



Seminario nazionale della Rete *Avanguardie educative*

Udine, 14-15 novembre
2019

Istituto Superiore di Istruzione Secondaria
Udine
«Arturo Malignani»

Didattica per scenari

Sara Ciganotto Raffaella Tomasini

ISIS Arturo Malignani





Avete 2 minuti per guardare questa illustrazione in silenzio prima di qualunque intervento o discussione, sospendete la costante tendenza ad interpretare e valutare. Che cosa vedete? Non vi chiediamo di interpretare questa immagine, solo di dirci quello che vedete, deve essere qualcosa su cui poter puntare il dito.



Secondo voi che cosa sta succedendo in questa foto. Che cosa ve lo fa pensare?

Non si tratta solo di nominare un particolare ma di suggerire possibili interpretazioni. Quale interpretazione possiamo fornire basandoci su ciò che abbiamo visto? Che cos'altro sta succedendo?

Che cosa avete visto che vi fa dire questo?



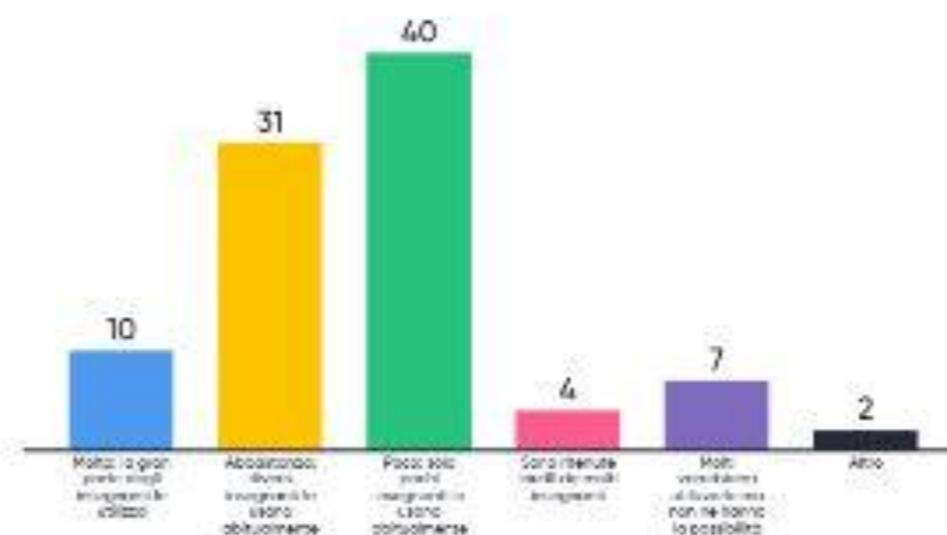
Basandovi su ciò che avete visto e poi su ciò che avete pensato, ci sono domande che l'illustrazione vi fa venire in mente? Per esempio, "Mi chiedo se "

L'immagine è una miniatura che rappresenta una lezione universitaria del XIV secolo presso l'Università di Bologna. L'autore è Laurentius de Voltolina e l'immagine è contenuta nel *Liber ethicorum* di Henricus de Alemannia.

QUANTO SONO DIFFUSE LE TECNOLOGIE ?

