gli studenti avranno alcuni minuti per osservare l'ambiente intorno a loro. Verrà chiesto di notare aspetti che a volte tendono a ignorare.

'Sento'

- Agli studenti sarà chiesto di chiudere gli occhi per due minuti e di provare ad ascoltare rumori diversi come canto di uccelli, automobili, voci lontane, ecc.

'Tocco/sento al tatto'

- Agli studenti sarà data una scatola dei sensi. In questa scatola ci saranno varie cose che di solito troviamo in natura come fiori, frutti, foglie e ramoscelli. La scatola avrà una piccola apertura e ogni studente tocca queste cose e descrive che cosa sente.

'Annuso'

- Gli studenti tolgono le cose dalla scatola dei sensi e le annusano una per una descrivendo la loro esperienza.

'Assaggio'

- Agli studenti sarà dato un frutto da mangiare. Ogni gruppo avrà un frutto diverso. Dopo averlo mangiato scrivono alcune note sul suo gusto. Gli studenti possono anche indicare alcuni benefici derivati da una sana alimentazione.

A ogni gruppo verrà dato del tempo per presentare il proprio 'foglio di lavoro sui sensi' agli altri gruppi.

20'

Pianificare i testi scritti usando [SimpleMind](#) e la registrazione di Europeana

- Ogni gruppo avrà circa 20 minuti per pianificare il proprio testo creativo usando il foglio di lavoro sui sensi. Ogni gruppo deciderà il titolo collegato all'ambiente. Useranno l'app '[SimpleMind](#)' per pianificare i loro scritti. Durante questa attività userò da Europeana [Recording of a Blackbird](#) per stimolare i loro sensi e farli sentire più a contatto con l'ambiente intorno a loro. Riceveranno anche una banca di parole ed espressioni che possono usare.

25'

Scrittura creativa

- A ogni gruppo sarà chiesto di iniziare a scrivere i testi su carta formato A3. Lavoreranno in modo collaborativo verso un obiettivo comune. A ogni gruppo sarà data una lista di controllo della produzione scritta per aiutarli durante l'attività.

Conclusione	Letture	10'
	<ul style="list-style-type: none"> Dopo avere completato il testo di scrittura creativa, ogni gruppo deve selezionare un rappresentante per leggerlo agli altri gruppi. Ogni gruppo riceverà un foglio di 'valutazione tra pari' da compilare durante l'ascolto. 	
	Revisione e pubblicazione	15'
	<ul style="list-style-type: none"> Dopo questa attività torneremo in classe e agli studenti sarà chiesto di revisionare i testi e riscriverli usando l'app Author Premium per pubblicarli in 'ClassCloud'. 	
	Biglietto d'uscita	5'
	<ul style="list-style-type: none"> A ogni studente sarà dato un 'biglietto d'uscita' sul quale annotare il proprio feedback su questo scenario di apprendimento. 	

Valutazione

Poiché questo scenario di apprendimento promuove la collaborazione, gli studenti saranno valutati principalmente rispetto alle competenze collaborative.

La valutazione riguarderà anche la pianificazione del testo di scrittura creativa e il testo stesso.

Sarà anche valutata la presentazione del testo agli altri gruppi oltre a creatività e immaginazione.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Alla fine della lezione agli studenti è stato dato un biglietto d'uscita. A ogni studente sono state fatte tre domande:

- Una cosa che ho imparato oggi.
- Una cosa che ho trovato interessante oggi.
- Una domanda che ho ancora.

Osservazioni dell'insegnante

Dopo avere implementato questo scenario di apprendimento, sono stato molto soddisfatto dello svolgimento e dei testi scritti degli studenti. Il fatto che siamo usciti dalla scuola ha coinvolto gli studenti per tutta la durata dello scenario di apprendimento. Sono stati motivati a usare i loro sensi per entrare in contatto con l'ambiente e sono stati ispirati a scrivere i loro testi creativi. Gli studenti hanno collaborato bene tra loro durante le fasi di pianificazione, scrittura e modifica / pubblicazione.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e

nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PIÙ FORTI INSIEME

Titolo

Più forti insieme

Autore (i):

Brendan Buttigieg

Abstract

Questo scenario di apprendimento integra l'arte con lo sviluppo personale, sociale e professionale (PSCD - personal social and career development), l'educazione fisica e la lingua inglese. Si parte con alcune flashcard di un quiz online sul lavoro di squadra e sulla diversità. Gli alunni saranno incoraggiati a scrivere la loro definizione di 'lavoro di squadra' nei loro tablet. Saranno mostrate immagini che raffigurano il lavoro di squadra e la diversità tratte da Europeana. Insieme concluderanno che il lavoro di squadra è caratteristico dello sport e di molte altre attività. Creeranno poi un'opera artistica con la tagline "Lavoro di squadra & Diversità – Più forti insieme".

Parole chiave

Lavoro di squadra, diversità, più forti insieme, collaborazione, creatività.

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	PSCD, educazione fisica, inglese, arte
Argomento	PSCD – Lavoro di squadra & diversità Inglese – Scrivere la definizione di 'lavoro di squadra' Educazione fisica – Lavoro di squadra negli sport Arte – Progettare un'opera artistica che promuova: Lavoro di squadra & diversità.
Età degli studenti	8-14 anni
Tempo di preparazione	2 ore
Tempo di insegnamento	4 ore
Materiale didattico online	Sito web Europeana Motore di ricerca Quiz Mentimeter
Materiale didattico offline	PSCD – flashcard 1 flashcard 2 Inglese – LearnPad Educazione fisica – immagini selezionate di Europeana proiettate sulla lavagna interattiva Arte – album disegno A3, pittura, colori

Tabella riassuntiva

Risorse Europeana utilizzate

- [Vormingscursus animatoren 1989: touwtrekken](#)
- [Bezoek van de V.V.C. aan Kilbirnie \(Schotland\) in het kader van de Highland games op de U.Z. sport- en speldag](#)
- [Карта Австралия](#)

Licenze

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per fini commerciali, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale e si attribuisca alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale. È la licenza usata da Wikipedia Raccomandata per materiali che hanno contenuti di Wikipedia e di altri prodotti con licenze simili.

Integrazione nel programma scolastico

Lo scenario di apprendimento avrà un approccio interdisciplinare. "Più forti insieme" sarà collegato agli attuali risultati/programmi di apprendimento delle scuole primarie (www.curriculum.gov.mt).

PSCD – Discutere l'importanza di lavorare insieme nonostante le nostre differenze.

Inglese – Scrivere con uno scopo.

Educazione fisica – Svolgere attività di squadra nelle lezioni di educazione fisica e nella Giornata dello Sport.

Arte – Osservare gli elementi visivi e i principi dell'arte. Usare i media, usare gli elementi visivi, creare e progettare.

Obiettivo della lezione

PSCD – Gli alunni capiranno che "nessun uomo è un'isola"; quindi abbiamo bisogno l'uno dell'altro in quasi tutto ciò che facciamo.

Inglese – Gli alunni sapranno definire e scrivere il significato di 'lavoro di squadra' / 'più forti insieme'.

Educazione fisica – Gli alunni saranno consapevoli che possono avere più successo insieme soprattutto durante alcune attività e competizioni sportive.

Arte – Gli alunni osserveranno gli elementi e i principi dell'arte che useranno per realizzare la loro opera artistica. Inoltre, saranno in grado di creare / progettare la loro opera artistica relativa al tema, utilizzando colori contrastanti.

Risultato della lezione

Gli alunni creeranno un prodotto finale tangibile che promuove il lavoro di squadra nonostante le nostre diversità. Pertanto, tutte le opere saranno incentrate sul tema 'Più forti insieme'.

Tendenze

Apprendimento basato su progetto: gli alunni ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano individualmente. Questo tipo di apprendimento di solito va oltre le materie tradizionali.

Competenze del 21° secolo

Consapevolezza globale, pensiero critico, creatività, comunicazione, collaborazione.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Arte	<p><u>Osservare gli elementi visivi e i principi dell'arte nelle foto selezionate di Europeana.</u></p> <p>1) Spiegare gli elementi visivi (linea, forma, colore, valore, consistenza, spazio) e i principi dell'arte (equilibrio, contrasto, enfasi, movimento, motivo, ritmo, unità).</p> <p>2) <i>In coppia</i> – Osservate ed elencate gli elementi visivi e i principi dell'Arte che emergono dalle immagini mostrate. Esempio: Immagine 1: Elementi – linea, forma, colore, spazio, consistenza; Principi – contrasto, equilibrio, movimento</p> <p>3) <i>Tutta la classe</i> – Discutete e verificateli insieme.</p>	0,5 h
PSCD	<p><u>Gli alunni realizzeranno che nessuno può vivere da solo.</u></p> <p>1) Discutere la frase: Nessun uomo è un'isola.</p> <p>2) <i>Tutta la classe</i> – Discutete il fatto che abbiamo bisogno gli uni degli altri in quasi tutto ciò che facciamo.</p>	0,5 h
Inglese	<p><u>Definire l'espressione 'Lavoro di squadra' usando nei tablet il software online Mentimeter.</u></p> <p>1) <i>Individuale</i> – Gli alunni devono scrivere la loro definizione di 'lavoro di squadra' su Mentimeter usando i loro tablet.</p> <p>2) <i>Tutta la classe</i> – Tutte le definizioni saranno proiettate sulla lavagna interattiva.</p>	0,5 h
Educazione fisica	<p><u>Gli alunni realizzeranno che nessuno può vivere da solo.</u></p> <p>2) <i>Tutta la classe</i> – Discutete il fatto che abbiamo bisogno gli uni degli altri in quasi tutto ciò che facciamo incluse molte attività sportive, competizioni, ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>Possiamo vivere da soli senza l'aiuto e i servizi degli altri?</i> > <i>Può un insegnante fare il suo lavoro senza studenti a cui insegnare?</i> > <i>Può un giocatore vincere una partita se non collabora con gli altri componenti della squadra?</i> <p>Concluderemo poi che siamo interdipendenti.</p>	0,5 h
Arte	<p><u>Progettare l'opera artistica relativa al tema Lavoro di squadra e diversità – Più forti insieme usando colori contrastanti.</u></p>	2 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>1) <i>Tutta la classe</i> – Discutete che cosa può rendere attraente un'opera artistica e perché dovrebbe richiamare l'attenzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>Cosa rende un'opera artistica attraente e accattivante?</i> > <i>Pensate che i colori vivaci aiutino?</i> > <i>Che ne dite di usare immagini e testo per comunicare meglio il vostro messaggio?</i> <p>2) <i>Tutta la classe</i> – Discutete gli elementi di base dell'arte, cioè linea, forma, colore e spazio e i principi dell'arte, cioè motivi, contrasto, equilibrio e armonia.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>Pensate che l'uso di motivi possa aiutare a realizzare un'opera artistica migliore?</i> > <i>Quali sono i colori complementari contrastanti?</i> > <i>Come creare una composizione armoniosa e ben equilibrata?</i> <p>3) <i>Individualmente</i> – Gli alunni progettano la loro opera artistica relativa al tema. Devono includere colori contrastanti.</p> <p>4) <i>In gruppi/coppie</i> – Gli alunni descrivono le loro opere l'un con l'altro.</p> <p>5) Le opere <i>Più forti insieme</i> degli alunni possono essere scannerizzate e caricate sul sito o sulla pagina Facebook della scuola e saranno anche esposte in una mostra che il nostro istituto organizzerà ogni anno.</p>	

Valutazione

Arte durante l'introduzione - Valutazione formativa continua relativa alla comprensione degli elementi di base e dei principi dell'arte.

PSCD – Valutazione continua relativa al lavoro di squadra & diversità.

Inglese - La definizione di Più forti insieme.

Arte alla fine della lezione - Valutazione sommativa in quanto le migliori opere artistiche saranno selezionate ed esposte durante la nostra festa d'istituto.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Alla fine della lezione agli alunni è stato dato un foglietto adesivo. È stato chiesto di scrivere una cosa che hanno imparato durante questa lezione, una cosa che hanno trovato interessante e qualsiasi domanda che potessero ancora avere, a parte chiedere se la loro opera sarà selezionata per la mostra finale o meno.

Osservazioni dell'insegnante

La maggior parte degli alunni si è molto impegnata durante l'esecuzione dell'opera artistica. Hanno collaborato bene e hanno fatto del loro meglio per portare a termine un lavoro soddisfacente. Il fatto che abbiano usato il loro LearnPad per scrivere la loro definizione di 'lavoro di squadra' e Mentimeter

li ha motivati molto. Dopo aver implementato questo scenario di apprendimento, sono rimasto molto soddisfatto poiché sono riuscito ad adottare un approccio interdisciplinare che collega cinque materie.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PROGRAMMARE UN FUTURO SOSTENIBILE

Titolo

Programmare un futuro sostenibile

Autore

James Callus

Abstract

La consapevolezza ambientale per ridurre gli effetti del cambiamento climatico è fondamentale per salvaguardare il benessere delle generazioni future. Questo scenario di apprendimento si sforza di aiutare gli alunni a comprendere l'importanza di salvaguardare l'ambiente naturale. Gli alunni coltiveranno le competenze del 21° secolo e assumeranno un ruolo attivo nel proprio apprendimento pensando a soluzioni innovative e creative per risolvere i problemi della vita reale per garantire un futuro sostenibile.

Parole chiave

Interdisciplinare, robotica, coding, alfabetizzazione digitale, competenze del 21° secolo.

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Inglese (creare una storia), alfabetizzazione digitale
Argomento	Salvaguardare l'ambiente
Età degli studenti	7-11 anni
Tempo di preparazione	1 ora
Tempo di insegnamento	3 ore (3 lezioni di 60 minuti)
Materiale didattico online	Answergarden , Pic Collage , Padlet
Materiale didattico offline	kit Lego We Do 2.0, app Scratch Jr , tablet della scuola
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Landscape of Ratin

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

I seguenti risultati di apprendimento tratti dal Quadro di riferimento maltese dei risultati di apprendimento si collegano tutti a questo scenario di apprendimento Europeana. Sono stati estrapolati da:

http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

<http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/en/pages/digital-literac>

- So esprimere le mie opinioni per iscritto su una gamma di argomenti
- So inventare una storia e scriverla in modo da renderla interessante.
- So usare le tecnologie e i media per lavorare in squadra e collaborare all'apprendimento.
- So collaborare con altri, co-costruire e co-creare risorse, conoscenze e apprendimento.

Obiettivo della lezione

Alla fine dello scenario di apprendimento gli alunni avranno acquisito conoscenze per pensare a varie misure che si possono prendere per salvaguardare il nostro ambiente naturale. Si familiarizzeranno anche con gli effetti del cambiamento climatico e sapranno come rendere il nostro mondo un luogo migliore per le generazioni future. Si impegneranno inoltre in processi di autoriflessione e organizzeranno i loro pensieri per avviare una discussione durante la presentazione del loro lavoro.

Risultato della lezione

Entro la fine di questo scenario di apprendimento gli alunni si saranno impegnati in un lavoro collaborativo per risolvere problemi reali costruendo un robot che aiuterà le generazioni future a superare i problemi delineati. Creeranno anche una storia digitale incentrata sull'importanza di promuovere un ambiente sostenibile per le generazioni future.

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto: gli alunni ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano in gruppi; un apprendimento che va oltre le materie tradizionali.
- Apprendimento collaborativo: grande attenzione al lavoro di gruppo.
- Apprendimento centrato sullo studente: gli alunni con le loro esigenze sono al centro del processo didattico.
- Apprendimento tra pari: gli alunni apprendono dai compagni e si scambiano feedback.

Competenze del 21° secolo

Pensiero critico – gli alunni diventeranno discenti attivi studiando mezzi diversi per salvaguardare il nostro ambiente naturale per le generazioni future.

Collaborazione – gli alunni collaboreranno per identificare un problema reale.

Creatività – gli alunni proporranno idee innovative per fare un uso migliore delle tecnologie digitali per superare i problemi ambientali.

Comunicazione – gli alunni presenteranno le loro idee, i loro opinioni e le loro argomentazioni.

