CONTRASTO ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA

GESTIONE DELLA CLASSE E DINAMICHE RELAZIONALI, CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALLA PREVENZIONE DEI FENOMENI DI VIOLENZA, BULLISMO E CYBERBULLISMO, DISCRIMINAZIONI

TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

INNOVAZIONE DELLA DIDATTICA DELLA DISCIPLINA E MOTIVAZIONE ALL'APPRENDIMENTO

Docenti:
Carla Pace
Terenzio Zocchi
Salvatore Scicchitano
Francesco Giannini

PROPOSTA DI ATTIVITÀ DIDATTICA

CLASSE A FUMETTI

Docenti:
Carla Pace
Terenzio Zocchi
Francesco Giannini

PROPOSTA DI ATTIVITÀ DIDATTICA

L'attività didattica ideata intende di fare tesoro degli argomenti e strategie didattiche affrontate durante i laboratori formativi, al fine di coinvolgere e motivare gli alunni ai quali è rivolta e far emergere i talenti e le potenzialità

PROPOSTA DI ATTIVITÀ DIDATTICA

La realizzazione di un albo a fumetti consente di far immergere gli studenti nel clima collaborativo di una redazione, coinvolgendoli secondo le loro capacità e competenze. L'attività serve ad attivare quelle dinamiche di *cooperative learning, peer-tutoring e problem solving* che da un lato motivano i più talentuosi (*innavators ed early adopters*) a mettere in gioco le loro abilità, e dall'altro stimolano la curiosità di tutti (anche dei *laggards*) verso saperi e competenze non ancora padroneggiati.

PROPOSTA DI ATTIVITÀ DIDATTICA

L'attività si propone come multidiscilplinare, e prevede fasi laboratoriali, avvalendosi anche dell'utilizzo di spazi di apprendimento meno formali dell'aula tradizionale. Nella nostra simulazione abbiamo immaginato un contesto in cui fosse necessario gestire comportamenti problematici, cercando di affrontare alcuni episodi di bullismo che si sono verificati nella classe.

IL CONTESTO



20 alunni, chiassosi, scarsamente scolarizzati. L'incubo di tutti i professori...

IL CONTESTO



L'attività didattica risulta faticosa per la presenza di un gruppo di studenti decisamente indisciplinati che determinano dinamiche di tensione e disturbo.

I PROFESSORI

Nonostante le difficoltà in classe...











LA DIDATTICA E LA GESTIONE DELLA CLASSE







I docenti ce la mettono davvero tutta per riuscire a coinvolgere gli studenti:
"Si può definire «gestione della classe» tutto ciò che l'insegnante mette in opera per stabilire e mantenere un ambiente favorevole all'attività di insegnamento - apprendimento."

Mario Comoglio

I RISULTATI...

Nonstante tutto... la situazione non sembra migliorare



VIOLENZA, BULLISMO E DISCRIMINAZIONI

Inoltre si sono verificati dei preoccupanti episodi di bullismo...





...che devo essere considerati e affrontati

Cosa fare con la III C...









ECCO L'IDEA!!! I SUPERERO!!!!

Un gruppo di docenti al lavoro șu un'attività multidisciplinare

ANNO DI FORMAZIONE 22/23

consideriamo...

IL NOSTRO RUOLO

- 1. Organizzare e animare situazioni di apprendimento
- 2. Gestire la progressione degli apprendimenti
- 3. Ideare e fare evolvere dispositivi di differenziazione
- 4. Coinvolgere gli studenti nei loro apprendimenti e nel loro lavoro
- 5. Lavorare in gruppo
- 6. Partecipare alla gestione della scuola
- 7. Informare e coinvolgere i genitori
- 8. Servirsi delle nuove tecnologie
- 9. Affrontare i doveri e i dilemmi della professione
- 10. Gestire la propria formazione continua

consideriamo...

LA MOTIVAZIONE

I comportamenti problema sono spesso inestricabilmente interconnessi alla scarsa motivazione degli alunni rispetto ai processi di apprendimento scolastico. Persino le migliori strategie e le lezioni più accuratamente programmate possono essere sopraffatte da un gruppo di alunni scarsamente motivati

BRAINSTORMING

Un'attività motivante....

parla la lingua degli apprendenti: si esprime in codici conosciuti e graditi;
si avvale di momenti pratici ed esperienziali (utilizzo attivo delle tic e degli strumenti tradizionali);
permette di usare le proprie competenze e promette di apprenderne di nuove;
prevede la produzione di un prodotto concreto: compito di realtà;

ANNO DI FORMAZIONE 22/23

BRAINSTORMING

Un'attività significativa... (sul bullismo)

affronta un problema,
fa sentire ascoltati,
fa sentire grandi,
lascia esprimere le idee di tutti,
propone delle soluzioni ad un problema,
non resta teorica ...realizza!!!