WWW.MENTI.COM

Piccolo sondaggio sulla diffusione delle TIC



FOCUS

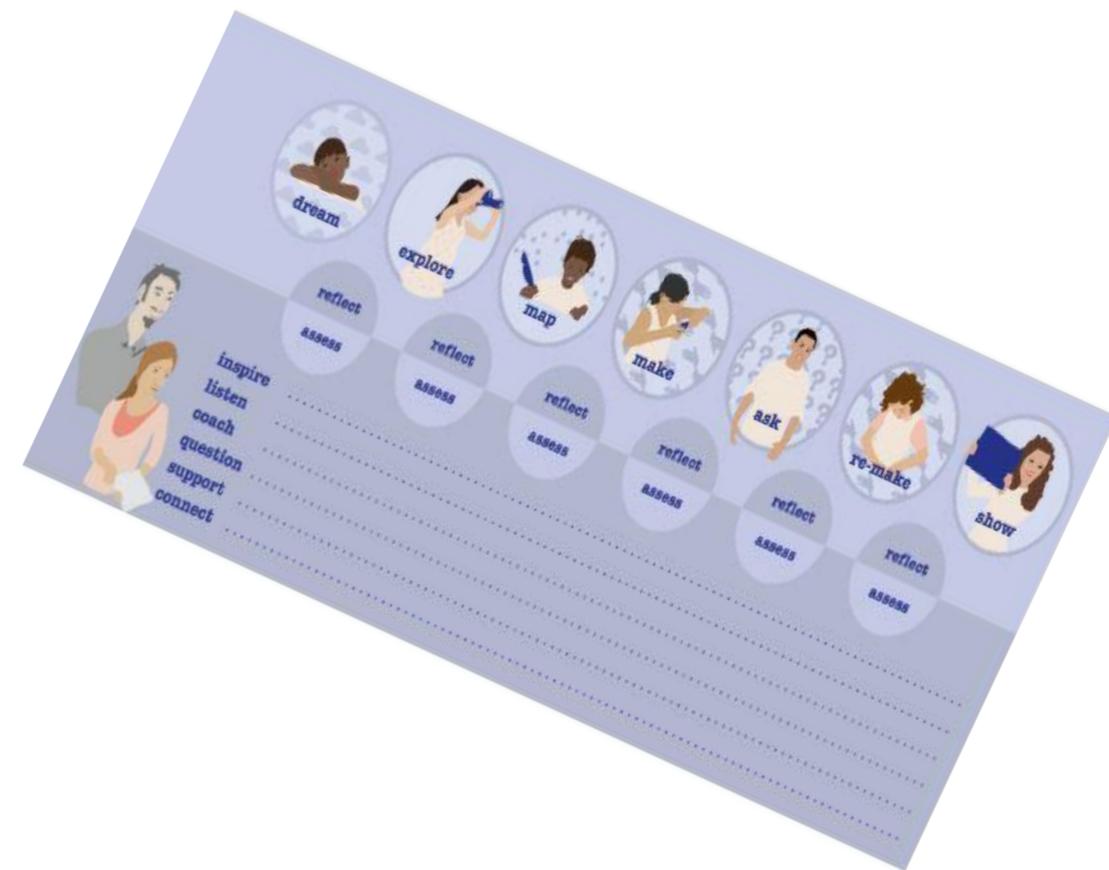
- DIDATTICA ATTIVA
- MOTIVAZIONE
- POTENZIALITA' DELLA TECNOLOGIA
- METODOLOGIA

DIDATTICA PER SCENARI

- Introduce pratiche didattiche innovative potenziata dall'uso delle tecnologie
- Nasce da un grande progetto europeo **iTEC**
- Innovazione didattica sia veicolata dalla tecnologia, non guidata da questa

PAROLE CHIAVE

- LEARNING SCENARIOS
- LEARNING ACTIVITIES
- LEARNING STORIES



LEARNING SCENARIO

Gli «scenari» sono contesti circoscritti di insegnamento/apprendimento che incorporano una visione di innovazione (attori, relazioni, ambienti, prodotti)

Sono applicabili e declinabili nei vari ordini di scuola e contesti disciplinari, e sono incentrati su pratiche didattiche basate sull'organizzazione degli studenti in **team di lavoro** e su un **ruolo decentrato del docente**

Gli scenari devono

Avere un legame con la realtà (possibilmente proiettata al futuro)

Avere obiettivi educativi e formativi

Prevedere l'uso delle tecnologie

LEARNING ACTIVITIES

Sono attività didattiche strutturate che, combinate in ‘pacchetti’, supportano l’attuazione di uno o più scenari. Sono attività trasversali tra le discipline e i curriculum



LEARNING STORY

La Learning Story è un documento di progettazione didattica in forma narrativa, scritto dal docente stesso a partire da un dato scenario e nel rispetto delle indicazioni provenienti dalle Learning Activities relative allo scenario stesso

la Learning story non è un racconto chiuso; è una sceneggiatura che si riscrive continuamente in base ai cambiamenti e agli imprevisti che emergono nel corso dell'azione e che prende forma definitiva soltanto a percorso concluso.