Attività
Lezione 1:

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	<ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni si familiarizzano con le risorse di Europeana, Picture 1, Picture 2, Picture 3, Picture 4, Picture 5, seguirà una breve discussione. • Per postare e condividere il loro feedback useranno i tablet della scuola per accedere a Answergarden. 	10'
Creare una storia digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Il feedback fornito dagli alunni viene discusso in classe, incentrandosi sull'importanza di prendersi cura del nostro ambiente naturale per ridurre gli effetti del cambiamento climatico. • Sarà discusso con gli alunni un video clip sul cambiamento climatico e saranno date ampie opportunità di condividere le loro reazioni con i compagni. • Gli alunni programmeranno e creeranno una storia digitale usando l'app Scratch Jr, incentrandosi sugli effetti del cambiamento climatico sul nostro ambiente. Dovranno animare la loro storia usando i blocchi di programmazione disponibili nell'app. 	40'
Conclusione	<ul style="list-style-type: none"> • Agli alunni viene chiesto di pensare a uno slogan/messaggio che vorrebbero condividere con i loro coetanei. Useranno l'app Pic Collage per crearlo. Il loro lavoro sarà condiviso con gli altri alunni della scuola. 	10'

Lezione 2:

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	<ul style="list-style-type: none"> • I punti principali della lezione precedente sono discussi in classe. 	5'
Identificare un problema reale	<ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni sono divisi in gruppi e discuteranno i seguenti problemi: <ul style="list-style-type: none"> ○ Quali sono i problemi ambientali che stanno interessando il nostro pianeta, contribuendo quindi al cambiamento climatico? ○ Che cosa è necessario fare per superare questi problemi? ○ Chi sono le persone chiave che possono aiutare a risolvere questi problemi? 	35'
Conclusione	<ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni presentano le loro idee alla classe. Possono usare Padlet per documentare le loro idee o qualsiasi altro mezzo che ritengono utile. 	20'

Lezione 3:

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	<ul style="list-style-type: none"> I punti principali della lezione precedente sono discussi in classe. 	5'
Creare un robot	<ul style="list-style-type: none"> Gli alunni sono suddivisi in gruppi. Per superare i problemi definiti nella lezione precedente, gli alunni creeranno e programmeranno un robot semplice usando i kit robotici di Lego We Do 2.0 disponibili a scuola. Gli alunni documenteranno il loro lavoro e penseranno a come il loro robot promuoverà uno sviluppo sostenibile per le generazioni future (Immagine 6). 	40'
Conclusione	<ul style="list-style-type: none"> Gli alunni presentano le loro idee alla classe e a tutta la scuola. 	15'

Valutazione

A casa gli alunni creeranno una storia digitale incentrandosi sulla missione del loro robot per salvare l'ambiente. Possono usare l'app [Scratch Jr](#) per redigere la loro storia.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

- Gli alunni possono adottare il modello “due stelle e un desiderio” per dire che cosa è piaciuto e che cosa avrebbero voluto vedere durante queste lezioni.

Osservazioni dell'insegnante

Questo progetto può essere presentato agli esperti in materia durante l'evento [Malta Robo League](#) che si tiene ogni anno. Gli insegnanti possono anche portare avanti questo progetto nei prossimi anni e potrebbero anche organizzare club di programmazione per dare ampio tempo agli alunni di approfondire le loro conoscenze in materia.

Il progetto Europeaana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeaana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeaana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeaana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeaana.

Allegato

Risultati di apprendimento –

http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

Lego Education – <https://education.lego.com/en-us/support/wedo-2>

Tutorial Answergarden – <https://safeyoutube.net/w/Wh51>

Introduzione a Scratch Jr – <https://safeYouTube.net/w/ETI1>

Tutorial Padlet – <https://safeYouTube.net/w/vVl1>

Tutorial Pic Collage – <https://safeYouTube.net/w/qWI1>

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - È UN MONDO COLORATO

Titolo

È un mondo colorato

Autore (i):

Mark Busuttil

Abstract

Questo scenario di apprendimento si incentrerà sui colori e su come sono usati nel linguaggio per esprimersi. Tramite questo scenario di apprendimento, i discenti scopriranno le frasi idiomatiche relative ai colori, le emozioni collegate ai colori e infine le similitudini.

Parole chiave

Colori, emozioni, espressione, frasi idiomatiche, similitudini

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	<p>Questa lezione mira a migliorare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la competenza in inglese tramite l'uso di frasi idiomatiche e similitudini; • l'apprendimento socio-emotivo tramite l'uso dei colori per l'autoespressione; • l'arte tramite il concetto di mescolanza dei colori; • le scienze come interpretazione dei colori freddi e dei colori caldi in natura.
Argomento	Colori ed emozioni
Età degli studenti	10-11 (ma forse si può modificare per adattarlo a qualsiasi fascia d'età partendo dai 9 anni)
Tempo di preparazione	10 minuti (dipende da quanto è abile l'insegnante nell'organizzare la classe)
Tempo di insegnamento	50 minuti
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • psicologia dei colori
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • Il cerchio cromatico (si può anche mostrarlo alla lavagna) o un'immagine dell'arcobaleno • Immagini dei personaggi di Inside out
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Rose (Rosa sp.) • Cod. Min. 53, vol. 3, fol. 144r: Florilegium of Prince Eugene of Savoy: Piper indicum – pepper • Brandweerauto Fire Engine met ladder

Tabella riassuntiva

- [ROYAL VIKING SKY \(Avbildad - namn\)](#)
- [farm animal Young pygmy goat](#)
- [Solanum mauritianum Scop.](#)
- [The northern right whale. : can this species survive?](#)

Licenze

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per fini commerciali, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale e sia attribuita alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale. È la licenza usata da Wikipedia. Raccomandata per materiali che hanno contenuti di Wikipedia e di altri prodotti con licenze simili.

Integrazione nel programma scolastico

Basandosi sul [programma nazionale](#) maltese, gli alunni apprendono quanto segue:

- Dare descrizioni vivide di personaggi, scene, oggetti e immagini usando un linguaggio grammaticalmente corretto.
- Comprendere e mettere in pratica le convenzioni del discorso sociale.
- Utilizzare parole, espressioni e figure retoriche interessanti, specifiche per argomento ed evocative per ottenere effetti specifici.

Obiettivo della lezione

La lezione mira a introdurre il concetto di colore e il suo uso nel linguaggio.

Alla fine della lezione i discenti saranno in grado di:

Parametri della tassonomia di Bloom	Obiettivo degli alunni	Tipo di intelligenza coinvolta
Ricordare	Quando e dove usare similitudini e metafore.	Linguistico-verbale
Capire	Usare il colore per esprimere sentimenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Visivo-spaziale • Intrapersonale
Applicare	Usare similitudini e metafore preesistenti del colore durante la conversazione, la scrittura e l'autoespressione.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonale • Corporeo-cinestetica • Spaziale • Linguistico-verbale
Analizzare	Paragonare similitudini diverse con connotazioni psicologiche associate ai colori.	<ul style="list-style-type: none"> • Interpersonale • Visiva
Valutare	Valutare come il colore viene interpretato in natura e l'uso del colore nella vita quotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonale • Interpersonale • Visiva • Naturalistica

Creare	Creare similitudini nuove collegate al colore per esprimere le emozioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonale • Interpersonale • Linguistico-verbale
---------------	--	---

Risultato della lezione

Alla fine di questa lezione gli alunni sapranno:

- Usare le similitudini per esprimersi nella comunicazione orale e scritta;
- Associare il colore a scopi quali comunicazioni naturali e interpersonali, ma non solo;
- Creare nuove similitudini basate sul colore.

Tendenze

Le tendenze integrate in questa lezione sono:

- Apprendimento permanente
- Apprendimento centrato sullo studente

Competenze del 21° secolo

Tra le competenze didattiche del 21° secolo, questa lezione si incentrerà su:

- Creatività
- Pensiero critico
- Comunicazione

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	Introdurre la lezione chiedendo agli alunni qual è il loro colore preferito e perché. Chiedere se vorrebbero vivere in un mondo pieno di colori o in bianco e nero e perché.	5'
Introduzione ai colori	<p><i>* L'esempio utilizzato in questo scenario si concentrerà sui tre colori primari rosso, verde e blu, ma la lezione può incorporare tutti i colori desiderati dall'insegnante. *</i></p> <p>Presentare agli alunni situazioni in cui le persone usano il colore come valore comparativo:</p> <p>Scegliere un colore e mostrare diversi oggetti di quel colore.</p> <p><u>Per il rosso:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Red rose - Europeana Red pepper - Europeana Red Fire Engine <p>Chiedere agli alunni a quale sensazione associano ogni oggetto. Una volta terminato, chiedere qual è il colore comune di tutte le tre immagini. Associare il rosso ai sentimenti emersi dagli studenti.</p>	15'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p><u>Per il verde:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Green Fields - Emerald - Leaf <p><u>Per il blu:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Blue Skies and Sea - Blue whale - Sapphire <p>Quando si analizza ogni immagine scrivere: _____ come _____ per introdurre le similitudini. Quindi gli alunni utilizzano il loro LearnPad per trovare altre immagini relative al rosso, verde e blu. Possono anche fare riferimento a oggetti presenti in classe. Insieme iniziano a creare similitudini con i colori. Per esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il mio amico ha gli occhi di colore _____ come _____ - La mia borsa è di colore _____ come _____ <p>L'insegnante può scegliere di presentare altri colori in base al livello della classe.</p> <p>Un insegnante può procedere per un'intera lezione dando / estrapolando esempi con colori diversi. Per questa lezione, l'insegnante può passare a un altro scenario su come il colore viene utilizzato per esprimersi.</p>	
Psicologia dei colori	<p>Introdurre l'idea che il colore può anche essere usato per esprimere emozioni.</p> <p>Presentare agli alunni tre scenari che suscitano un sentimento/un'emozione. Per esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricevere un regalo (scegliere una carta da regalo rossa se si vuole ripassare rosso come _____) • Rompere un vaso (scegliere un vaso blu se si vuole ripassare blu come _____) • Mangiare/annusare qualcosa di cattivo (scegliere un'immagine con un bambino verde in faccia per ripassare verde come _____) 	10'
Metafore con i colori	<p>Chiedere agli alunni quali emozioni suscita l'immagine. Scrivere le emozioni alla lavagna (da utilizzare per riferimento futuro).</p>	15'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>Distribuire (o mostrare) il cerchio cromatico. Utilizzando le emozioni elencate nell'introduzione fare associare agli alunni un colore a un sentimento / emozione.</p> <p>Chiedere il motivo dell'abbinamento. Fare aggiungere altri sentimenti ed emozioni legate ai colori. Guida ai colori e alle emozioni tramite la psicologia del colore.</p> <p>Fare riferimento ai personaggi di Inside Out Rabbia, Disgusto, Tristezza.</p> <p>Scrivere alla lavagna: il rosso rappresenta *emozione*, il verde rappresenta *emozione*, il blu rappresenta *emozione*</p> <p>Distribuire la tavolozza dei colori e fare scrivere agli alunni similitudini e metafore relative a quel colore. Sulla lavagna l'insegnante può mostrare delle immagini come guida. Per esempio:</p> <p>Il rosso è brillante come una fiamma ardente/ Il verde è sereno come una stanza silenziosa /Il blu è rilassante come un tocco di piume.</p>	
Conclusione	Concludere la sessione usando Padlet. Gli alunni sono incoraggiati a scegliere immagini che associano al rosso, al verde e al blu. Esempio	

Valutazione

Valutazione durante la lezione (Valutazione dell'apprendimento per il programma di studi tradizionale): Lessico usato nella creazione di similitudini e metafore

Agli alunni viene assegnato il seguente modulo di valutazione:

In questa lezione ho imparato:

La mia attività preferita è stata:

Oggi ho migliorato:

Posso usare ciò che ho imparato nella vita (come?):

Dopo la lezione, mi sento:

Sicuro Felice Annoiato Triste

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

In base al modulo di valutazione la maggior parte degli alunni si è sentito a proprio agio nell'usare le similitudini e molti hanno osservato che a loro è piaciuta l'idea di non usare solo esempi prescrittivi.

Chi non è ferrato nell'uso della lingua e/o ha difficoltà a esprimersi pensa di non potere usare questi giochi di parole, nonostante siano belli, con la frequenza desiderata.

Per quanto riguarda le metafore, gli alunni hanno espresso la necessità di studiarle di più, soprattutto per collegare le emozioni a un colore. Alcuni hanno detto che i colori possono significare per loro altre cose e che non corrispondono necessariamente alla psicologia dei colori. In generale hanno trovato abbastanza interessante il concetto di psicologia dei colori e alcuni hanno fatto collegamenti con moda, marketing e desideri dei consumatori.

Osservazioni dell'insegnante

Come insegnante credo che la lezione sia andata avanti senza intoppi perché i colori sono un argomento facile in cui immergersi. Usare i colori per le similitudini e le metafore è solo un aspetto che dovrebbe incoraggiare la scrittura creativa.

Ciò che ho desiderato approfondire è il significato del colore nella letteratura moderna piuttosto che concentrarmi sulle similitudini e sulle metafore poiché ho pensato che questo avrebbe contestualizzato meglio le similitudini e le metafore. Forse se mi fossi concentrato più sull'uso del colore in tematiche moderne come il marketing del prodotto, avrei coinvolto la classe ancora di più.

Vorrei migliorare anche l'uso di risorse online e usare diversi siti web e discutere i loro schemi di colori. Vorrei quindi mettere in relazione i pensieri e le opinioni degli alunni e fare creare similitudini o metafore affinché si esprimano in modo più efficace.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

- [*Psicologia dei colori*](#)
- [*Padlet*](#)
- [*Inside out*](#)

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - IL BALLO DELLE FORZE

Titolo

Il ballo delle forze

Autore (i):

Stephanie Maggi-Pulis

Abstract

Questo scenario di apprendimento coinvolge le competenze del 21° secolo come collaborazione, creatività e cooperazione nello studio della forza risultante in fisica. La tecnica Penso-Scambio-Condivido e il ballo di classe finale permettono agli studenti di mostrare cosa hanno appreso mentre vengono anche a contatto con l'opera di famosi artisti europei diapositiva dopo diapositiva.

Parole chiave

Lavoro di gruppo, ballo, sistema bilanciato, sistema sbilanciato, forza risultante

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Fisica o scienze integrate
Argomento	La forza risultante in un sistema di forze
Età degli studenti	12 - 16
Tempo di preparazione	2-6 ore
Tempo di insegnamento	45 -50 minuti
Materiale didattico online	Quiz Kahoot
Materiale didattico offline	Corda, fischietto, foglio di lavoro della forza risultante
Risorse Europeana utilizzate	<p>1. Per il foglio di lavoro sono stati usati i seguenti collegamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bois de Vincennes : canotage autour des Iles. • Third Gordon Bennett Balloon Race • To gutter med kjelke og ski på Fjelstad på Ring i Ringsaker • World War One: Chatham, England: loading stretchers onto a Red Cross train from an ambulance. Photograph, 1914/1918. <p>2. Per il ballo di classe sono stati usati i seguenti collegamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • St Peter and St Paul • Three cats performing a song and dance act. Gouache by Louis Wain, 1925/1939. • Un cuadro de mi padre

Tabella riassuntiva

- [St Jerome](#)
- [Madonna van Loretto](#)
- [Battle of Grunwald](#)
- [The Cornshocks](#)
- [The Kitchen Maid](#)
- [Husband and Wife](#)
- [Composition with Figures and a Horse](#)
- [Decorative Landscape I](#)
- [Decorative Landscape II](#)
- [Ett päron](#)
- [Landscapes from Arles](#)
- [The banks of a river \(Les Berges\)](#)
- [Ophæng med farvebilleder af Grevinde Danner](#)
- [Portrait of the Artist's Wife](#)
- [Landscape](#)

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

L'argomento delle forze fa parte dei programmi di scienze integrate e fisica. Permette agli studenti di capire che tutto ciò che facciamo nella vita quotidiana è collegato a un sistema di forze che sono bilanciate o sbilanciate e fanno funzionare il sistema.

Obiettivo della lezione

Durante la lezione gli studenti impareranno a:

1. Identificare se un sistema di forze è bilanciato o sbilanciato.
2. Etichettare le forze che agiscono in un dato sistema.
3. Calcolare la forza risultante che agisce in un dato sistema di forze.

Risultato della lezione

Gli studenti calcoleranno la forza risultante che agisce in un sistema di forze dopo avere determinato che il sistema è sbilanciato. Quindi riusciranno a mostrare la sua direzione come quantità vettoriale. L'autovalutazione e la valutazione tra pari avvengono a fine lezione attraverso il ballo di classe.

Tendenze

Apprendimento permanente, apprendimento collaborativo, apprendimento centrato sullo studente, classe capovolta. autoapprendimento e apprendimento tra pari, apprendimento STEAM, edutainment.

Competenze del 21° secolo

Collaborazione, cooperazione, creatività, discenti attivi

Attività		
Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione (fisica)	Viene mostrato un video clip di una gara di tiro alla fune in diverse istantanee del video, ad esempio 4: 52, da 8: 29 a 8: 36).	5-10'
O		
Introduzione (scienze integrate)	<p>In alternativa per gli studenti più giovani:</p> <p>Agli studenti viene presentata la gara di tiro alla fune alla quale partecipano alcuni studenti (diciamo tre per parte). Si prepara la corda con una sezione di nastro rosso al centro. I partecipanti sono posizionati in modo che il nastro rosso coincida con un segno sulla lavagna. Questa è la posizione di partenza.</p> <p>Ai partecipanti al tiro alla fune viene detto di "non muoversi" (per quanto possibile) quando sentono il fischio dell'insegnante. Il gioco inizia. (Le situazioni prese in considerazione in questa fase riguardano sistemi bilanciati e sbilanciati di forze a cui gli studenti possono facilmente fare riferimento.)</p> <p>Al suono del fischietto e con gli studenti 'immobili', l'insegnante può fare domande come: 'C'è una squadra vincente in questa situazione?' (Se sì, il sistema è sbilanciato. Se no, il sistema è bilanciato) 'Le forze sono bilanciate in questa situazione?', ecc.</p>	10'
Fase 1: Penso-Scambio-Condivido	Agli studenti viene dato il "Foglio di lavoro per etichettare le forze" (Documento allegato 1) e viene chiesto di etichettare le forze che agiscono nel sistema e identificare se è un sistema bilanciato o sbilanciato.	10'
Fase 2: Autovalutazione	Le risposte sono mostrate alla lavagna. Discussione in classe come richiesto.	2'
Fase 3: Spiegare il calcolo della forza risultante	L'insegnante fa riferimento alla definizione di forza risultante e al suo uso nella vita quotidiana. Vengono annotati i dettagli sulla forza risultante aventi sia dimensione sia direzione.	8'
Fase 4: Lavoro di classe	Un esercizio che delinea come la forza risultante si trova in un sistema quotidiano con forze orizzontali o verticali. Questo esercizio può includere il foglio come nel documento allegato 2.	10'
Fase 5: Chiusura – Il ballo delle forze	L'insegnante prepara una presentazione in cui ogni diapositiva mostra diverse frecce che implicano forze di dimensioni diverse. Agli studenti viene detto di marciare sul posto se il sistema è equilibrato. In caso contrario, devono muovere le mani in alto o in basso, a sinistra	10'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
o a destra o in diagonale per mostrare dove agisce la forza risultante. La presentazione può essere mostrata due volte per consentire agli studenti di fare progressi.		