FA CRESCERE

PROVACI, E SE VA MALE PROVACI DI NUOVO

CLASSE DI SUPEREROI



Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti

Goal 4 Agenda 2030



RACCONTARE CON LE IMMAGINI



... A SCUOLA DI FUMETTO



RACCONTARE CON LE IMMAGINI



...A SCUOLA DI FUMETTO

La creazione di un fumetto in classe offre molte opportunità didattiche: si lavora su una storia che viene raccontata con dei dialoghi diretti; si traspone la narrazione in una sequenza di immagini, a loro volta organizzate spazialmente in una tavola; si può scegliere una tecnica di creazione delle immagini che arricchisca il senso della storia.



Perche il fumetto?

Il fumetto e ...



MOTIVANTE

Risulta più comprensibile, in molti casi incoraggia i ragazzi ad affrontare anche argomenti generalmente ritenuti più impegnativi (es. nuclei disciplinari, educazione civica, bullismo)

INTLITIVO

Il messaggio è veicolato in più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo) e quindi facilita una lettura rilassata.

Perche il fumetto 7

Il fumetto e ...

INCLUSIVO



FAMILIARE

La lingua del fumetto risulta più diretta e quindi semplificata, senza lunghe subordinate e strutture complesse. Il fumetto favorisce quindi l'aspetto comunicativo della lingua.

Perche i supereroi...

I supereroi da sempre appassionano ragazze e ragazzi, con i loro superpoteri e le loro caratteristiche straordinarie. Possono essere proposti non solo come esempi di modelli positivi che contrastano i cattivi (personificazione dei mali della società), ma possono diventare anche strumento e stimolo per riflessioni metacognitive sulla qualità e conseguenza delle proprie azioni quando, calati nella realtà degli studenti, mostrano atteggiamenti positivi e risposte a situazioni problema.

L'ATTIVITA'

TITOLO	A scuola di supereroi
Autore dell'UDA	Insegnanti della classe
Destinatari	Alunni delle classi terze
Disciplina/e coinvolta/e Durata dell'UdA	Italiano, scienze, matematica, ed. civica, tecnologia, ed. fisica, arte e immagine.



Traguardi che la UdA si prefigge di rilevare

Rispettare i comportamenti corretti ed esserne consapevoli.

Saper immedesimarsi empaticamente negli altri.

Cooperare insieme per superare le differenze.

Riconoscere, rispettare e condividere al dialogo tra sensibilità diverse.

Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze) L'Agenda 2030: Educazione alla salute e benessere di tutti e ridurre le disuguaglianze.

L'uso consapevole degli strumenti digitali.

Lotta contro il Bullismo.

Conoscere il concetto di energia.

Applicare il pensiero computazionale.

Strutture narrative dialogiche e descrittive

Produzione di tavole da disegno.

Consegna che diamo ai ragazzi relativamente alla situazione problema / compito di realtà / compito autentico

SITUAZIONE
PROBLEMA da cui
parte l'UdA

Compito di realtà:

Chi è il vero supereroe nella quotidianità?

Se dovessi immaginare te stesso nei panni di un supereroe quali sarebbero i tuoi punti di forza e quali i punti di debolezza? e chi sceglieresti al tuo fianco?

SITUAZIONE PROBLEMA da cui parte l'UdA

Lavoro di analisi del testo in classe di brani scelti selezionati sui temi della diversità intesa come valore aggiunto. Visione di un film dedicato come ad esempio Wonder.

Realizza un fumetto in fase preliminare su carta e in un secondo momento in digitale attraverso l'uso del pensiero computazionale (Scratch).

CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.

- Interpretazione:
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
- Cogliere la differenza tra bullismo e cyberbullismo.
- Azioni:
- Pianificare, produrre e realizzare un prodotto multimediale

CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.