PARTIAMO CON UN ESEMPIO

Crea un gioco

Abbiamo scelto questa attività perché:

Attività semplice

Legami con la quotidianità degli studenti

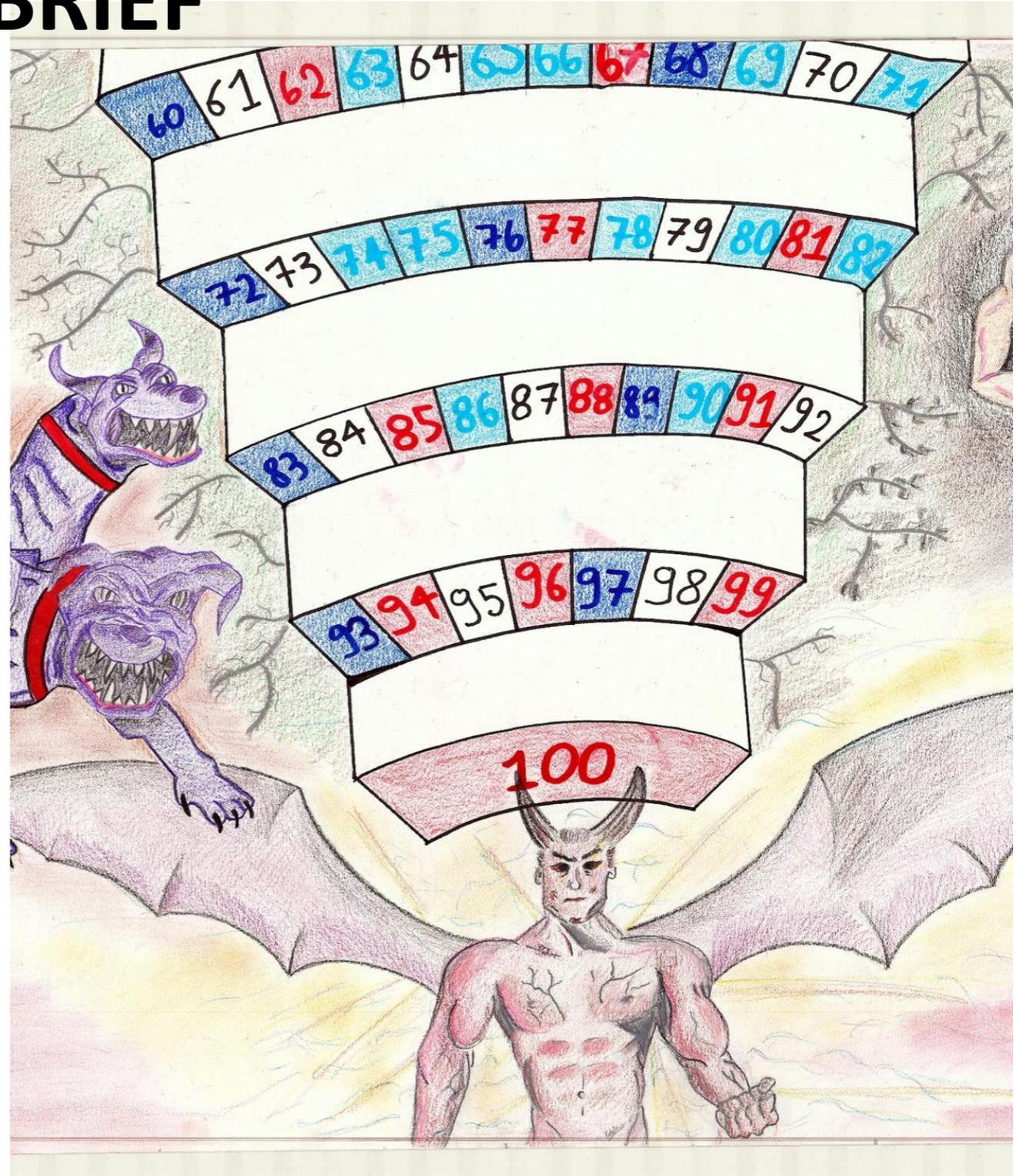
Argomento consueto

Attività che ha coinvolto diverse classi e diversi insegnanti

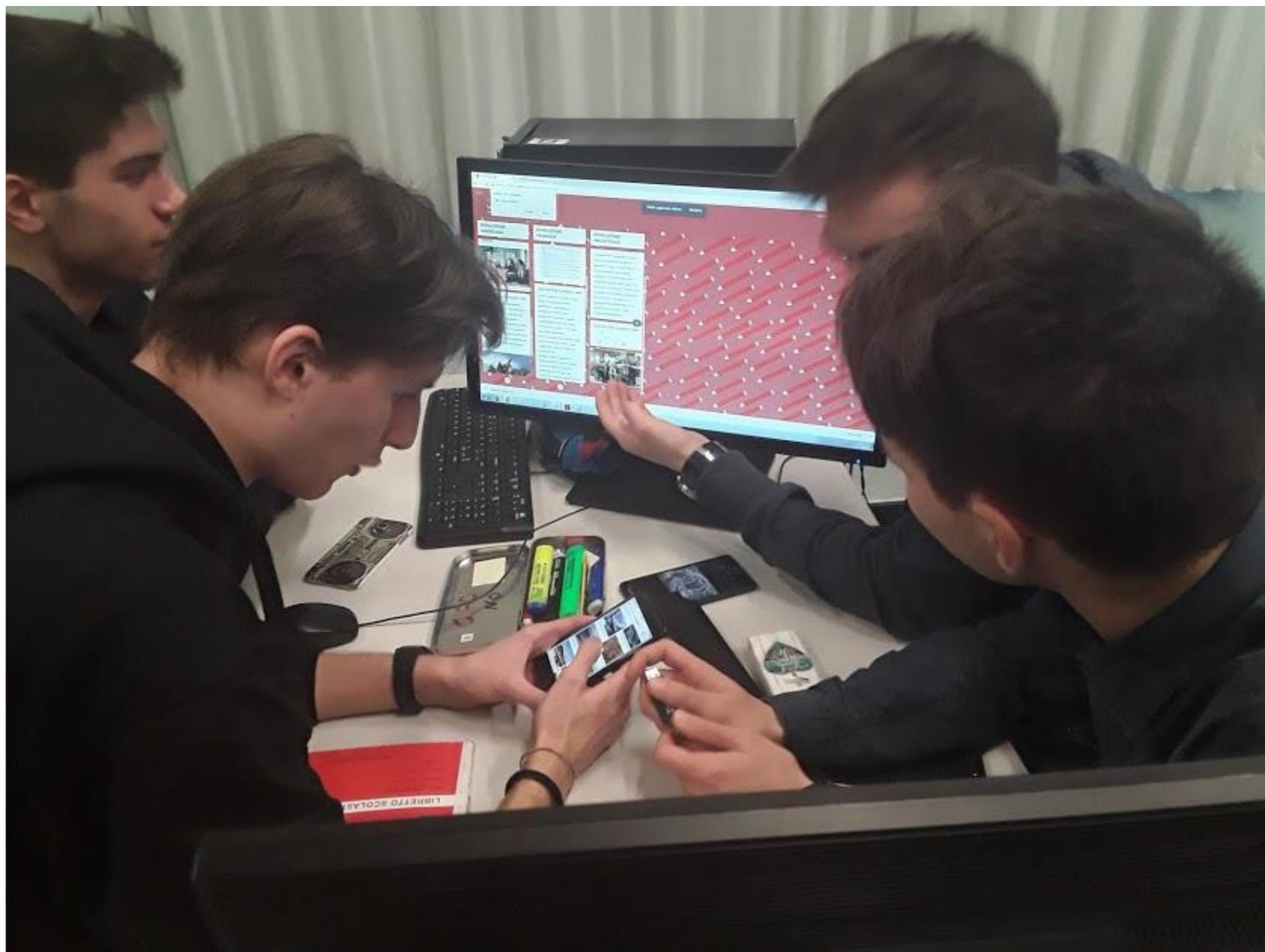
DESIGN BRIEF

Fase di motivazione
al progetto e di
condivisione del
percorso

LA DIVINA
COMMEDIA CHE
NON TI ASPETTI



INDAGINE CONTESTUALE



PROGETTAZIONE PRODOTTO E WORKSHOP PARTECIPATO

RICONOSCIMENTO 5



BONUS: 1 MALUS: 3

Chi è?
Dove si trova?
Cosa fa?

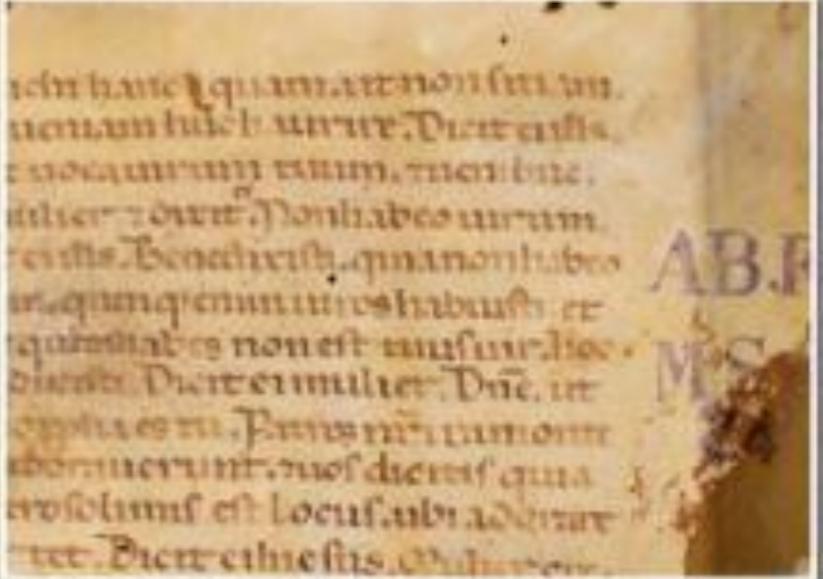
CIMENTO



BONUS 3 MALUS -1