Valutazione nella lezione di fisica/scienze integrate

1. L'autovalutazione alla fine della lezione attraverso la danza che si affianca alla presentazione PowerPoint è molto efficace.
2. Dopo la lezione agli studenti viene chiesto di sostenere il [quiz online](#) utilizzando Kahoot per poter consolidare l'apprendimento relativo al tema delle forze.
3. Gli studenti possono ripetere il ballo poiché la presentazione viene resa disponibile tramite una piattaforma di classe capovolta come [edmodo.com](#)
4. [Presentazione compilata](#)

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Il feedback orale degli studenti durante il lavoro in classe ha mostrato che hanno capito come trovare la forza risultante. La comprensione si è consolidata nel ballo di classe e gli studenti hanno sottolineato che la lezione è stata divertente.

Osservazioni dell'insegnante

Questa lezione ha avuto un grande successo. L'utilizzo del foglio di lavoro ha mostrato che gli studenti erano interessati a imparare dalle situazioni mostrate.

Si è anche capito che gli studenti hanno compreso che nelle situazioni quotidiane le forze non sono solo orizzontali o verticali in un sistema, ma possono agire diagonalmente. In questo caso, molto spesso la componente del peso contribuiva a livello generale. Agli studenti è stata accennata questa componente senza entrare troppo nei dettagli (poiché non fa parte del programma). È stata quindi chiamata 'spinta.'

Durante il ballo di classe, è stato interessante notare i progressi degli studenti da una diapositiva all'altra. La presentazione è stata abbastanza veloce e quindi gli studenti sono stati sfidati a uscire dalla loro zona di comfort entro la fine della presentazione. In effetti, la collegialità e il lavoro di squadra hanno svolto un ruolo importante poiché uno o più studenti si sono presi carico delle diapositive più impegnative e hanno gridato il valore più alto della forza in modo che tutti gli occhi (e le mani) andassero in quella direzione. Veramente autovalutazione e valutazione tra pari al meglio.



Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato 1

Documento 1: Forze bilanciate e sbilanciate / Esercizio per etichettare le forze

Etichettare le forze

Per ciascuno dei seguenti sistemi determinare se il sistema è bilanciato o sbilanciato. Quindi etichettare le forze che agiscono in ciascuno di essi.

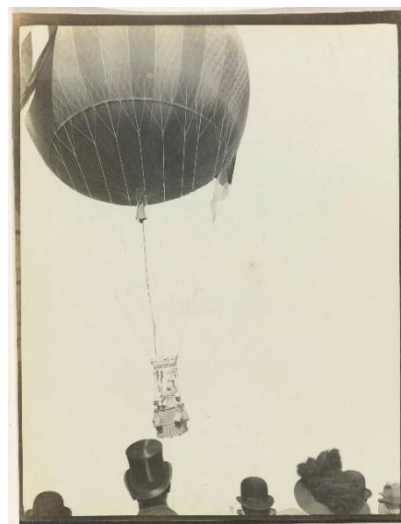
1. Andare in canoa sul lago (Bilanciato/Sbilanciato)

Il Bois de Vincennes, situato all'estremità est di Parigi, è il più grande parco pubblico della città. Andare in barca nei laghi cittadini è molto piacevole. Foto presa circa nel 1895.



2. Mongolfiera ad aria calda (Bilanciato/Sbilanciato)

Il sogno dell'umanità è sempre stato di volare. La foto mostra una mongolfiera in ascesa che ha partecipato alla Terza Gara Gordon Bennett il 10 ottobre 1908. C'è un uomo nel cesto. In primo piano le teste degli spettatori.



3. Sciatori (Bilanciato/Sbilanciato)

Questa è una vecchia foto di due ragazzi su una slitta. Stanno sciando a Fjelstad on Ring in Ringsaker, Norvegia. (1880 – 1915)



4. Caricare un treno (Bilanciato/Sbilanciato)

Questa foto è stata presa durante la Prima guerra mondiale a Chatham in Inghilterra. Una barella viene caricata su un treno della Croce Rossa da un'ambulanza. (1914 -1918)



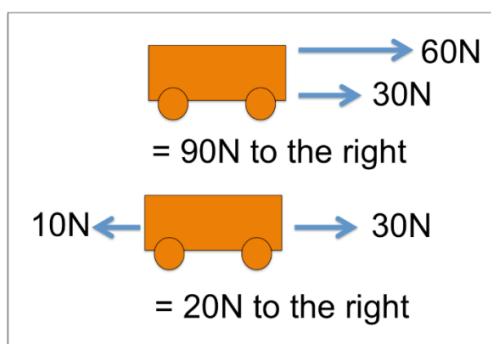
Allegato 2

Esercizio per trovare la forza risultante.

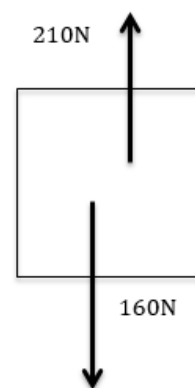
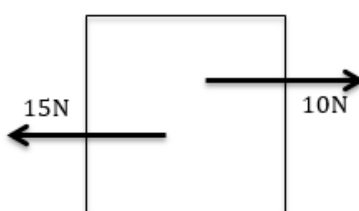
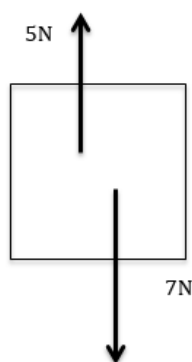
1. Aggiungere forze

- a) Definizione: la **forza risultante** è la **forza singola** in un sistema dove agiscono più forze.
- b) Perché è importante la forza risultante? È soprattutto importante nella costruzione di strutture di ingegneria come ponti, torri, navi, ecc.

2. Trovare la forza risultante orizzontale o verticale in un sistema:



3. Trovare la forza risultante F per i seguenti sistemi:



SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - GUARDA, CAPISCI, SFIDA – SII UN AGENTE DI CAMBIAMENTO!

Titolo

Guarda, capisci, sfida – Sii un agente di cambiamento!

Autore (i):

Agnieszka Pielorz

Abstract

Molto semplice ma importante! Per me questa è la descrizione migliore del mio scenario. È molto importante avere la possibilità di esprimere i propri pensieri, le proprie opinioni e i propri atteggiamenti. Purtroppo a volte non cogliamo l'occasione quando ci si presenta. Vorrei che gli studenti della scuola secondaria di ogni luogo riflettessero sulla loro partecipazione alla vita locale e si preparassero ad assumere responsabilità per il futuro.

Parole chiave

Democrazia, partecipazione, attivo, libertà, cambiamento

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Lo scenario può essere usato per lezioni di educazione civica, storia, inglese, lingue madri, per supplenze e lezioni con i tutor.
Argomento	Guarda, capisci, sfida – Sii un agente di cambiamento! Partecipazione democratica in pratica!
Età degli studenti	15 – 19
Tempo di preparazione	45 minuti
Tempo di insegnamento	2 lezioni di 45 minuti
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Quizlet – Lessico • Wordwall – Lessico • Answergarden • Padlet • Canva • Sii un agente di cambiamento – sondaggio finale • Participedia
Materiale didattico offline	Codici QR – Carta per codici QR
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Rinkimai Klaipėdoje. Balsavimo kabinose pildomi biuleteniai • manuscript from "The Register of persons entitled to vote in the election of Members of Parliament for the City of London, etc. [With MS. additions.]"

Tabella riassuntiva

- [Following the paths of our fathers in the ranks of the polish army for motherland and freedom = śladami ojców naszych w szeregach armii polskiej za ojczyznę i wolność](#)

Licenze

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per fini commerciali, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale e sia attribuita alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale. È la licenza usata da Wikipedia. Raccomandata per materiali che hanno contenuti di Wikipedia e di altri prodotti con licenze simili.

Integrazione nel programma scolastico

L'argomento dello scenario fa parte del programma nazionale polacco per la materia di educazione civica. È proprio l'argomento che si deve trattare. Tuttavia democrazia e partecipazione, poiché cruciali per l'esistenza attiva dei nostri studenti in futuro, potrebbero essere trattate in molte materie come le lingue madri, le lezioni dei tutor e si inseriscono bene nel programma scolastico in generale.

Obiettivo della lezione

Gli studenti sono consapevoli dell'importanza della partecipazione attiva alla vita politica. Gli studenti conoscono / comprendono le loro possibilità di partecipazione anche se non sono adulti.

Risultato della lezione

Gli studenti sono incoraggiati a essere attivi nel modo in cui possono e capiscono che 'cambiare qualcosa' significa 'sentire il bisogno di cambiare il proprio atteggiamento ed essere responsabili di tutte le proprie azioni'.

Tendenze

- **Apprendimento collaborativo**
- **Apprendimento basato su progetto**

Competenze del 21° secolo

- **Pensiero critico**
- **Collaborazione**
- **Alfabetizzazione civica**
- **TIC**
- **Leadership e responsabilità**

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Pratica lessicale	In base al livello di conoscenza della lingua inglese degli studenti, l'insegnante introduce o ripassa il lessico connesso alla politica: <u>Quizlet – Lessico</u>	10'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Wordwall – Lessico		
GUARDA	Gli studenti lavorano in tre gruppi. Ogni gruppo usa un codice QR per andare alla risorsa Europeana e dice cosa si può associare alle immagini che osserva. L'insegnante modera una breve discussione sul tema della libertà e della sua importanza nella vita quotidiana.	10'
CAPISCI	Usando Answergarden gli studenti pensano alla libertà e scrivono la prima parola che viene loro in mente. L'insegnante legge tutte le parole e riassume le prime due parti della lezione. L'insegnante modera una discussione con gli studenti su libertà, democrazia, democrazia diretta e indiretta; se necessario introduce i termini sopra citati.	15'
SFIDA	Lavorando in gruppi, gli studenti provano a pensare ai diversi tipi di azione ai quali possono partecipare. Mettono siti web / poster di azioni sul Padlet e scrivono perché una data azione è importante.	15'
SFIDA	L'insegnante introduce l'idea del bilancio partecipativo. Questo tipo di bilancio è operativo in molte città in Europa. I cittadini possono decidere su una data somma di denaro e su come spenderla. Usando un esempio della propria città o di una vicina l'insegnante mostra alcuni esempi di cose che sono state finanziate grazie a bilanci partecipativi e mostra come molte persone hanno votato l'iniziativa. L'insegnante può trovare alcuni esempi di partecipazione su: Participedia .	15'
SII UN AGENTE DI CAMBIAMENTO!	Gli studenti lavorando in gruppi provano a pensare a che cosa vorrebbero fare a scuola se ci fosse un bilancio partecipativo. Navigando nel portale Europeana cercano di trovare una foto, un'immagine o qualcos'altro che rappresenti l'idea di partecipazione e provano a pensare a uno slogan che promuova questa idea - usano Canva per preparare un poster e presentarlo al resto della classe - potrebbe esserci la presentazione di tutti i poster su un solo Padlet.	15'
Conclusione	Gli studenti valutano la lezione e cercano di spiegare come ha inciso sul loro atteggiamento.	10'

Valutazione

Poiché l'obiettivo è cambiare gli atteggiamenti degli studenti non c'è valutazione da parte dell'insegnante. Gli studenti possono mostrare le loro opinioni nei poster, quindi c'è valutazione tra pari.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Ho usato un modulo Google per la valutazione – [Sii un agente di cambiamento! – Sondaggio sul modulo di Google](#)

È un sondaggio che mira a mostrare l'influenza avuta dalla lezione sugli studenti.

Osservazioni dell'insegnante

L'idea di questo scenario è in continuo sviluppo. Dato che l'ho usato con gli studenti di prima superiore (14-15 anni) in una certa misura è stato difficile per loro, tuttavia è stato un buon modo per me per conoscere le loro opinioni sulla loro partecipazione alle attività scolastiche e ad altre. Ho fatto due lezioni ed è stato il tempo ideale necessario per implementare questo scenario di apprendimento.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet \(EUN\)](#) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - SCOPERTE MATEMATICHE NELL'ARCHITETTURA ROMANICA

Titolo

Scoperie matematiche nell'architettura romanica

Autore (i):

Cristina Lima

Abstract

La matematica è ovunque nelle scienze, nella tecnologia e nell'arte. È una scienza di idee e ideali.

Questo scenario didattico analizzerà la matematica presente nell'architettura romanica con particolare attenzione alla Strada del Romanico, un itinerario storico nel nord del Portogallo. Gli studenti saranno invitati a conoscere l'irrazionale numero Pi greco (con una storia e un video) e a scoprire l'architettura romanica, incentrandosi sui rosoni. Capiranno meglio la simmetria della rotazione e la formula per calcolare la superficie laterale del cono. L'uso del Pi greco per il calcolo delle aree e dei perimetri dei cerchi sarà analizzato in termini generali. Sono presenti tecnologia e gamification per suscitare interesse, aumentare la partecipazione, sviluppare creatività e autonomia, promuovere il dialogo e risolvere situazioni problematiche.

Parole chiave

Pi greco, romanico, racconto, composizione, gamification

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Matematica, storia, arte e TIC.
Argomento	Il Pi greco e l'area della superficie laterale del cono per imprimere un rosone romanico.
Età degli studenti	13-15
Tempo di preparazione	60 minuti
Tempo di insegnamento	130 minuti
Materiale didattico online	<p>CultureMoves: https://portal.culturemoves.eu/noniusadventures/romanesque-math-discoveries</p> <p>dove potete trovare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Europeana Collections: https://www.europeana.eu/portal/en • Rota do Românico: https://www.rotadoromanico.com/en/ • Flipsnack: an irrational love story by noniusadventures • TED Ed Movie: https://youtu.be/9a5vHXsUvUw • Pi Day: http://mypiday.com/index.html

Tabella riassuntiva

	<ul style="list-style-type: none"> • Attractor (at imaginary.org): https://imaginary.org/fr/node/1073 • Kahoot: https://play.kahoot.it/v2/?quizId=e115842f-a3d9-4471-9d7c-795d702e4616 • Inspirograph: https://nathanfriend.io/inspirograph/
Materiale didattico offline	Carta, matita, compasso, righello, libro di testo, cellulare o tablet, lavagna interattiva, racconto di matematica stampato (https://archive.org/details/pia3print)
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Church from BL Add 39636 - "T" iniziale istoriata di una chiesa romanica con rosone in riva a un lago, misura 100x 115. • Kompozíció – - Immagine di una casa e una chiesa composta da elementi romanici e un albero antistante - Incisione su linoleum. • San Zeno, Verona – Veduta della chiesa di San Zeno a Verona con portale, rosone e parti di edifici adiacenti. • Spiel – Zeichenspiel: Spirograph.Familie : Frau & Mann & Mädchen & Junge & Spirograph

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

L'argomento fa parte del programma nazionale di matematica della prima superiore che richiede lo studio dei numeri irrazionali, come il Pi greco, e il calcolo della superficie laterale di un cono.

Come affermato nel documento del Ministero dell'Istruzione portoghese *Apprendimento essenziale - Articolazione con il profilo degli studenti*, gli obiettivi dell'insegnamento della matematica sono: "Promuovere l'acquisizione e lo sviluppo di conoscenze ed esperienze in matematica e la capacità di applicarle in contesti matematici e non matematici. Sviluppare atteggiamenti positivi verso la matematica e la capacità di saper valorizzare il ruolo culturale e sociale di questa scienza."

Obiettivo della lezione

Lo scopo di questa lezione è promuovere la matematica da un punto di vista culturale e storico, facendo conoscere meglio il numero irrazionale Pi greco e portando gli studenti a scoprire la formula della superficie laterale del cono attraverso un gioco. Viene stabilita una relazione tra vari argomenti matematici e non matematici, creando una prospettiva completa della disciplina.

Risultato della lezione

Gli studenti leggeranno, scriveranno, discuteranno idee e risultati, giocheranno e studieranno soluzioni con tecnologia mobile e strumenti di disegno geometrico. Produrranno un lavoro scritto e uno artistico con uno spirografo online. Gli studenti discuteranno diversi punti di vista durante le loro presentazioni.

Tendenze

Apprendimento collaborativo: grande attenzione al lavoro di gruppo;

Apprendimento tra pari: gli alunni apprendono dai compagni e si scambiano feedback;

BYOD (bring your own device): gli studenti portano in classe i loro dispositivi mobili;

Apprendimento ancorato: un approccio didattico centrato sulla tecnologia; le attività sono progettate o legate attorno a "un'ancora", come un'avventura o una storia, con un problema finale da risolvere.

Cercare & apprendere: le immagini e gli strumenti multimediali sono più forti degli stimoli verbali.

Competenze del 21° secolo

Collaborazione: lavorare in squadre per creare una composizione matematica.

Creatività: creare un rosone usando la tecnologia.

Comunicazione: discutere e presentare il lavoro sviluppato ai compagni.

Pensiero critico: analizzare modi diversi di risolvere i problemi e proporre nuove idee.