- Utilizzare una procedura per risolvere un problema, come ad esempio seguire le istruzioni di un video tutorial su YouTube.
- Autoregolazione:
- Argomentare il loro lavoro.
- Giustificare e motivare le scelte effettuate.

Compito autentico realizzato mediante:

- Brainstorming
- Lezione dialogica e multimediale
- Metodo attivo
- Problem Solving
- Didattica laboratoriale (Learning by Doing)
- Reflective Learning
- Peer Tutoring
- Cooperative Learning

METODOLOGIA

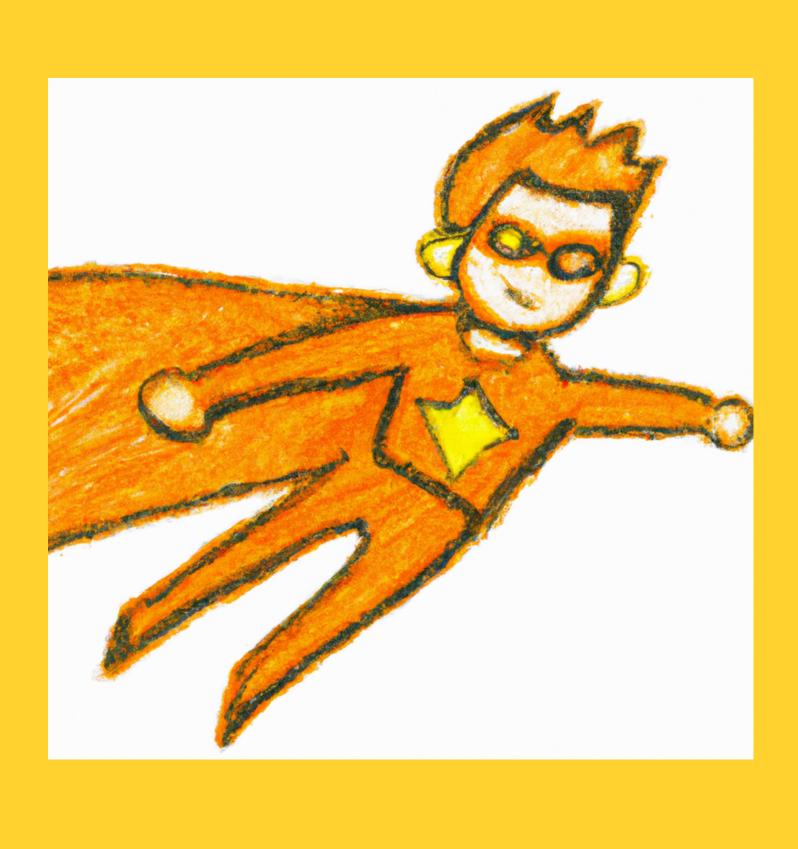
ELEMENTI CHE
PERMETTONO DI
INDIVIDUARE LE
ATTITUDINI

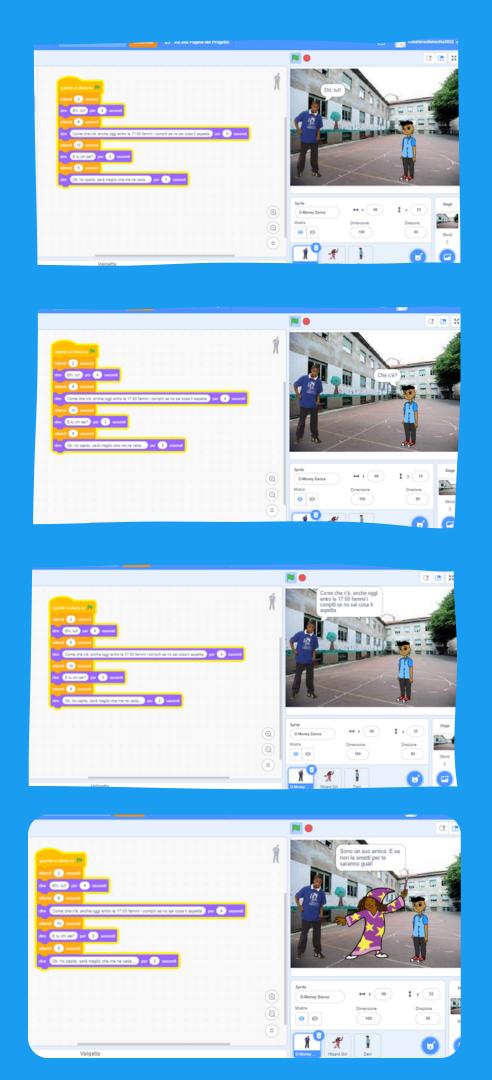
Scelta dei ruoli, capacità espositiva, partecipazione e capacità creative grafiche ed artistiche.