*La meretrice che nei da l'ospizio
di Cesare non torse li occhi piatti,
morte commise e de le corti vizio,
infiammò contra me li cuori natti;
e li 'nfiannati infiammar si Augusto,
che ' lieti onor tocnno in tristi latti.*

Lessico - 72



Bonus: 2, Malus: 2

Completa con la coppia di termini corretta: "Non omo, omo già fui, e li parenti miei furon _____, per patria ambedue" □

- A) TOSCANI, FIORENTINI
- B) SICILIANI, PALERMITANI
- C) GRECI, ATENIESI
- D) LOMBARDI, MANTOVANI

<https://bighugelabs.com/deck.php>

PROGETTAZIONE FINALE



UNO SCENARIO DESIGN

- Design Brief
- Indagine contestuale / Analisi comparativa o osservazione
- Progettazione del prodotto
- Workshop di progettazione partecipata
- Progettazione finale del prodotto
- Riflessione

THE LADDER OF FEEDBACK



 PROJECT ZERO

pz.harvard.edu

by David Forster, King Arthur's Round Table: How Collaborative Conversations Create Smart Organizations (John Wiley Press, 2002)

Un secondo esempio Costruisci un book trailer

https://docs.google.com/file/d/0BxQRuv7_Q1qTWTB5bEM5SWhWNXM/view

<http://itec.aalto.fi/learning-stories-and-activities/>

??

??

??

??

??

??

??

GRAZIE PER AVERCI ASCOLTATO



ORA

VI INVITIAMO A VOLARE



Seminario nazionale della Rete *Avanguardie educative*