Alfabetizzazione digitale: usare strumenti come Kahoot o Inspirograph e piattaforme come Europeana, Rota do Românico, Atractor, TED Ed.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
1. Presentazione	Usando le immagini tratte da Romanesque Maths Discoveries , presentare l'architettura romanica (dalle Collezioni Europeana). Spiegare come cercare informazioni sulla piattaforma Europeana.	10'
2. La strada del Romanico	Mostrare il video La strada del Romanico , per suscitare curiosità per l'itinerario portoghese.	5'
3. Un numero nascosto e una storia divertente	Individualmente (la storia di Flipsnack) o in piccoli gruppi (la storia in formato A3), gli studenti leggono il racconto matematico, la cui conclusione sarà il motto per avvicinarsi al Pi greco come numero irrazionale, per il rapporto tra perimetro e diametro di un cerchio e per la sua relazione con la Giornata internazionale della matematica.	15'
4. La vita infinita di... Pi	Il video TED Ed "La vita infinita di... Pi" viene presentato per comprendere meglio il Pi greco e la sua importanza nel mondo. Gli studenti sono invitati a utilizzare i loro telefoni cellulari e a cercare la loro data di nascita nelle infinite cifre decimali del Pi greco.	10'
5. Trovare il Pi greco nell'arte romanica	Ora, lavorando in gruppi, gli studenti cercheranno il Monastero del Salvatore di Paço de Sousa e scopriranno un bel rosone. L'insegnante dovrebbe prima spiegare cos'è una rosa in matematica e ricordare il tipo di simmetria coinvolta.	10'
6. Un rosone con MathLapse	Gli studenti vedono sui loro dispositivi il MathLapse che illustra un processo per creare un rosone con una (sola) simmetria di rotazione.	5'
7. Sfida matematica – Il rosone	Ogni squadra gioca una sfida Kahoot con le altre squadre, con la moderazione dell'insegnante. Le risposte sbagliate dovrebbero essere analizzate in piccoli gruppi e con la classe, al fine di ottenere una migliore comprensione degli argomenti su cui si concentrano nel gioco.	15'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
8. Provare una composizione matematica	A ciascuna squadra viene proposta una composizione matematica sul rosone del Monastero del Salvatore di Paço de Sousa. Gli studenti saranno incoraggiati a mettere in relazione vari argomenti matematici, come simmetrie di rotazione, perimetri e aree di cerchi e settori circolari e calcolo delle superfici laterali dei coni, con esempi concreti per l'applicazione della formula. Gli studenti saranno liberi di mettere insieme elementi che ritengono rilevanti e dovranno presentare una costruzione geometrica di un rosone matematico.	30'
9. Presentazione della composizione matematica	Ogni squadra presenterà il risultato del proprio lavoro a tutta la classe. Durante la presentazione i compagni valuteranno il lavoro delle altre squadre utilizzando la valutazione formativa "Due stelle e un desiderio".	25'
10. Il tuo Inspirograph!	Agli studenti viene presentato lo spirografo tramite un'immagine di Europea e viene loro proposta la costruzione individuale di un rosone con Inspirograph . A casa risponderanno al modulo di Google Romanesque Maths Discoveries per dare il loro feedback sulla lezione.	5'

Valutazione

[La valutazione formativa](#) è un approccio all'insegnamento e all'apprendimento che crea feedback che viene poi utilizzato per migliorare le prestazioni degli studenti. Gli studenti si sentono più coinvolti nel processo di apprendimento e da questo acquisiscono fiducia in ciò che devono apprendere e a quale livello.

L'attività **Sfida matematica - Il rosone** viene valutata come un gioco con Kahoot. L'insegnante monitora la discussione tra gli studenti intervenendo quando commettono errori nel risolvere i problemi dibattuti.

La composizione matematica è una domanda aperta, in cui gli studenti saranno liberi di scegliere le idee da presentare, il modo migliore per farlo e di utilizzare la loro creatività e capacità di disegno geometrico. Nella loro presentazione alla classe, ogni gruppo sarà valutato dagli altri gruppi utilizzando l'approccio "**Due stelle e un desiderio**". Ogni stella è un feedback positivo e il desiderio è qualcosa che dovrebbe essere migliorato. Questo approccio promuove un contesto di collaborazione e feedback positivo rispetto al lavoro fatto dagli studenti.

L'attività **Il tuo Inspirograph!** è una proposta di lavoro individuale. Ogni figura costruita sarà condivisa online con gli studenti affinché possano valutarla a vicenda e aiutare l'insegnante nella valutazione finale. In caso di valutazione positiva, il lavoro farà parte di una parete di rose matematiche, da condividere sulla pagina della scuola.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Gli studenti sono stati invitati a fornire all'insegnante un feedback sulla lezione con il modulo di Google [Romanesque Maths Discoveries](#). All'85% degli studenti la lezione è piaciuta moltissimo e al 15% è piaciuta molto. Tutti hanno concordato che il rapporto instaurato tra storia e matematica è stato positivo per una migliore comprensione dei contenuti studiati. Dei materiali presentati nell'album del portale Culture Moves, i seguenti sono stati i più interessanti per gli studenti: architettura romanica su

Europeana; La strada del Romanico; Un numero nascosto e una storia divertente; Trova il tuo giorno del Pi greco; La sfida matematica (con Kahoot) e Il tuo Inspirograph. Tutti vorrebbero avere più lezioni come questa, persino una al mese.

Osservazioni dell'insegnante

Questo scenario di apprendimento può essere adattato in base al tempo disponibile. Ad esempio, i punti 3 e 4 possono essere proposti a casa in una lezione precedente (come è avvenuto con l'implementazione effettuata). Gli studenti possono essere invitati a riassumere la storia e discutere il video TED Ed con i loro compagni di classe.

Al fine di comprendere meglio ogni fase del gioco condotto in Kahoot, le figure che compaiono nel gioco sono state analizzate con gli studenti (sono elencate nell'allegato). Gli studenti giungono all'idea della proporzione che si può stabilire tra le aree ed i perimetri del rosone e il suo settore circolare che costituisce la superficie laterale del cono, prestando particolare attenzione ai raggi del rosone (identificati con la lettera g) e alla base del cono (identificata con la lettera r).

E, dopo il gioco, l'insegnante ha ricapitolato l'intero processo, che ha facilitato la realizzazione della composizione matematica proposta al punto 8.

Un esempio dell'uso dello spirografo e della differenza tra le rose e non rose matematiche è stato dato da uno studente e durante la discussione in classe.

Lo scenario di apprendimento è stato implementato con studenti che hanno incontrato per la prima volta la piattaforma digitale Europeana e che non avevano mai utilizzato le applicazioni Kahoot e Inspirograph. Sebbene gli studenti vivano in località lungo la strada del Romanico, molti ne ignoravano le caratteristiche principali e hanno apprezzato il rapporto instaurato con la matematica.

Il progetto Europeana DSI-4

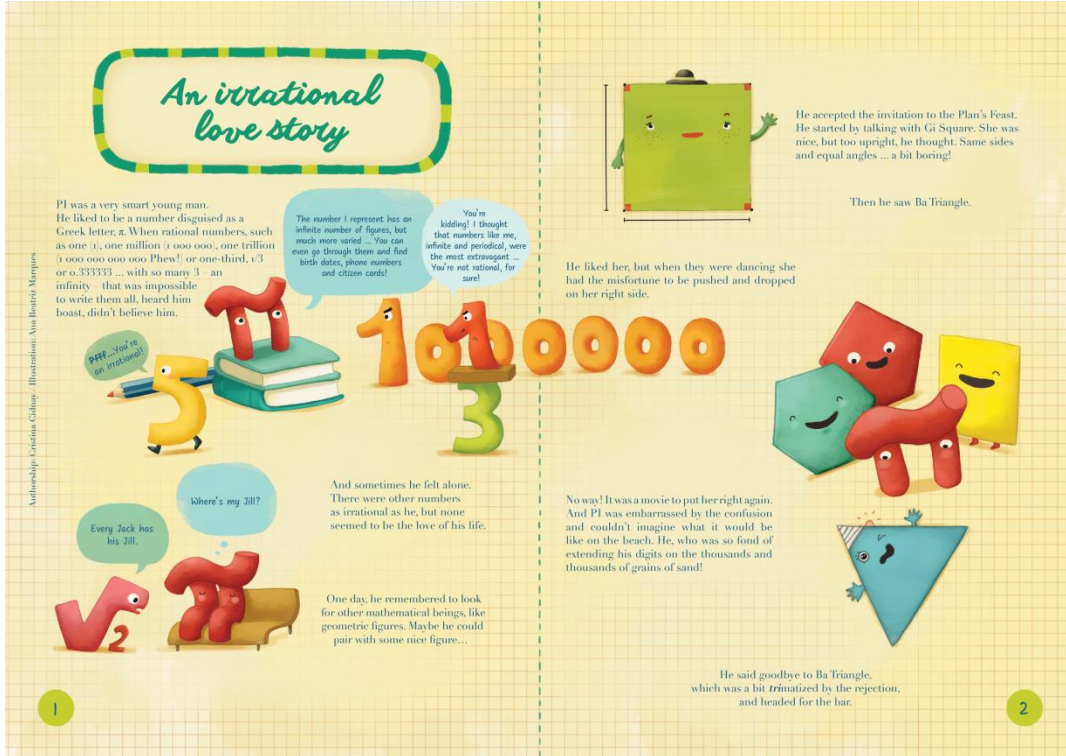
[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

1 – Il racconto matematico “Una storia d'amore irrazionale” è disponibile per la stampa su

https://archive.org/details/@nonius_adventures



SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - RISCRIVERE LA STORIA CON ATTIVITÀ STEAM

Titolo

Riscrivere la storia con attività STEAM

Autore (i):

GrațIELA Vișan

Abstract

Poiché le storie fanno parte della vita dei bambini, i miei alunni hanno deciso di "riscrivere" la storia de Il Mago di Oz. Il viaggio nella Città di Smeraldo ha dato loro l'opportunità di conoscersi meglio, sviluppare abilità sociali, cooperare ed esprimere i propri sentimenti, lavorare in squadra, riflettere sulla protezione dell'ambiente e su condizioni meteorologiche pericolose, riciclare materiali e comprendere la differenza tra tempo meteorologico e clima. Gli alunni hanno letto le storie, caratterizzando i personaggi, arricchendo il loro vocabolario, utilizzando le risorse di Europeana per meglio comprendere e conoscere fenomeni e materiali, ricreando i personaggi utilizzando materiali di riciclo, imparando cose nuove, divertendosi.

Parole chiave

Storia, raccontare di nuovo, abilità sociali, cambiamento climatico, riciclaggio

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Lingua, sviluppo personale, scienze, arte
Argomento	Comunicazione orale, elementi di costruzione della comunicazione
Età degli studenti	9
Tempo di preparazione	10 ore
Tempo di insegnamento	6 ore
Materiale didattico online	Europeana, Gizmodo Earth & Science, National Geographic Kids, <ul style="list-style-type: none"> • https://www.nationalgeographic.org/video/tornadoes-101/, • https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=1DGbVBWk43c • https://www.youtube.com/watch?time_continue=117&v=Sv7OHfpIRfU
Materiale didattico offline	Testo della storia "Il mago di Oz", di L. Frank Baum, laptop, proiettore video, colori, acquerelli, forbici, colla, nastro adesivo, cartone, carta colorata, paglia, lattine di acciaio, vari materiali riutilizzabili.
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Modern cyclone • Efter tornadoen

Tabella riassuntiva

- [of pierced gold with emerald matrix pendants, Europe \(Roman\), 1st-4th century. Pair of earrings of pierced gold with pendants of emerald matrix. Gold, emerald matrix.](#)
- [Gold ring, with a circular bezel set with emeralds, with forked shoulders. Spain, 1700-1800. Gold ring, with a circular bezel set with emeralds in a cluster, with forked shoulders and each branch...](#)

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Questo scenario di apprendimento segue il programma di studi di base perché:

- In comunicazione in lingua rumena, gli alunni devono sviluppare abilità nella lettura di testi letterari che mostrano viaggi e avventure, identificare un oggetto / luogo / persona utilizzando la descrizione / le caratteristiche presentate, raccontare un testo letto, sviluppare il proprio vocabolario. Gli studenti useranno il pensiero critico e le capacità di comprensione della lettura per analizzare la storia immaginaria presentata.
- In matematica ed esplorazione ambientale / scienze si trovano le seguenti abilità: identificare le conseguenze delle azioni umane sugli ambienti di vita esplorati; esprimere opinioni (accordo / disaccordo) su determinati atteggiamenti e comportamenti osservati negli ambienti di vita esplorati; avvio e partecipazione a programmi / progetti ecologici; comunicazione mediante disegno o comunicazione verbale degli effetti dei fenomeni della natura sull'ambiente; identificano condizioni meteorologiche diverse e descrivono condizioni meteorologiche comuni e fenomeni estremi, spesso generati dal cambiamento climatico.
- Le seguenti competenze specifiche sono trattate in arti visive e competenze pratiche: Esplorare caratteristiche / proprietà dei materiali in vari contesti (selezione dei materiali di lavoro, a seconda dello scopo previsto); partecipazione a lavori collettivi; realizzare un abito con materiali riciclati che vada bene a un personaggio. I bambini usano piccoli supporti per creare progetti bidimensionali e tridimensionali.
- Sviluppo personale: analizzare personaggi di storie o di vita reale, al fine di identificare somiglianze e differenze tra loro stessi e questi personaggi; applicare tecniche artistiche creative per esprimere diversi stati emotivi; dibattere il rapporto tra emozioni e comportamenti.

Obiettivo della lezione

- Sviluppare la capacità di comprendere l'ambiente nel contesto della pratica della comunicazione orale e scritta, creando collegamenti tra il testo letterario studiato e la realtà circostante.
- Acquisire familiarità con il cambiamento climatico della Terra e diventare consapevoli delle conseguenze del riscaldamento globale e dei disastri naturali.
- Realizzare mini progetti di gruppo applicando abilità pratiche acquisite in precedenza.

Risultato della lezione

Gli alunni realizzeranno figurine dei personaggi della storia "Il Mago di Oz", utilizzando materiali riciclabili, dopo aver precedentemente disegnato uno schizzo e progettato le fasi del lavoro. Durante il lavoro scopriranno alcune proprietà dei materiali utilizzati: forma, colore, densità, magnetizzazione, adesione. Gli studenti dipingeranno e disegneranno scene della storia. Usando Padlet, gli alunni raccoglieranno immagini su cambiamento climatico, eventi meteorologici estremi e pietre preziose come lo smeraldo.

Tendenze

Apprendimento basato su progetto, edutainment: apprendimento ludico, apprendimento STEM, apprendimento centrato sullo studente

Competenze del 21° secolo

Pensiero critico e risoluzione di problemi, comunicazione, collaborazione

Alfabetizzazione ambientale

Iniziativa e autodeterminazione

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	Gli alunni leggono il testo letterario che racconta viaggi e avventure, cercano le spiegazioni delle parole sconosciute, dimostrano di avere capito il testo attraverso esercizi per verificarne il contenuto, per scrivere correttamente e per arricchire il loro lessico. Il testo della storia, così come il manuale di comunicazione in rumeno, è in formato digitale.	1 h
Acquisizione	Gli alunni raccontano di nuovo il contenuto rispettando la sequenza logica degli eventi. Le idee sono formulate sulla base degli eventi incontrati nel testo studiato, i personaggi sono descritti evidenziandone le qualità fisiche e spirituali e soprattutto le loro abilità sociali. Gli alunni discutono: amicizia, essere gentili, comportamento previsto / inaspettato, essere flessibili, parlare di prospettive, autostima. Si gioca il gioco "Alla ricerca della felicità", come un gioco di conoscenza di sé ed empatia. Apprendere le abilità sociali può sembrare un viaggio nella Città di Smeraldo.	1 h
Indagine e pratica	Gli alunni utilizzano la collezione Europeana per trovare informazioni su tornado, arcobaleni e smeraldi. Raccolgono immagini e informazioni usando il Padlet. Troveranno poi le differenze tra tempo piacevole e tempo pericoloso. Guarderanno materiali dal sito National Geographic Kids, video da Gizmodo Earth & Science, <i>Come si formano i tornado?</i> e il video di YouTube <i>Cambiamento climatico (Secondo un bambino)</i> . Gli alunni comprendono che i fenomeni di tempo estremo si verificano oggi a causa del cambiamento climatico. Creeranno un poster "Tempo piacevole/ Tempo pericoloso" per elencare e mostrare ciò che hanno imparato. Discuteranno come possiamo contribuire con idee e azioni a invertire il cambiamento climatico.	1 h
Produrre, discutere e collaborare	Gli alunni disegnano e dipingono i personaggi della storia, così come le scene della storia. Lavorano individualmente e presentano il lavoro ai compagni. Con questi lavori artistici si allestisce una mostra.	2 h

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>Per le figurine dei tre personaggi Spaventapasseri, Uomo di latta, Leone codardo, gli alunni lavoreranno in squadre. Porteranno materiali riciclabili: colori, paglia, posate usa e getta, vecchi oggetti di plastica, cartoncini, carta colorata, lattine di acciaio, lattine di alluminio, materiale raccolto dagli studenti. Ogni squadra realizzerà un mini progetto: schizzo, disegno, impostazione delle fasi di lavoro, responsabilità all'interno della squadra. Alla fine, ogni squadra presenterà il prodotto dell'attività, illustrando come hanno collaborato, impressioni e sentimenti. Durante l'attività, gli alunni osserveranno i materiali di lavoro, le loro proprietà, per determinare come assemblare gli elementi. Di conseguenza noteranno che le lattine di alluminio non si magnetizzano.</p>	
Conclusione	<p>Saranno valutati l'impegno degli alunni e i prodotti della loro attività. La valutazione farà riferimento all'autovalutazione degli alunni e alla valutazione tra pari. Riscrivendo la storia saranno espresse le conclusioni raggiunte dagli studenti:</p> <p>Come possiamo affrontare una situazione di crisi causata da calamità naturali? Dovremo capire la situazione, documentarci, cercare e offrire aiuto, collaborare, trovare e seguire la strada giusta, essere determinati, essere amici, empatici, imparare dall'esperienza, essere ottimisti.</p>	1 h

Valutazione

Sono stati valutati il comportamento degli alunni, il coinvolgimento durante le attività e i prodotti di questa attività. Gli obiettivi proposti sono stati raggiunti e gli alunni hanno partecipato con serietà ed entusiasmo. Durante le attività solo osservare le azioni, i comportamenti e le parole degli alunni fornisce molti dati preziosi ed è servito come valutazione formativa.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Gli alunni hanno fornito e ricevuto feedback durante la lezione quando hanno presentato ai compagni ciò su cui avevano lavorato e come. Hanno fornito feedback alla fine della lezione quando tutto il lavoro è stato valutato. Gli alunni hanno fornito feedback reciproco che promuove l'apprendimento.