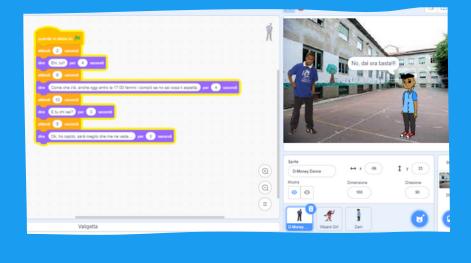
Rielaborazione di una scheda di R. Trinchero, A.

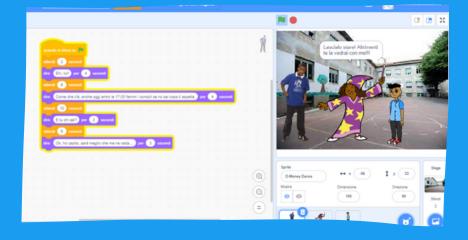
Tomassone – Edurete Ricerca e Formazione

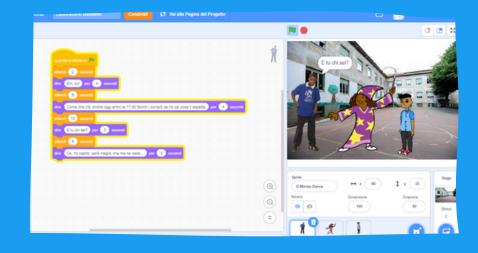






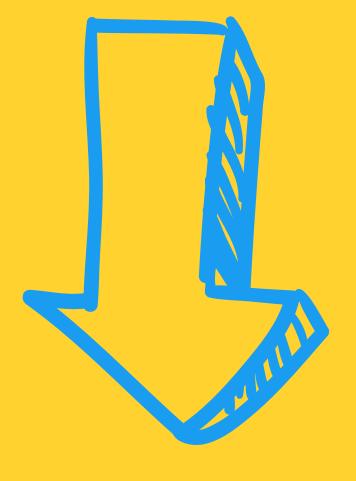






Fumetto con Scratch

L'Unità di Apprendimento



Unità di Apprendimento (UdA) per competenze¹

Schema sintetico di progettazione del seguente percorso didattico orientante:

1.Titolo	A scuola di supereroi		
2. Autore/i dell'UdA	Insegnanti della classe		
3. Destinatari	Alunni delle classi terze		
4. Disciplina/e coinvolta/e Durata dell'UdA	Italiano, scienze, matematica, ed. civica, tecnologia, ed. física, arte e immagine.		
5. Traguardo/i che la UdA si prefigge di rilevare	Rispettare i comportamenti corretti ed esserne consapevoli. Saper immedesimarsi empaticamente negli altri. Cooperare insieme per superare le differenze. Riconoscere, rispettare e condividere al dialogo tra sensibilità diverse.		
6. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	L'Agenda 2030: Educazione alla salute e benessere di tutti e ridurre le disuguaglianze. L'uso consapevole degli strumenti digitali. Lotta contro il Bullismo. Conoscere il concetto di energia. Applicare il pensiero computazionale. Strutture narrative dialogiche e descrittive Produzione di tavole da disegno.		
7. SITUAZIONE PROBLEMA da cui parte l'UdA	Consegna che diamo ai ragazzi relativamente alla situazione problema / compito di realtà / compito autentico Compito di realtà: Chi è il vero supereroe nella quotidianità? Se dovessi immaginare te stesso nei panni di un supereroe quali sarebbero i tuoi punti di forza e quali i punti di debolezza? e chi sceglieresti al tuo fianco? Lavoro di analisi del testo in classe di brani scelti selezionati sui temi della diversità intesa come valore aggiunto. Visione di un film dedicato come ad esempio Wonder. Realizza un fumetto in fase preliminare su carta e in un secondo momento in digitale attraverso l'uso del pensiero computazionale (Scratch).		