Osservazioni dell'insegnante

Durante la lezione credo di avere fatto collegamenti tra vari contenuti /discipline, ho affrontato la tecnologia, la lettura, la scrittura e le scienze secondo il programma di studi, ho usato le risorse disponibili, ho condotto attività didattiche e strategie formative che hanno facilitato la trasmissione di informazioni e lo sviluppo delle competenze degli alunni seguendo anche i loro interessi.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato



SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - NARRAZIONE COLLABORATIVA

Titolo

Narrazione collaborativa

Autore

Francisco José Orosia Salvador

Abstract

Questa è un'attività cooperativa intitolata: "Storie digitali cooperative" dove i componenti di una classe devono progettare e creare una storia digitale. Devono conoscere le parti fondamentali di una storia (luogo, personaggi e trama), fare una bozza preliminare della storia, assicurarsi che la storia sia coerente e che possa essere capita da altre persone estranee al gruppo. Come prodotto finale, il gruppo preparerà una storia con Google Slides usando immagini delle collezioni Europeana e narrerà le scene aggiungendo la voce con un'app.

Parole chiave

Narrazione, cooperativo, arte, espressione orale, TIC, primaria

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Lingua, informatica, arte.
Argomento	Narrare partendo dall'arte.
Età degli studenti	4 anni
Tempo di preparazione	1 sessione
Tempo di insegnamento	2 sessioni in un gruppo grande, 5 sessioni in un gruppo piccolo e altre 5 sessioni più brevi in un gruppo piccolo + 1 mostra e valutazione del risultato finale online.
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • GSuite tool • Google Slides • Elementi di una storia • Poster per la classe • Spreaker Studio
Materiale didattico offline	Carta bianca, matite colorate, matite e poster con gli elementi della storia.
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • VOYAGE SUR JUPITER • THÉÂTRE ÉLECTRIQUE DE BOB, LE E • MÉTAMORPHOSES • MAISON ENSORCELÉE, LA • UNE EXCURSION INCOHÉRENTE

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

CONOSCENZA DI SÈ STESSI E AUTONOMIA PERSONALE

5. Adattare il proprio comportamento ai bisogni e alle esigenze altrui, sviluppare atteggiamenti e abitudini di rispetto, aiuto e collaborazione, evitare condotte di sottomissione o padronanza.
8. Partecipare a giochi collettivi rispettando le regole stabilite e il valore del gioco come strumento di relazioni sociali e risorsa per il tempo libero.

CONOSCENZA DELL'AMBIENTE

2. Relazionarsi agli altri in modo sempre più equilibrato e soddisfacente, interiorizzando gradualmente i modelli di comportamento sociale e adattandovi il proprio comportamento.
3. Conoscere gruppi sociali diversi, le loro esperienze, caratteristiche, produzioni culturali, valori e stili di vita e sviluppare atteggiamenti di fiducia, rispetto e apprezzamento.

LINGUE: COMUNICAZIONE E RAPPRESENTAZIONE

1. Usare il linguaggio come strumento di comunicazione funzionale, rappresentazione, apprendimento e divertimento, espressione di idee e sentimenti e valorizzare il linguaggio orale come mezzo di relazione con gli altri e regolazione della convivenza.
2. Comprendere le intenzioni e i messaggi di altri bambini e adulti, adottando un atteggiamento positivo verso la propria lingua e quelle straniere.
3. Comprendere, riprodurre e ricreare alcuni testi della tradizione letteraria e culturale della nostra comunità mostrando atteggiamenti di apprezzamento, piacere e interesse.
4. Iniziare a usare la lettura e scrittura con fini sociali esplorandone il funzionamento e valorizzandole come strumento di comunicazione, informazione e divertimento.
5. Sviluppare la capacità di analizzare le espressioni orali nei loro elementi, come parole, morfemi, sillabe e fonemi e stabilire le loro relazioni con la rappresentazione scritta della lingua.

Obiettivo della lezione

Con questo scenario di apprendimento vogliamo che i nostri alunni inizino a lavorare nell'ambito dell'apprendimento cooperativo. Svilupperanno l'espressione orale, la narrazione e l'alfabetizzazione digitale.

Risultato della lezione

Il risultato dell'attività saranno cinque storie digitali basate sui cortometraggi di Segundo de Chomón, che saranno realizzate in modo cooperativo con gli alunni che, da alcuni fotogrammi dei suoi corti, creano una storia alla quale aggiungono le loro voci.

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto: gli alunni ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano in gruppi. Questo tipo di apprendimento di solito va oltre le materie tradizionali.
- Apprendimento collaborativo: grande attenzione al lavoro di gruppo.
- Apprendimento permanente: l'apprendimento non finisce quando si lascia la scuola.
- Valutazione: l'obiettivo della valutazione si sposta da "Che cosa sai" a "Che cosa sai fare".

Competenze del 21o secolo

- Collaborazione
- Costruzione della conoscenza
- Risoluzione di problemi reali
- Uso delle TIC per imparare
- Autodisciplina
- Comunicazione

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Presentazione	Presentiamo agli alunni l'attività che condurremo con loro. Faremo storie digitali in modo cooperativo. Li informiamo che useremo alcune immagini tratte dai cortometraggi di Segundo de Chomón, un regista spagnolo del secolo scorso. Con video e poster spieghiamo gli elementi che compongono la storia. Effettuiamo l'autovalutazione per verificare che cosa abbiamo imparato e quali dubbi ci sono rimasti.	50'
Preparazione della bozza	Nella seguente attività ogni squadra vedrà il cortometraggio che li ispirerà, poi saranno analizzate le immagini da usare per raccontare la storia digitale. Successivamente gli alunni prepareranno una bozza su carta disegnando e raccontando le diverse parti della storia. Una volta terminato, gli alunni diranno ai componenti della loro squadra qual è la loro idea per la storia. Per concludere gli alunni saranno valutati individualmente dal loro partner cooperativo.	50'
Preparazione della storia	Anche in queste sessioni la classe sarà divisa in gruppi e il tutor aiuterà a preparare la storia digitale. Prima gli alunni decidono quali personaggi, quale trama e quale luogo scelgono tra i bozzetti di tutti i compagni di classe. Poi a turno inizieranno a elaborare le loro storie digitali cooperative. Alla fine ci sarà autovalutazione e co-valutazione.	50' per squadra
Registrazione audio	Una volta sviluppate tutte le storie, registriamo le voci degli alunni con un'app. Nelle squadre l'insegnante registrerà le loro voci da inserire nelle storie digitali.	20' per squadra
Mostra e valutazione	In questa sessione presenteremo i prodotti finali degli alunni a tutta la classe e gli alunni valuteranno il loro stesso lavoro, quello della loro squadra e quello delle altre squadre.	50'

Valutazione

Per la valutazione dell'attività, useremo la fine di ogni sessione in modo che, se necessario, possiamo fare modifiche per migliorare certi aspetti della sessione successiva. Nella valutazione condotta in ogni sessione si farà autovalutazione e co-valutazione. Quando i prodotti saranno finiti, durante la sessione espositiva, condurremo anche attività di autovalutazione e co-valutazione per il nostro lavoro e quello di tutti i nostri colleghi.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

I bambini hanno fatto la valutazione dopo ogni sessione e hanno commentato che cosa è piaciuto nell'attività. Di conseguenza non abbiamo usato il cortometraggio "Il teatro elettrico di Bob" perché ai bambini non è piaciuto. Inoltre, si sono divertiti a preparare e digitalizzare le loro storie.

Osservazioni dell'insegnante

In questa sezione valuterò la pratica didattica dello scenario di apprendimento, i tempi dell'attività, la selezione dei materiali e la metodologia che ho utilizzato. I tempi hanno funzionato molto bene perché gli alunni hanno potuto godersi ogni sessione. Anche la metodologia cooperativa e l'organizzazione in piccoli gruppi hanno funzionato bene, gli alunni hanno interagito e collaborato come ci aspettavamo e l'attività si è sviluppata con successo. Per quanto riguarda la selezione del materiale, questo avrebbe potuto essere migliorato con musica di sottofondo durante la proiezione dei cortometraggi perché i bambini di questa età hanno bisogno di qualche stimolo in più per essere più motivati. Questa sarebbe la mia proposta di miglioramento in questo scenario di apprendimento: aggiungere la musica ai cortometraggi durante la proiezione.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

- [Auto e co-valutazione](#)
- [Prodotti elaborati dagli alunni](#)

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - ROMPERE E MANTENERE IL SILENZIO

Titolo

Rompere e mantenere il silenzio

Autore (i):

Judit Benedek

Abstract

I film muti si possono utilizzare con profitto nell'insegnamento. In questo scenario cerco di usarli come ispirazione per le attività di scrittura e conversazione. Il doppiaggio, la sceneggiatura e la realizzazione di film sono le parti principali. È necessario un livello A2 di competenza linguistica.

Parole chiave

Film muto, regia, doppiare, sceneggiatura, scrivere

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Inglese, media
Argomento	Doppiare film muti, fare film muti
Età degli studenti	13-15
Tempo di preparazione	30 minuti
Tempo di insegnamento	5x45 minuti (5 lezioni)
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Rubistar • Mentimeter • Timer
Materiale didattico offline	Tablet e/o smartphone
Risorse Europea utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Destiny is Changeless • The Distant Relative • The Mills of the Gods

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

L'intrattenimento come argomento fa parte del nostro programma nazionale di studi. Gli studenti devono leggere testi su questo tema e devono essere capaci di parlarne.

Parlare fa parte di ogni programma di apprendimento delle lingue. I nostri alunni alla fine della scuola primaria devono avere almeno un livello A2 (QCER).

Obiettivo della lezione

Doppiare un film muto è un ottimo modo per fare parlare gli studenti. Usano la loro immaginazione e creano qualcosa di unico. Il fine principale delle prime due lezioni è creare pezzi unici di lavoro orale.

L'obiettivo principale delle ultime tre lezioni è combinare le conoscenze precedenti con quelle nuove e mostrare il risultato in modo creativo e divertente.

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto
- Lavoro collaborativo
- Apprendimento mobile
- Edutainment
- Ricerca visiva e apprendimento
- BYOD (bring your own device):

Competenze del 21° secolo

- Creatività
- Risoluzione di problemi
- Comunicazione
- Collaborazione
- Alfabetizzazione informatica
- Alfabetizzazione mediatica
- Flessibilità
- Adattabilità
- Competenze sociali
- Produttività

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione all'argomento	Gli studenti devono creare dei gruppi. Tutti ricevono un foglietto su ognuno dei quali è scritta una parola. Devono creare quattro frasi diverse usando le parole. Le parole di una frase formeranno un gruppo.	10'
Europeana	I gruppi visitano il sito web di Europeana. Usano questi filtri: <ul style="list-style-type: none"> - Film muto - Uso gratuito In questo modo troveranno i film muti. Dopo previa verifica, raccomanderei tre film possibili: 'The Distant Relative' 'Destiny is Changeless' 'The Mills of the Gods' Gli studenti devono scegliere uno di questi.	15'
Doppiare	Dopo che i gruppi hanno scelto un film, devono doppiare i primi 3-4 minuti.	45'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	Devono scegliere chi doppiierà chi, scrivere il testo e dirlo insieme al film.	
Presentazione	I gruppi presentano i loro doppiaggi agli altri gruppi.	20'
Introduzione alla scrittura di sceneggiature	Gli studenti (in gruppi) impareranno come scrivere una sceneggiatura di base. Ricevono frasi diverse e devono decidere quali pensano si riferiscano alla scrittura di sceneggiature (tutte).	15'
Scrivere una sceneggiatura	I gruppi devono scrivere una sceneggiatura molto semplice dei loro film. Deve essere un film muto.	45'
Fai il tuo film	I gruppi fanno i loro film basandosi sulle loro sceneggiature. Dovrebbero essere di 3-4 minuti.	45'
Guarda il tuo film	I gruppi mostrano le loro creazioni agli altri gruppi.	20'

Valutazione

Gli studenti saranno monitorati mentre lavorano in gruppo. Una rubrica aiuterà a valutare il loro lavoro.

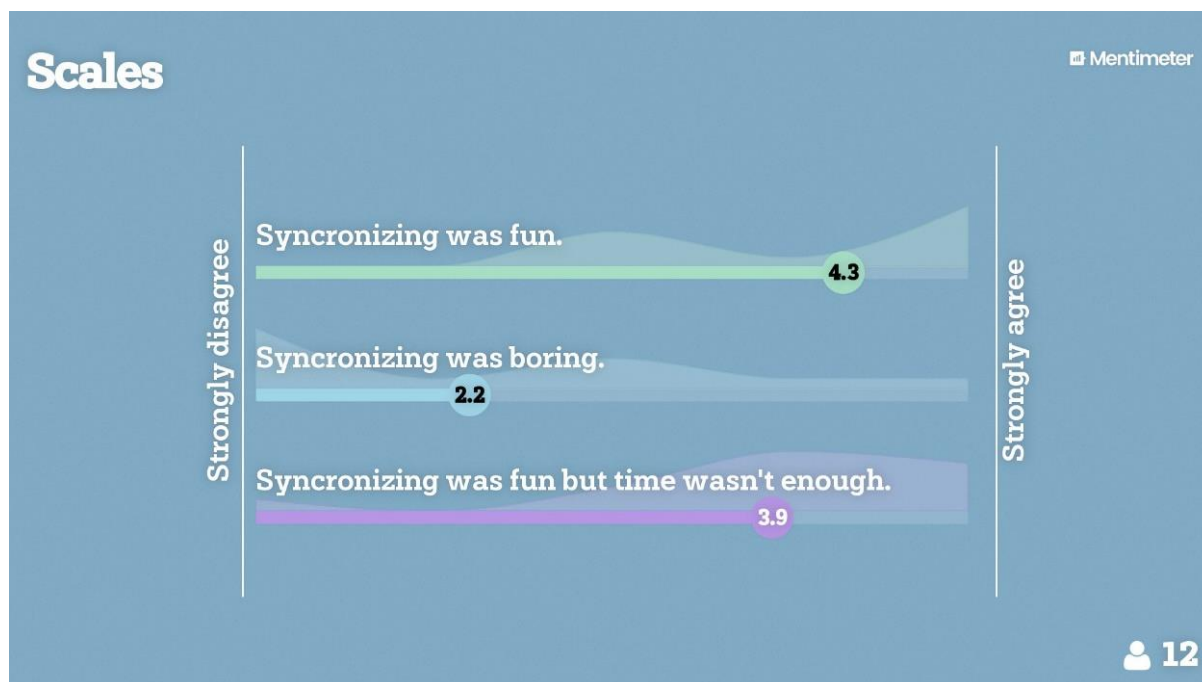
Anche la sceneggiatura scritta e il film faranno parte della valutazione.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Ho usato Mentimeter per ricevere feedback dai miei studenti. Ecco qui i risultati:





Osservazioni dell'insegnante

Se i gruppi non hanno mai usato Europeana, si dovrebbe aggiungere l'introduzione al sito prevedendo tempi extra.

La tecnologia può causare momenti difficili....

Durante il doppiaggio ho impostato un timer. In seguito gli studenti si sono lamentati che il tempo era troppo poco.

La prossima volta programmerò un'ulteriore lezione sul linguaggio del corpo per rimarcare meglio i gesti nei film.

Un po' di tempo in più sarebbe stato utile per il montaggio del film. Questo è stato assegnato come compito da svolgere a casa. La prossima volta programmerò più tempo per questo.

Gli studenti hanno consigliato di doppiare i propri film. Questa è un'idea brillante ma purtroppo non abbiamo avuto tempo.

Quando ripeterò questo progetto, programmerò almeno 8-10 lezioni.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato
Frase per gruppi

Gestures and facial expressions are important.

It is always black and white.

It's recorded like a theatre play.