SB CONSEGNE	A) Interpretazione:
8B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	 A) Interpretazione: Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Cogliere la differenza tra bullismo e cyberbullismo. B) Azioni: Pianificare, produrre e realizzare un prodotto multimediale Utilizzare una procedura per risolvere un problema, come ad esempio seguire le istruzioni di un video tutorial su youtube. C) Autoregolazione: Argomentare il loro lavoro. Giustificare e motivare le scelte effettuate.
8.	Compito autentico realizzato mediante:

1 Rielaborazione di una scheda di R. Trinchero, A. Tomassone - Edurete Ricerca e Formazione

METODOLOGIA	Brainstorming	
	Lezione dialogica e multimediale	
	Metodo attivo	
	Problem solving	
	Didattica laboratoriale (learning by doing)	
	Reflective learning	
	Peer tutoring	
	Cooperative Learning	
9.ELEMENTI	Scelta dei ruoli, capacità espositiva, partecipazione e capacità creative grafiche ed artistiche.	
CHE		
PERMETTONO		
DI		
INDIVIDUARE		
LE ATTITUDINI		

RUBRICA DI		Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale	
VALUTAZIONE	Strutture di interpretazione	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e- safety. Utilizza le regole della netiquette.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle muovetecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	
	Strutture di azione	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati. Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale. Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Produce elaborati digitali (con la supervisione dell' insegnante. Conosce i diritti di proprietà intelletuale. Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Produce semplici elaborati digitali solo se guidato dall' insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato. Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall' insegnante.	
	Strutture di autorego lazione	Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità richieste	Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste.	Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall'insegnante o da un pari.	

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO				
Livello A - Avanzato Livello B -		Livello C - Base	Livello D - Iniziale	
	Intermedio			
L'alunno/a svolge	L'alunno/a svolge	L'alunno/a svolge	L'alunno/a, se	
compiti e risolve	compiti e risolve	compiti semplici	opportunamente	
problemi complessi,	problemi in situazioni	anche in situazioni	guidato/a, svolge	
mostrando	nuove, compie scelte	nuove, mostrando di	compiti semplici in	
padronanza nell'uso	consapevoli,	possedere conoscenze	situazioni note.	
delle conoscenze e	mostrando di saper	e abilità fondamentali		
delle abilità; propone	utilizzare le	e di saper applicare		
e sostiene le proprie	conoscenze e le	basilari regole e		
opinioni e assume in	abilità acquisite.	procedure apprese.		
modo responsabile				

Modello R-I-Z-A applicato ai livelli di certificazione delle competenze					
Risolve in maniera autonoma problemi complessi, mai risolti prima in quella forma didattica. Argomenta in modo efficace e consapevole le scelte fatte e le proprie opinioni.	Risolve in maniera autonoma problemi per cui deve scegliere le risorse da utilizzare, in situazioni mai risolte prima in quella forma nella didattica. Non sa motivare bene le proprie scelte o compie qualche errore.	Risolve in maniera autonoma problemi puramente esecutivi, anche in situazioni non perfettamente analoghe a quelle già svolte. Dimostra buone strutture di azione, ma non di interpretazione, né di autoregolazione	Risolve problemi puramente esecutivi (che richiedono solo di applicare, non di scegliere), solo se guidato, anche in situazioni note.		

Bibliografia e sitografia:

Dispense dei laboratori di formazione:

Contrasto alla dispersione scolastica: ICS talent ovvero individuare, coltivare, sviluppare il talento per una didattica realmente inclusiva, a cura di prof.ssa Rosalba Felice.

Gestione della classe e dinamiche relazionali, con particolare riferimento alla prevenzione dei fenomeni di violenza, bullismo e cyberbullismo, discriminazioni, a cura di prof.ssa Rachele Giammario.

Bibliografia e sitografia:

Metodologie e tecnologie della didattica digitale e loro integrazione nel curricolo, a cura di prof.ssa Caterina D'Ortona.

Innovazione della didattica della disciplina e motivazione all'apprendimento, a cura di prof.ssa Emma Columbro.

Bibliografia e sitografia:

Di Luca Botturi e Stefania Petralia,

IL FUMETTO IN CLASSE

Un percorso per raccontare con le immagini,

Scuola universitaria professionale della Svizzera

italiana, SUPSI.

Enrico Lovato (a cura di),
Il fumetto: spunti per la didattica collegamento tra
fumetto e apprendimento della lingua.

https://www.indire.it/