Beginning of the 19th century.

facial	It
expressions	always
It's	black
a	Gestures
and	is
are	and
like	white
recorded	important
theatre	beginning
the	the
play	of
19	century

Frase per la sceneggiatura

arrange events
main event(s)
characters
title
set the scene
dialogue
something you want to tell in your story
main point of the scene
memorable name
protagonist
pick a genre
choose at least 3-4 settings
goal to achieve

Rubrica di valutazione

CATEGORIA	4	3	2	1	Punteggio
Lavoro di squadra.	Tutti gli studenti contribuiscono alla discussione e tutti vengono ascoltati con rispetto. Tutti i componenti della squadra contribuiscono equamente al lavoro.	La maggior parte degli studenti contribuisce alla discussione e viene ascoltata con rispetto. Tutti i componenti della squadra contribuiscono equamente al lavoro.	La maggior parte degli studenti contribuisce alla discussione e viene ascoltata con rispetto. Tutti i componenti della squadra contribuiscono equamente al lavoro.	Alcuni componenti della squadra non contribuiscono equamente al lavoro.	
Progettazione	La squadra ha un quadro chiaro di ciò che si sta cercando di ottenere. Ogni componente sa descrivere che cosa si sta cercando di fare e in generale come il suo lavoro contribuirà al prodotto finale.	La squadra ha un quadro abbastanza chiaro di ciò che si sta cercando di ottenere. Ogni componente sa descrivere che cosa si sta cercando di fare ma ha difficoltà a descrivere come il suo lavoro contribuirà al prodotto finale.	La squadra ha fatto un brainstorming sulla progettazione, ma non è emerso un obiettivo chiaro per la squadra. I componenti della squadra possono descrivere gli obiettivi/il prodotto finale in modi diversi.	La squadra ha fatto poco sforzo nell'attività di brainstorming e per perfezionare la progettazione. I componenti della squadra non hanno le idee chiare sugli obiettivi e su come il loro contributo li aiuterà a raggiungere lo scopo.	
Sceneggiatura	La sceneggiatura è completa ed è chiaro ciò che ogni attore dirà e farà. Le entrate e le uscite sono indicate come i movimenti importanti. La sceneggiatura è abbastanza professionale.	La sceneggiatura è quasi completa. È chiaro ciò che ogni attore dirà e farà. La sceneggiatura mostra che c'è stata pianificazione.	La sceneggiatura presenta alcune importanti carenze. Non è sempre chiaro che cosa devono dire e fare gli attori. La sceneggiatura mostra un tentativo di pianificazione, ma sembra incompleta.	Non c'è nessuna sceneggiatura. Gli attori devono inventare che cosa dire e fare mentre fanno avanti.	

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - CREA LE TUE PIANTE AUTONOME

Titolo

Crea le tue piante autonome

Autore (i):

Marcin Jabłoński – Complesso di istituti tecnici a Grudziądz/PL

Abstract

Anche la base spaziale meglio progettata non può funzionare senza persone. A nostra volta abbiamo bisogno di cibo: la via d'uscita da questa situazione è il progetto #FloraHab.

Il progetto #FloraHab è uno sviluppo del Progetto dell'ESA - Agenzia Spaziale Europea "Insegna con lo Spazio - Piante su Marte, Costruisci un sistema automatico di irrigazione delle piante". Il nostro progetto sarà più avanzato tecnicamente. Il progetto dell'ESA ha descritto solo come implementare un sistema automatico di irrigazione delle piante per la coltivazione del suolo.

Nel nostro progetto programiamo di praticare la coltivazione senza suolo, cioè la coltivazione idroponica. L'idroponica è la coltivazione di piante senza suolo. Nel giardino idroponico possiamo coltivare fiori, erbe e anche ortaggi. Nel giardino idroponico non troverai vasi tradizionali con terra. Naturalmente le piante non possono essere messe direttamente nell'acqua perché la maggior parte inizierebbe a marcire dalle radici. Le parti sotterranee delle piante sono immerse in un disco di plastica, che è riempito con un substrato inerte, per esempio, argilla espansa, imbevuto di acqua e con nutrienti. Le radici hanno contatto diretto con l'acqua e facile accesso ai nutrienti, ecco perché non crescono in modo eccessivo. In condizioni naturali, ad esempio, le orchidee e la bromelia crescono attaccate a rami e tronchi.

Parole chiave

Piante, habitat, ecologia, cambiamento climatico, robotica, mecatronica, circuito elettrico, Arduino

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Attività extracurricolari di robotica e mecatronica (materie dell'Istituto tecnico)
Argomento	Piante, habitat, ecologia, cambiamento climatico, laboratorio di mecatronica e robotica, laboratorio elettrico, robotica, insegnare con lo spazio
Età degli studenti	16-20 anni (Istituto Tecnico)
Tempo di preparazione	45' per la preparazione delle postazioni di laboratorio
Tempo di insegnamento	3x 135' – blocco di laboratorio di tre parti di tre lezioni
Materiale didattico online	Il sito web dell'insegnante e altri: <ul style="list-style-type: none"> • La homepage dell'insegnante • Elenchi di istruzioni del laboratorio – argomento 31

Tabella riassuntiva

	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione del dispositivo • Fattoria urbana autosufficiente • #FloraHab device-1 • #FloraHab device-2
Materiale didattico offline	Laptop/notebook con software gratuito di meccatronica, schermo o proiettore a LED, strumenti meccanici e elettrici
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Transgenic tobacco plants in laboratory • Botanic Garden, Oxford: panoramic view of the greenhouses with a small ornamental detail of the gates and plans. Line engraving by J. Skelton, 1820, after B. Green. • Laken tuinen en serres-B 369 • Laken tuinen en serres-B 360 • Laken tuinen en serres-B 372 • Laken tuinen en serres-B 385

Licenze

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per fini commerciali, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale e sia attribuita alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale. È la licenza usata da Wikipedia. Raccomandata per materiali che hanno contenuti di Wikipedia e di altri prodotti con licenze simili.

Integrazione nel programma scolastico

Lo scenario didattico mira a sviluppare le competenze STEM: introduzione matematica alla creazione di sistemi elettrici e di controllo. Gli studenti amplieranno le loro conoscenze di matematica, fisica, coding e lessico riguardanti questi argomenti. Impareranno anche come descrivere e risolvere problemi di biologia - selettocoltura delle piante in condizioni idroponiche. Gli studenti impareranno a cercare e usare fonti di informazioni online in lingua straniera, altro importante elemento del programma nazionale di studi. Inoltre, assoceranno l'ingegneria meccatronica all'ingegneria biologica, creando un sistema autonomo di selettocoltura delle piante. Tale sistema può essere utilizzato per modellare la costruzione di un habitat vegetale in condizioni severe come la Luna o Marte.

Obiettivo della lezione

Gli studenti potranno:

- arricchire le loro conoscenze STEM
- sviluppare le loro competenze STEM: matematica e fisica, coding, biologia, piante
- sviluppare il lessico relativo agli argomenti di elettronica, meccatronica, robotica, ingegneria biologica
- descrivere parti della meccatronica
- usare strumenti TIC

Risultato della lezione

Il risultato della lezione sarà la possibilità di creare il proprio piccolo habitat per le piante. Oltre alla cosa materiale, cioè l'habitat, lo studente acquisisce le competenze per utilizzare strumenti manuali e per programmare con Arduino, creando controllori e allestendo la propria selettocoltura. Questa è un'abilità necessaria in tempi di crescente automazione del processo di produzione. Un piccolo

progetto, questo micro ecosistema, stimola il giovane tecnico al lavoro creativo e lo fa progredire verso la sua futura vita professionale.

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto,
- Apprendimento STEM,
- Ingegneria biologica,
- Apprendimento collaborativo,
- Apprendere e programmare con app informatiche,
- Combinazione di lezioni e workshop.

Competenze del 21° secolo

- Creatività e innovazione - Gli studenti formulano nuove idee usando strumenti TIC e lavorano in modo creativo con gli altri.
- Pensiero critico e risoluzione dei problemi - Gli studenti analizzano informazioni STEM.
- Ingegneria biologica
- Comunicazione - Gli studenti presentano le loro idee, ascoltano con attenzione, usano la comunicazione per una gamma di scopi (combinazione di lezioni e workshop).
- Collaborazione - Gli studenti lavorano in coppie o in piccoli gruppi per conseguire uno scopo comune e condividono responsabilità nel lavoro collaborativo.
- Alfabetizzazione TIC - Gli strumenti TIC sono usati per cercare, organizzare, comunicare e valutare le informazioni.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Fase 1	Iniziare le lezioni, fare l'appello	5'
Introduzione alle collezioni Europeana	Gli studenti navigano nel sito come introduzione alla parte della lezione in classe. Si discutono alcune informazioni di base su Europeana.	5'
Introduzione a Europeana	Dal computer l'insegnante visualizza le informazioni sull'argomento della lezione da Europeana.	5'
Lezione sui circuiti stampati (PCB - printed circuit board),	Si discutono aspetti STEM di base e l'ingegneria biologica, i fondamenti teorici dell'operazione, schemi e implementazione nell'industria. Si mostrano soluzioni specifiche dei processi di produzione da loro condotti e metodi di programmazione. Informazioni da Europeana e dal sito web dell'insegnante.	20'
Domande e risposte	Gli studenti fanno domande su aspetti che non hanno capito nel corso della lezione.	10'
Fase 2 Combinazione di lezioni e workshop	Durante queste lezioni si può insegnare a nove studenti contemporaneamente, una postazione di laboratorio per tre studenti.	10'
Cercare informazioni sui PCB	Ogni coppia di studenti accede al sito web cliccando su Istruzioni per il laboratorio, apre Topic 31 – "#FloraHab"– a) versione polacca , b) versione inglese .	5'

Prima programmazione degli studenti	Insieme con l'insegnante gli studenti risolvono un semplice problema di coding, verificano il codice del programma. Fanno domande durante l'attività.	30'
Fase 3 Alcune risposte sono incluse nel manuale di laboratorio di cui sono l'autore.	In questa fase della lezione gli studenti risolvono un semplice problema con codifica, progettazione dell'habitat, selezione delle piante, sistemi necessari per l'autonomia nella selettocoltura e metodi di implementazione. Pensano in modo creativo e innovativo. Poi provano a risolvere i compiti assegnati. Alcune risposte sono nel manuale di laboratorio di cui sono l'autore. Alcuni problemi restano aperti per sfidare loro creatività. Come risultato sviluppano pensiero logico. In questa fase l'insegnante è solo un consulente, un modello che stimola il pensiero autonomo e creativo degli studenti.	45'
Fase 4 lavoro indipendente sul progetto	In questa fase della lezione, gli studenti risolvono un semplice problema con la costruzione del dispositivo #FloraHab. Qui gli studenti pensano in modo creativo e innovativo. Poi provano a risolvere i compiti assegnati. I problemi incontrati lungo il cammino restano aperti per sfidare loro creatività. Grazie a ciò sviluppano pensiero logico.	135'
Fase 4 lavoro indipendente sul progetto e test sul dispositivo creato	In questa fase della lezione, gli studenti risolvono un semplice problema con la costruzione del dispositivo #FloraHab e testano il dispositivo prodotto. I migliori dispositivi costruiti saranno presentati al concorso polacco EUCYS (European Union Contest for Young Scientists) , a OMSA-2020 (Seminario di astronomia e astronautica per giovani polacchi) e al Concorso FreeStyle durante il RoboticDay-2020 .	135'

Valutazione

Dopo una serie di lezioni nel laboratorio, è programmato un test sull'argomento dato. Gli studenti riceveranno anche lezioni sugli elementi del corso ai quali si dovrebbe dare maggiore enfasi. Il questionario sarà condotto in forma anonima.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Alle fine del corso sulla base delle conoscenze acquisite, dei propri appunti, dell'accesso ai siti web ogni studente redige un rapporto sul proprio lavoro durante le lezioni di laboratorio. Nel rapporto descrive i suoi risultati, allega la schermata o il codice del programma e foto del lavoro. Anche se l'obiettivo non è stato conseguito, c'è spazio per un'analisi degli errori e per le correzioni nelle successive attività di programmazione. Il rapporto è inviato per posta elettronica all'indirizzo e-mail dell'insegnante. Il lavoro migliore sarà pubblicato sul sito web e sulla fanpage della scuola e su #RoboticTeamGrudziądz.

Osservazioni dell'insegnante

La lezione presentata fa parte di una serie di esercizi in laboratorio in orario extrascolastico, le lezioni successive sono una continuazione e uno sviluppo degli interessi degli studenti. Nella prima lezione si dovrebbe porre maggiore enfasi sull'introduzione teorica e sull'interesse dei giovani per le nuove tecnologie e dovrebbero essere fornite più applicazioni pratiche. Vale la pena notare che questi dispositivi sono stati costruiti al di fuori dell'orario di lavoro obbligatorio degli studenti. Gli studenti hanno partecipato alle lezioni extra dopo l'orario regolare e anche in giorni non scolastici (sabato o festivi).

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

[Il sito web dell'insegnante](#)

Siti web dei concorsi:

[EUCYS 2020](#)

[OMSA](#)

[Robotic Day](#)

[Robotic Day 2020 – regole del concorso](#)

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - PROSPETTIVA DI UN SOLDATO SULLA GUERRA

Titolo

Prospettiva di un soldato sulla guerra

Autore (i):

Ivana Busuttil

Abstract

Questo scenario di apprendimento dell'inglese consiste in una lezione di scrittura in inglese sul tema "Soldati e guerra". Si concentra sulla pianificazione e scrittura di un diario che esprima i sentimenti e le emozioni di un soldato durante la guerra.

Parole chiave

Collaborazione, tecnologia, Lego, guerra, scrivere, diario

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Lingua inglese (scrivere)
Argomento	Sapere scrivere - Diario
Età	Tra gli 8 e i 12 anni
Tempo di preparazione	1 ora
Tempo di insegnamento	1 ora e 30 minuti (2 lezioni di 45 minuti ciascuna)
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Answergarden • Padlet
Materiale didattico offline	Starter kit Lego story, lavagna interattiva, tablet, cartone formato A3, penne, foglio di lavoro sul formato del diario, post-it
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • World War One: tending of wounded in trenches • World War I photograph: gathering the wounded • World War I: an advanced dressing station in World War I. Oil painting by Ugo Matania. • World War I: transport of the wounded. Oil painting by Ugo Matania. • World War One: transport of wounded.

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

I risultati di apprendimento sono presi dal programma scolastico maltese (anno 5) – Lingua inglese:

https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Con un aiuto scrivere per un pubblico e con uno scopo. (...)

Con un aiuto creare e scrivere libri propri e sperimentare generi diversi, per es. un diario.

Obiettivo della lezione

Alla fine di questo scenario di lezione, gli alunni avranno acquisito diverse abilità del 21° secolo come creatività, collaborazione, comunicazione e alfabetizzazione mediatica. Oltre a questo gli alunni saranno anche in grado di spiegare e comprendere lo scopo di tenere e scrivere un diario.

Risultato della lezione

Gli studenti lavoreranno in modo collaborativo in gruppi per programmare una giornata nella vita di un soldato. Gli studenti useranno congiunzioni temporali e tempi verbali corretti per scrivere e descrivere gli eventi accaduti al soldato. Gli studenti useranno anche espressioni e aggettivi mentre parlano di sentimenti e descrivono scene diverse.

Tendenze

- **Apprendimento collaborativo:** grande attenzione al lavoro di gruppo.
- **Apprendimento centrato sullo studente:** gli alunni e le loro esigenze sono al centro del processo didattico.
- **Apprendimento tra pari:** apprendere dai compagni e scambiarsi feedback.
- **Edutainment:** apprendimento ludico. Imparare divertendosi.

Competenze del 21° secolo

- **Creatività:** durante la fase di pianificazione, gli alunni useranno gli starter kit Lego per produrre scene diverse di una giornata particolare di un soldato.
- **Collaborazione:** gli alunni lavoreranno insieme per produrre le diverse scene e si aiuteranno a vicenda durante il processo di scrittura.
- **Comunicazione:** durante l'introduzione dello scenario di apprendimento, gli alunni saranno coinvolti in una discussione sulla guerra.
- **Alfabetizzazione mediatica:** questa lezione integra l'uso di strumenti online come [AnswerGarden](#) e [Padlet](#).

Attività

2 lezioni consecutive (45 minuti ciascuna)

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione:	<i>Lavoro di gruppo: Ipotesi</i>	

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>Agli alunni saranno presentate diverse immagini delle collezioni Europeana: Image 1, Image 2, Image 3, Image 4, Image 5. Queste immagini devono essere sfuocate. Gli alunni discutono nei gruppi e fanno ipotesi sull'argomento di oggi. Dopo che le ipotesi sono state fatte, l'insegnante illustrerà tutte le immagini e condividerà con la classe i risultati di apprendimento di oggi e i criteri di successo. I criteri di successo sono un elenco di elementi che l'insegnante vuole che gli alunni includano nel lavoro finale.</p>	
Attività 1:	<p><i>Compito individuale: Condividere le idee</i></p> <p>Dopo che l'argomento e il tema odierni sono stati introdotti, agli alunni sarà richiesto di elencare tutti i vocaboli, le idee e le espressioni che vengono in mente in relazione all'argomento odierno (soldati e guerra). Durante questa parte sarà usata un'applicazione presente nei loro tablet chiamata 'AnswerGarden'. La risposta di ogni alunno sarà mostrata sulla lavagna interattiva e sui tablet dei compagni. Dopo il tempo assegnato, avrà luogo una discussione sulle cose menzionate nell'applicazione.</p>	
Attività 2:	<p><i>Lavoro di gruppo: Preparazione alla scrittura</i></p> <p>Spiegare che per le seguenti attività i gruppi lavoreranno insieme utilizzando gli starter kit Lego per produrre una pianificazione interattiva del loro diario. Devono immaginare di essere dei soldati in guerra.</p> <p>Fase 1: Usando gli starter kit Lego, gli alunni devono creare scene diverse di una sola giornata di un soldato.</p> <p>Fase 2: Gli alunni devono mettere le scene una dopo l'altra in base a come saranno raccontate nel diario. Gli alunni scrivono su un post-it un punto fondamentale che descrive ogni scena.</p>	
Attività 3:	<p><i>Compito individuale: Scrivere</i></p> <p>Gli alunni immaginano di essere un soldato durante la guerra e a ciascuno viene dato un foglio di lavoro con il formato del diario sul quale lavorare. Gli alunni hanno circa 15 minuti per iniziare a scrivere e completare la storia. Durante questo periodo l'insegnante girerà per la classe per aiutare e monitorare il lavoro degli studenti. Quando gli alunni hanno completato il lavoro, scambiano le storie con i compagni e danno un feedback appropriato. Gli alunni sono incoraggiati a concentrarsi sul "punto chiave" menzionato nelle lezioni precedenti; devono sviluppare la parte più importante della storia e utilizzare gli aggettivi e la punteggiatura per renderla ancora più emozionante.</p>	
Conclusione:	<p><i>Presentazione: La sedia dell'autore</i></p>	

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
<p>Gli alunni sono incoraggiati a uscire dai loro posti e presentare il loro diario ai compagni. Gli alunni sono incoraggiati ad ascoltare la storia che viene raccontata e successivamente devono dare un feedback costruttivo su ciò che è piaciuto o che avrebbero cambiato nella storia.</p>		

Valutazione

Lavoro in classe: Gli alunni devono assumere il ruolo di un soldato durante la guerra e scrivere un testo sulle loro esperienze ed emozioni in un determinato giorno.

Compito per casa: Gli alunni svolgono una piccola ricerca sulla Prima o sulla Seconda guerra mondiale e devono presentare la loro ricerca sotto forma di un paragrafo utilizzando l'applicazione [Padlet](#). Utilizzando questa applicazione, gli alunni potranno visualizzare il lavoro dei compagni in qualsiasi momento.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

- Durante la fase di scrittura, gli alunni possono utilizzare i fogli di revisione tra pari per fornire un feedback reciproco su ciò che piace o che cambierebbero in un particolare testo scritto.
- Daranno anche un feedback positivo durante l'attività La sedia dell'autore.
- Alla fine della lezione agli alunni viene fornito un modulo di feedback su ciò che è piaciuto o non è piaciuto durante questa lezione. I moduli vanno inseriti in modo anonimo nella scatola dei feedback.

Osservazioni dell'insegnante

Prima della lezione agli alunni è stata presentata la storia di Anne Frank scritta da Isabel Sanchez Vergara.

Questa lezione può anche essere collegata a storia e arte. Nella lezione d'arte gli alunni possono creare della [carta invecchiata](#) usando del tè. Ciò darà al diario un aspetto vintage. Per quanto riguarda la storia, durante la discussione in classe, gli alunni possono fare riferimento alle diverse guerre combattute dal proprio paese.

Alcune attività usano tablet e risorse online. Se non sono disponibili:

- Durante l'attività 1 – usare la lavagna per annotare le risposte degli alunni.
- Durante l'attività 2 – usare Workspace (se i tablet sono disponibili) e dare agli alunni la possibilità di disegnare digitalmente le scene. Se i tablet non sono disponibili, chiedere agli alunni di disegnare le loro scene su carta usando le matite colorate.
- Inoltre gli alunni sono incoraggiati a scrivere il loro diario sull'app [Lego Story Visualizer](#).

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

Sito web collegato al programma di studi maltese:

- https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Ulteriori risorse che si possono usare:

- <https://www.youtube.com/watch?v=OGfAf45ddCo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HUqy-OQvVtI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QFj23OFI2Kw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NWF2JBb1bvM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=G6B9k1W3i2w>

Risorse dei tablet

- <https://answergarden.ch/>
- <https://padlet.com>

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - ATTIVITÀ DI LETTURA IN REMOTO SULLE DONNE PIONIERE PER DISCENTI DI LINGUA

Titolo

Attività di lettura in remoto sulle donne pioniere per discenti di lingua

Autore (i):

Reyhan Gunes

Abstract

In questo progetto tutte le attività si svolgono in un ambiente "online" per aiutare insegnanti e studenti in risposta alla situazione didattica causata dall'attuale pandemia COVID-19. È un progetto interdisciplinare in remoto per migliorare l'apprendimento della lingua inglese e le competenze di base della programmazione. Comprendere testi scritti al passato e sapere scrivere sono le principali competenze sviluppate in questo progetto. Per farlo, si utilizza [Europeana](#) come piattaforma di lettura dedicata. Gli studenti esplorano Europeana e leggono le risorse sulle biografie di [donne pioniere](#) e creano una storia digitale di queste donne con [Cospaces](#), che è usata dagli studenti come app VR di narrazione digitale. Svilupperanno anche abilità di programmazione di base per animare i personaggi creati all'interno di Cospaces. Questa lezione è adatta alla 2^a media e a classi superiori e vengono utilizzate app per dispositivi mobili oltre al web. Come aula virtuale online si usa anche [Zoom](#)

Parole chiave

Apprendimento online e remoto, lettura, scrittura collaborativa, narrazione digitale, VR, donne, STEM

Tabella riassuntiva

<i>Tabella riassuntiva</i>	
Materia	Apprendimento della lingua inglese, programmazione
Argomento	Letture
Età degli studenti	12+
Tempo di preparazione	3 ore almeno
Tempo di insegnamento	440 minuti
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione delle attività da parte dell'insegnante • Foglio di lavoro con le istruzioni • Rubrica e modulo Google per la valutazione della scrittura

Tabella riassuntiva

	<ul style="list-style-type: none"> • Modulo Google per la valutazione • Domande K-W-L (know- want to know- learned) • Modulo Google per l'autovalutazione dello storyboard • Modulo Google per la valutazione della presentazione di gruppo dello storyboard • Modulo Google per la valutazione dell'animazione di gruppo • Rubrica di valutazione dell'animazione
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.europeana.eu/en/exhibitions/pioneers

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

La lezione incorpora il programma nazionale di studi livello A1 e A2 di inglese e informatica di base.

Obiettivo della lezione

L'obiettivo principale è aiutare insegnanti e studenti in risposta alla situazione didattica causata dall'attuale pandemia COVID-19. In questo modo, gli studenti impareranno a essere digitalmente competenti nello sviluppo delle capacità di lettura in inglese mentre collaborano virtualmente e comunicano.

Risultato della lezione

Gli studenti saranno in grado di:

- Comprendere e interpretare testi sulle biografie di "donne pioniere" di Europeana.
- Selezionare e scrivere testi sulle biografie di "donne pioniere" usando il tempo passato
- Creare uno storyboard per la biografia di una pioniera
- Creare un'animazione della biografia di una donna pioniera con lo strumento VR Cospaces
- Fare muovere i personaggi usando blocchi di programmazione di base
- Collaborare come squadra e contribuire al risultato del gruppo
- Riflettere criticamente sulle esperienze e i processi di apprendimento
- Sviluppare competenze digitali usando strumenti digitali e app VR

Tendenze

Apprendimento virtuale, apprendimento basato su tecnologie cloud, apprendimento basato sul gioco e gamification, apprendimento collaborativo, apprendimento basato su progetto, apprendimento centrato sullo studente, apprendimento mobile, valutazione online

Competenze del 21° secolo

Creatività e innovazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi, comunicazione, collaborazione, alfabetizzazione informatica, TIC.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Sessione 1 Attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'insegnante introduce il progetto nell'aula virtuale Zoom. Presenta l'aula virtuale Zoom, la piattaforma Europeana, gli strumenti digitali, gli esempi e le attività da implementare. Discute e concorda i criteri di valutazione con gli studenti. 2. Per prima cosa, gli studenti devono scaricare Flipgrid e l'insegnante invia il "Foglio di lavoro con le istruzioni". 3. Poi l'insegnante forma squadre di 4-5 componenti e definisce i ruoli degli studenti. Le squadre assegnano i ruoli. L'insegnante dà suggerimenti alle singole squadre per aiutare gli studenti a comprendere i loro ruoli e la progettazione del loro progetto. 4. L'insegnante incoraggia gli studenti con domande come "Conoscete donne scienziate? Come si chiamano e qual è la loro importanza? Come userete la piattaforma Europeana? Qual è il tuo ruolo? Come interpreterai il tuo ruolo? Come animerete i personaggi? Quali sono i problemi? Come potete affrontarli? Come presenterete le vostre animazioni a un pubblico estraneo alla classe? Gli studenti faranno le loro riflessioni nella casella di posta o si alterneranno al microfono. 5. L'insegnante informa gli studenti sulla prossima attività e chiede di scaricare Cospaces sui loro cellulari e di maneggiarlo liberamente fuori dalla classe virtuale. Alcuni studenti possono usarlo sul web. Infine l'insegnante programma la classe in Zoom. 	80'
Sessione 2 Attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prima della lezione virtuale l'insegnante crea gli account delle squadre per la lezione e il semplice compito per gli studenti nella dashboard di Cospaces. 2. Nella sessione virtuale l'insegnante chiede alle squadre quanti modi conoscono di raccontare una storia. Gli studenti provano a rispondere nella casella di chat o si alternano al microfono. Parlano degli esempi. 3. Poi l'insegnante introduce Cospaces e i suoi blocchi di programmazione di base. Spiega che useranno questo strumento per animare la vita della donna pioniera scelta. 4. Poi condivide il "codice classe" con gli studenti per invitarli a unirsi alla classe creata con le loro app mobili. 5. Successivamente assegna le squadre alle "breakout room" (stanze per sottogruppi di lavoro) per esplorare collaborativamente "l'ambiente 3D". L'insegnante si unisce alle breakout room e chiede alle squadre come si muovono i personaggi. Discutono e esplorano i "CoBlocks". Gli studenti usano app mobili (o il web). L'insegnante monitora gli studenti entrando nelle breakout room. Dà istruzioni e risponde alle loro domande. 	80'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>6. I partecipanti ritornano nella stanza principale. L'insegnante pone domande aperte come: "Come relazionate il vostro mini progetto alla biografia della donna pioniera? Cosa pensate dell'app? Che cosa avete imparato dall'esplorazione? Quali sono i problemi? Che cos'è la VR e come potete applicarla a questo progetto?" Infine, gli studenti condividono i loro progetti semplici in coppia e riflettono individualmente utilizzando lo strumento di riflessione Flipgrid fuori dalla sessione.</p>	
<p>Sessione 3 Attività</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prima l'insegnante introdurrà la piattaforma Europea alle squadre degli studenti. Esplorano il sito web e vanno a "Exhibition on Pioneers". Osservano la pagina web sulle biografie di donne che hanno contribuito alla conoscenza e alla cultura umana come Marie Curie, Maria Sibylla Merian ed Elisa Leonida Zamfirescu. L'insegnante pone domande sulle donne per focalizzare la loro attenzione. Discutono e rispondono alle domande. 2. L'insegnante ha già preparato i file di classe condivisi di Google e crea un documento condiviso in base al numero delle squadre. Ogni squadra scrive le proprie note sulla donna pioniera nella propria pagina. L'insegnante condivide le pagine e la "rubrica di valutazione della scrittura" riguardo a quello che ci si aspetta. 3. L'insegnante assegna le squadre alle breakout room. Le squadre discutono e scelgono la donna pioniera per la loro animazione. I componenti della squadra dividono e condividono le pagine di Europea e riassumono/abbreviano la biografia della donna pioniera scelta. Ogni componente della squadra scrive il testo abbreviato /revisionato nel proprio spazio del file condiviso. L'insegnante si unisce alle stanze e osserva le squadre e aiuta a delineare la trama. 4. L'insegnante chiude la sessione e programma un'altra riunione per la lettura e la scrittura dei testi in modo collaborativo. 5. Nella riunione successiva, le squadre condividono i documenti condividendo lo schermo. L'insegnante condivide il modulo Google per la valutazione della scrittura e le squadre valutano i testi delle biografie reciprocamente. In questo modo, le squadre accedono ai documenti delle altre squadre e li commentano dando il loro feedback. 6. L'insegnante condivide i risultati del "modulo Google per la valutazione della scrittura". Le squadre correggono gli errori. 	80'
<p>Sessione 4 Attività</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'insegnante crea un account per le squadre con lo strumento di creazione di storyboard StoryBoardThat prima dell'inizio della lezione. Nella sessione presenta alcuni esempi e invita gli studenti agli account di StoryBoardThat. Condivide il "modulo 	80'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>Google per l'autovalutazione dello storyboard" con i componenti delle squadre. Introduce i criteri di valutazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> Il testo sulla donna pioniera è suddiviso tra i componenti delle squadre. Le squadre sono assegnate alle breakout room e creano la loro scena usando lo strumento StoryBoardThat da usare per Cospaces. I componenti della squadra usano il modulo di autovalutazione per valutare sé stessi. L'insegnante osserva le squadre. Successivamente le squadre presentano gli storyboard alla classe condividendo i loro schermi. Prima della presentazione l'insegnante condivide il "modulo Google per la valutazione della presentazione delle squadre dello storyboard". Le squadre valutano gli storyboard delle donne pioniere. Poi l'insegnante condivide i risultati condividendo lo schermo con la classe. Gli studenti commentano e forniscono feedback. Perfezionano gli storyboard. Le squadre ricevono un riconoscimento con ClassDojo. 	
Sessione 5 Attività	<ol style="list-style-type: none"> L'insegnante introduce i compiti e rispiega Cospaces. Successivamente, il modulo Google per la valutazione dell'animazione delle squadre e la rubrica di valutazione dell'animazione sono condivisi con le squadre. Gli studenti sono informati su che cosa ci si aspetta. Le squadre usano i loro storyboard creati con StoryBoardThat e la rubrica per creare le animazioni della vita della loro donna pioniera. Sono assegnate alla breakout room. Poi i componenti delle squadre condividono i loro ruoli come animatori e voci narranti. Ogni studente creerà la propria scena in base allo storyboard. I componenti delle squadre hanno i loro account condivisi in Cospaces. Quindi ogni componente della squadra crea un'animazione della donna pioniera in modo collaborativo sulla stessa piattaforma. Uno dei componenti della squadra registra la voce per raccontare la storia mentre questa scorre. Scelgono l'ambiente 3D, l'ambientazione, i personaggi a seconda degli elementi della storia biografica e danno movimento ai personaggi utilizzando la funzione di programmazione di base dell'app. Mentre le squadre sviluppano le loro scene, l'insegnante si unisce alle stanze e dà istruzioni su come affrontare i problemi. I componenti della squadra comunicano e collaborano. Infine, tornano nella stanza principale e presentano le loro animazioni alla classe e valutano con il modulo Google per la valutazione dell'animazione delle squadre. Gli studenti possono utilizzare gli storyboard per immergersi nell'ambiente delle donne pioniere. Questo è un modo straordinario per 	120'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>valutare le animazioni. Come attività successiva, le squadre creano poster digitali del loro progetto e "codici QR" per le loro animazioni di donne pioniere e li condividono sul sito web della scuola per raggiungere il pubblico della scuola.</p>	

Valutazione

Attività 1. L'insegnante incoraggia gli studenti a condividere le loro riflessioni e commenti con la classe utilizzando [Flipgrid](#) fuori dalla classe virtuale. È un'app mobile con la quale gli studenti possono registrare un video e una voce e scrivere testi. Gli studenti riflettono su K-W-L (Know, Want to Know, Learned) e sui problemi. Le registrazioni saranno riviste dall'insegnante e valutate e utilizzate per fornire un feedback agli studenti. L'insegnante proporrà suggerimenti e soluzioni ai problemi, risponderà alle domande registrando video o registrazioni vocali.

Attività 2. Nella sessione l'insegnante dà un feedback diretto dopo avere posto domande aperte. Poi rivedrà i progetti semplici postati e le riflessioni su Flipgrid. Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi.

A seconda delle riflessioni e della revisione del progetto semplice, l'insegnante fornisce feedback agli studenti registrando video / audio in Flipgrid. Anche i commenti degli studenti aiutano a migliorare le loro pratiche. Inoltre, le osservazioni delle squadre sono utilizzate per evidenziare problemi e suggerire soluzioni. Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

Attività 3. L'insegnante utilizza il **modulo Google per la valutazione della scrittura**, rivedendo i documenti di Google e commentando là dove hanno bisogno di feedback in base ai criteri della rubrica. Monitora le squadre durante la sessione e dà feedback. Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi su Flipgrid. Gli studenti migliorano i loro testi.

Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

Attività 4. Il **modulo Google per l'autovalutazione dello storyboard** è usato come autovalutazione. Il **modulo Google per la valutazione della presentazione delle squadre dello storyboard** è usato per le presentazioni delle squadre. I risultati sono condivisi e discussi durante la sessione. L'insegnante monitora le squadre. Rivede le registrazioni in Flipgrid. Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi. Le squadre migliorano i loro lavori. Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

Attività 5. La **rubrica di valutazione dell'animazione** è usata dagli studenti come aiuto durante la creazione delle animazioni. I risultati delle squadre sono misurati con il **modulo Google per la valutazione delle animazioni delle squadre**. L'insegnante condivide i risultati in classe e fornisce un feedback utilizzando i criteri previsti e il feedback degli studenti. Registrano le loro riflessioni finali con Flipgrid.

L'insegnante ascolta le registrazioni degli studenti e prepara i commenti per ogni squadra e li pubblica su Flipgrid. Le squadre rifanno le animazioni. L'insegnante rivede il lavoro di ogni squadra e lo valuta con i criteri della rubrica. Le valutazioni delle squadre e i punteggi ClassDojo vengono utilizzati in una certa misura per definire i punteggi delle animazioni come valutazione sommativa. Gli studenti

riflettono su K-W-L e sui problemi. L'insegnante li osserva e dà feedback. Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Gli studenti condividono riflessioni, commenti e forniscono feedback con la classe utilizzando [Flipgrid](#). Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi. Forniscono anche feedback durante le sessioni e nelle breakout room.

Osservazioni dell'insegnante

Gli insegnanti dovrebbero pianificare con attenzione le attività didattiche affinché gli studenti possano utilizzare Zoom in modo efficace. In condizioni di larghezza di banda ridotta, l'audio aumenta e diminuisce. Ciò può causare problemi di comunicazione. Allora è meglio spegnere le videocamere. L'insegnante dovrebbe unirsi alle breakout room e può mandare messaggi. Sarebbe meglio avere la funzione Q&A per la versione gratuita; ma è prevista solo per la versione a pagamento.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

Per maggiori informazioni per saperne di più sull'apprendimento remoto, consultare:

Cinque strategie per l'apprendimento online: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Valutazione formativa in pratica - Modellare l'apprendimento degli studenti:
<https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Suggerimenti e trucchi: Insegnanti che fanno lezione su Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>

SCENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - COMPRENDERE IL MOTO LINEARE UNIFORME CON FAMOSE GIF ANIMATE DI PITTURA

Titolo

Comprendere il moto lineare uniforme con famose gif animate di pittura

Autore (i):

Eirini Siotou

Abstract

Questo è uno scenario di apprendimento interdisciplinare che associa le materie di fisica, storia e arte per studenti di 16-17 anni. Gli studenti conducono un'analisi storica su diversi mezzi di trasporto, utilizzando le risorse di Europeana, seguita da una ricerca sugli inventori del primo aeroplano, motocicletta, treno e sottomarino e sulla progettazione di tali invenzioni.

Nella seconda sezione devono confrontare la velocità degli ultimi modelli di ciascun veicolo con il primo per comprendere meglio come si sono evoluti nel tempo. Usando i dati precedentemente acquisiti devono risolvere problemi di fisica, applicando le loro conoscenze sul moto lineare uniforme.

Infine creano le proprie gif e illustrano un oggetto in costante movimento, modificando un quadro di loro preferenza tratto dalle collezioni Europeana. L'approccio didattico applicato è l'apprendimento basato su progetto poiché prevede la risoluzione di problemi, la creatività e l'apprendimento costruttivo.

Tabella riassuntiva

<i>Tabella riassuntiva</i>	
Materia	Fisica, storia
Argomento	Moto con velocità costante / Moto lineare uniforme Analisi storica di aeroplani, sottomarini, treni, moto
Età degli studenti	16-17 anni
Tempo di preparazione	1 h
Tempo di insegnamento	80 minuti
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • Pixlr Editor • Ezgif
Materiale didattico offline	iPad
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • Means of transport • Enric Bartrina • Nepal; air transport in the Khumbu, 1986

Tabella riassuntiva

- [Submarine, ubåt, stapeln, kockums, fartyg, Valrossen, båt, 1920-tal, Kockums varv, sjösättning, båtar](#)
- [Rörtransport. SJ T21](#)

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

Questa lezione rientra nel programma di fisica del secondo anno delle scuole superiori (studenti di 16-17 anni).

Obiettivo della lezione

Gli studenti potranno:

- Arricchire le loro conoscenze dell'approccio STREAM tramite la lettura e l'arte
- Sviluppare le loro competenze STEM: matematica e fisica
- Applicare il moto uniforme lineare
- Usare strumenti TIC

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto
- Apprendimento STREAM (scienze, tecnologia, lettura, ingegneria, arte e matematica)
- Ricerca visiva e apprendimento
- Apprendimento collaborativo
- Apprendere e programmare con app informatiche
- Combinazione di lezioni e workshop
- Apprendimento open-source
- Apprendimento centrato sullo studente

Competenze del 21° secolo

- Creatività e innovazione – Gli studenti creano le proprie gif usando strumenti TIC.
- Pensiero critico e risoluzione dei problemi - Gli studenti analizzano informazioni di problemi STEM.
- Collaborazione - Gli studenti lavorano in coppie per conseguire un fine comune e condividere la responsabilità del lavoro collaborativo.
- Alfabetizzazione TIC - Si usano le collezioni Europeana per cercare e valutare le informazioni.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Attività 1	Discussione sui differenti mezzi di trasporto.	5'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Attività 2	Gli studenti in coppia navigano tra le collezioni Europeana e cercano mezzi diversi di trasporto. Means of transport	10'
Attività 3	Gli studenti lavorano in coppia per studiare un mezzo di trasporto di loro preferenza. Possono scegliere tra aeroplani, moto, sottomarini e treni. Aeroplani Allegato 1, Means of transport Moto Allegato 2, Means of transport Sottomarini Allegato 3, Means of transport Treni Allegato 4, Means of transport	40'
Attività 4	Gli studenti lavorano in coppia per fare una gif di un mezzo di trasporto preso dalla galleria di Europeana usando i loro iPad e i seguenti programmi: Pixlr Editor Ezgif La gif deve rappresentare un mezzo di trasporto che si muove a velocità costante, percorrendo distanze uguali in intervalli uguali di tempo.	15'
Attività 5:	Discussione e conclusione	10'

Valutazione

L'insegnante valuta gli studenti in base ai risultati dei fogli di lavoro e alle gif create (Allegato).

*****DOPO L'IMPLEMENTAZIONE*****

Feedback degli studenti

Dopo avere completato lo scenario di apprendimento gli studenti preparano una relazione sul loro lavoro, che è inviata elettronicamente all'indirizzo e-mail dell'insegnante.

Osservazioni dell'insegnante

Lo scenario di apprendimento è stato implementato e la metodologia usata, Apprendimento basato su progetto, è stata efficace e coinvolgente e ha aiutato gli studenti ad applicare il moto lineare

uniforma a contesti diversi, associando fisica, storia e arte. Gli studenti sono stati ascoltatori e collaboratori attenti, hanno condiviso idee e collaborato in modo efficace. Secondo il loro feedback lo scenario di apprendimento è stato molto interessante e stimolante. In generale hanno detto che hanno apprezzato la galleria di Europeana e la creazione delle gif.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Fonti dei fogli di lavoro:

- ✓ <http://ducati.gr/site/content.php>
- ✓ http://www.wright-brothers.org/History_Wing/History_of_the_Airplane/Century_Before/First_Airplanes/First_Airplanes.htm
- ✓ <https://www.af.mil/About-Us/Fact-Sheets/Display/Article/104499/f-15e-strike-eagle/>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Motorcycle>
- ✓ <https://www.aerotime.aero/rytis.beresnevicius/22863-top-10-fastest-aircraft-in-the-world>
- ✓ <https://www.alux.com/fastest-motorcycles-world/>
- ✓ <https://www.britannica.com/technology/submarine-naval-vessel>
- ✓ <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2734072/Shanghai-San-Francisco-100-minutes-China-reveals-plans-supersonic-submarine-using-underwater-bubble-help-swim-faster.html>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Train>
- ✓ <https://www.cntraveler.com/stories/2016-05-18/the-10-fastest-trains-in-the-world>

kg a una velocità 2,5 volte superiore a quella del suono. L'F-15 è considerato uno degli aerei di maggior successo mai costruiti ed è ancora in servizio nell'aviazione americana. Gli F-15 possono volare a velocità superiori ai 2.655 km/h (1.650 mph).

Il Lockheed YF-12, un altro aereo militare, può viaggiare fino a 3.661km/h e costa tra 15 e 18 milioni di dollari.

3. Un YF-12 viaggia in linea retta a **una velocità costante** di 3.600 km/h. **(35 punti)**

a. Come si può definire il moto con velocità costante? Dai un esempio.

b. Che differenza c'è tra velocità vettoriale e velocità scalare?

c. Che distanza copre un YF-12 in un secondo?

d. Calcola quante volte la velocità della luce nel vuoto ($c = 3 \times 10^8 \text{ m / s}$) è più veloce della suddetta velocità dell'aereo YF-12.

e. Calcola quante volte la velocità del velivolo YF-12 è maggiore della velocità del suono nell'aria. ($u = 343 \text{ m/s}$)

f. Calcola quante volte l'aereo YF-12 è più veloce del primo aeroplano inventato.

g. Quanto tempo impiegherebbe un YF-12 a coprire la distanza della linea dell'equatore?

4. Un aereo passeggeri viaggia a una velocità costante di 800 km/h. Mentre l'aeroplano si trova sopra la California, la torre di controllo informa il pilota che a 1.000 km di distanza le condizioni meteo sono pessime. Un YF-12 deve andare là prima per studiare le condizioni. L'YF-12 decolla dalla California e inizia a volare verso quell'area quando l'aereo passeggeri ha già coperto 680 km in quella direzione.

(15 punti)

a. Quanto è distante l'aereo passeggeri dalla zona di pericolo in questo momento?

b. Calcola quanto tempo occorrerà all'aereo passeggeri per raggiungere la zona pericolosa.

c. A che velocità deve viaggiare l'YF-12 se deve raggiungere l'area pericolosa prima dell'aereo passeggeri?

Totale: _____ /100

Bibliografia:

3. Quando nella stessa frase trovi “*veloce*” e “*moto*” di solito trovi anche “*costoso*”. La moto più veloce del mondo è la Ducati 1098 S!
 Questo veicolo può raggiungere 96,6 km/h (60 mph) in meno di 3,0 secondi grazie ai suoi 180 cavalli. La Ducati 1098 S è classificata come moto sportiva.
 Ora la cosa sulle moto sportive è che dovrebbero essere più leggere per migliorare la maneggevolezza. Questa Ducati pesa solo 173 kg (381lbs). Grazie al suo motore a quattro valvole per cilindro altamente efficiente, la motocicletta può raggiungere fino a 169 mph o 271 km/h.
 Una moto Ducati viaggia in linea retta a **una velocità costante** di 200 km/h. **(35 punti)**

a. Come si può definire il moto con velocità costante? Dai un esempio.

b. Che differenza c'è tra velocità vettoriale e velocità scalare?

c. Quale distanza copre la moto in 1 secondo?

d. Calcola quante volte la velocità della luce nel vuoto ($c = 3 \times 10^8 \text{ m / s}$) è più veloce della suddetta velocità della moto Ducati.

e. Calcola quante volte la velocità del suono nell'aria ($u = 343 \text{ m/s}$) è più veloce della suddetta velocità della moto Ducati.

f. Calcola quante volte la moto Ducati è più veloce della prima motocicletta inventata.

g. Quanto tempo impiegherebbe la moto Ducati a coprire la distanza della linea dell'equatore?

da guerra nemiche senza essere scoperti e lasciare l'area dopo il combattimento senza essere rilevati dalle navi nemiche antisommergibili e dagli aerei da pattugliamento marittimo. Alcuni degli ultimi sottomarini d'attacco possono lanciare missili da crociera contro navi e bersagli nell'entroterra. Attualmente i sottomarini più veloci raggiungono velocità di 74 km/h.

I ricercatori dell'Harbin Institute of Technology in Cina stanno sviluppando un sottomarino "supersonico" che potrebbe viaggiare da Shanghai a San Francisco (9.816 km) in meno di due ore. I ricercatori affermano che la loro nuova imbarcazione utilizza una nuova tecnica radicale per creare una "bolla" che circonda sé stessa, riducendo drasticamente la resistenza. In teoria, dicono i ricercatori, una nave supercavitante potrebbe raggiungere la velocità del suono sott'acqua, o circa 1 km/s.

Un sottomarino 'supersonico' viaggia in linea retta a **una velocità costante** di 1.200 m/s. **(35 punti)**

- a. Come si può definire il moto con velocità costante? Dai un esempio.

- b. Che differenza c'è tra velocità vettoriale e velocità scalare?

- c. Che distanza copre il sottomarino 'supersonico' in 1 secondo?

- d. Calcola quante volte la velocità della luce nel vuoto ($c = 3 \times 10^8$ m / s) è più veloce della suddetta velocità del sottomarino 'supersonico'.

- e. Calcola quante volte la velocità del suono nell'acqua di mare ($u = 1.500$ m / s) è più veloce del sottomarino "supersonico".

- f. Calcola quante volte il sottomarino 'supersonico' è più veloce del primo sottomarino inventato.

- g. Quanto tempo impiegherebbe un sottomarino 'supersonico' a coprire la distanza della linea dell'equatore?

2004 sono viaggiatori in tragitto da e per l'aeroporto, macchine fotografiche in mano e pronti a scattare una foto agli indicatori di velocità quando il treno raggiunge i 431 km/h (267 mph). Il Giappone ha nuovamente dimostrato la sua abilità nei viaggi ferroviari ad alta velocità con il suo treno Maglev all'avanguardia, stabilendo un record mondiale di poco più di 600 km/h (373 mph).

Un treno magnetico (Maglev) viaggia in linea retta a **una velocità costante** di 500 km/h.

(35 punti)

a. Come si può definire il moto con velocità costante? Dai un esempio.

b. Che differenza c'è tra velocità vettoriale e velocità scalare?

c. Quale distanza copre il Maglev in 1 secondo?

d. Calcola quante volte la velocità della luce nel vuoto ($c = 3 \times 10^8$ m/s) è più veloce della suddetta velocità del Maglev.

e. Calcola quante volte la velocità del suono nell'aria ($c = 343$ m / s) è maggiore della velocità del Maglev.

f. Calcola quante volte il Maglev è più veloce del primo aeroplano inventato.

g. Quanto tempo impiegherebbe il Maglev per precorrere la distanza della linea dell'equatore?

3. Un treno passeggeri lascia il binario alle 5:00 da Torino per Venezia, la stazione di arrivo, alla velocità costante di 100 km/h. Il sig. Dormiglioni ha perso il treno perché non si è svegliato ed è arrivato alla stazione alle 5:30. Il prossimo è un treno magnetico e inizia a viaggiare da Torino per Venezia quando il treno precedente ha già percorso 400 km verso la stazione d'arrivo. Il sig. Dormiglioni sa che la distanza tra le suddette città è di 500 km per entrambi i percorsi.

(15 punti)

STORIA DI IMPLEMENTAZIONE - TEST ALIMENTARI

Titolo

Implementazione dei "Test alimentari"

Autore (i):

Marina St-Mirčić



Gli studenti serbi di 14 anni hanno provato a implementare lo scenario didattico "Test alimentari" di Biljana Ilieva nelle lezioni di lingua italiana. L'obiettivo è introdurre gli studenti alle risorse di Europeana e motivarli a pensare a nutrizione e cibi sani.

Europeana Food and Drink

Per prima cosa si sono familiarizzati con la piattaforma [Europeana food and drink](#) e con la [sezione di risorse di e-learning](#) del sito web. Quindi è stato chiesto agli studenti di discutere le loro preferenze riguardo ai cibi.

Dopo la presentazione in PowerPoint [Food that helps us grow and become healthy adults](#), sono arrivati alla conclusione che oggi ci sono varie domande sul cosiddetto cibo spazzatura e sui meriti di una alimentazione sana. Gli studenti si sono resi conto che preferiscono mangiare cibo non sano per uno spuntino.

Tipica cucina serba

Come compito per casa, dopo avere visto le diapositive PPT di [Choosing Food and Staying Healthy](#), è stato chiesto agli studenti di fare una presentazione in italiano con Sway sui cibi serbi tipici e qui c'è il [risultato finale](#).

Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile

Durante la lezione successiva, volevamo espandere l'argomento sull'obiettivo di sviluppo sostenibile numero 2: Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile. Oltre alle preferenze nel gusto e nelle tradizioni, hanno sottolineato la disponibilità di cibo tra le popolazioni del mondo.

Non tutti i bambini e i giovani hanno a disposizione le quantità necessarie per una crescita armoniosa. C'è chi nel mondo ancora muore di fame; questa è stata la conclusione degli studenti.

Alcuni studenti hanno voluto agire per promuovere l'OSS 2 "Fame Zero", per combattere la fame nel mondo e lo spreco alimentare. Questa è la loro creazione in [Minecraft](#).



*Video creato dagli studenti
sulla loro azione per
promuovere l'OSS 2 "Fame
Zero".*

Il video è accessibile qui: https://www.youtube.com/watch?v=sJhASudB4e8&feature=emb_title

Pensieri conclusivi

Alla fine, posso concludere che implementando questo scenario di apprendimento, i miei studenti hanno sviluppato competenze comunicative in italiano e inglese, competenze digitali, competenze sociali e civiche, imparare a imparare, collaborazione e partecipazione. È una lezione interdisciplinare, collegata ad altre materie: lingue straniere, IT, cittadinanza, biologia e studi sociali.



European Schoolnet (EUN),
Rue de Trèves 61,
B-1040 Bruxelles, Belgio
† +32 (0)2 790 75 75 | f +32 (0)2 790 75 85

www.europeanschoolnet.org



Europeana Foundation,
Prins Willem-Alexanderhof 5,
2595 BE L'Aia, Paesi Bassi
† +31(0)7 03 14 09 91

www.europeana.eu

www.europeana.eu

