

Abstract

Nome dell'autore/i	CATERINA MUSUMECI
Titolo dell'esperienza/progetto	"IT'S NOT THE DESTINATION, BUT THE JOURNEY, THAT MATTERS"
Nome e tipo di scuola	LICEO SCIENTIFICO STATALE "E. BOGGIO LERA"
Città	CATANIA
Periodo di svolgimento e durata complessiva	OTTOBRE - FEBBRAIO
Media utilizzati	Piattaforma MOODLE e vari webtools : padlet, thinglink, adobespark, scratch
Disciplina/e coinvolta/e	INTERDISCIPLINARE : ITALIANO, LATINO, GEOSTORIA, INGLESE, FISICA, SCIENZE, STORIA DELL'ARTE, RELIGIONE , ED.FISICA
Studenti coinvolti	<p><i>Numero complessivo, età, genere, eventuali studenti stranieri, o con BES/DSA, hanno già partecipato ad esperienze simili, ecc.</i></p> <p><i>23 studenti , secondo anno liceo scientifico, età 15 anni, presenza di un alunno DSA.</i></p> <p><i>La classe è "classe 2.0" dal primo anno e la "flipped classroom" è stato (ed è)l'approccio didattico adottato.</i></p> <p><i>Inoltre, un gruppo di alunni ha usato vari webtools in occasione di un "Erasmus+ workshop" sulla flipped classroom nell'anno scolastico precedente.</i></p>
Descrizione sintetica dell'esperienza/progetto. (max 1000 parole)	<p><i>Articolare la descrizione nei seguenti paragrafi:</i></p> <p>1. Fasi principali - Argomento</p> <p><i>Il progetto nasce dall'idea di elaborare una"lesson plan" condivisa tra i colleghi del consiglio di classe sia nella tematica scelta sia negli strumenti utilizzati e metodologie applicate. La tematica del "viaggio " viene intesa come viaggio fisico,interiore,religioso, immaginario, simbolico, come metafora di vita, e infine come viaggio "virtuale". Pertanto,partendo da conoscenze attraverso letture di letteratura sia italiana che straniera, acquisizione di conoscenze storiche, geografiche, religiose ed artistiche, attraverso calcoli di distanze in mondi reali o immaginari , lo studente potrà cogliere e riprodurre in modo assolutamente soggettivo il suo viaggio. Tale</i></p>

progettazione si basa su Project based Learning approach, ovvero un tema /quesito che sia comune alle discipline interessate e che possa coinvolgere lo studente attivamente in fasi differenti : guardare, ascoltare, leggere, investigare (web quest), praticare collaborativamente, quindi discussione, elaborazione, definizione e soluzione del problema come compito di realtà. Si è quindi proceduto alla creazione di una classe virtuale con la piattaforma e-learning Moodle a cui potessero accedere studenti e docenti, questi ultimi con una propria area dove caricare la lezione e assegnare i compiti. La lezione è stata generalmente introdotta secondo la metodologia “flipped”, con video brevi testi da leggere a casa per poi avviarne la discussione in classe. Oppure con immagini inerenti il percorso del disciplina in oggetto , come nel caso di Storia dell'arte , Religione e educazione Fisica. La comunicazione con gli studenti è avvenuta attraverso il forum e/o attraverso Whatsapp.

La fase successiva è stata una “webquest” come nel caso della lingua inglese : un indagine su internet per la creazione di un viaggio virtuale nel mondo. Oppure, dopo attento studio delle tecniche poetiche di poeti italiani , gli alunni sono stati invitati a riflettere e quindi creare “petali di poesie”.

In altre discipline, viaggi virtuali nell'arte del romanico e tra le chiese barocche della nostra città Catania.

2. Finalità generali

Imparare ad imparare : Organizzare e gestire il proprio apprendimento.

Possedere un metodo di studio e di lavoro autonomo

Elaborare e organizzare attività seguendo la logica della progettazione.

Comunicare, comprendere e rappresentare testi e messaggi di genere e complessità diversi, formulati con linguaggi e supporti diversi.

Cooperative learning : Collaborare e partecipare , lavorare ed interagire con gli altri in specifiche attività collettive.

Problem solving: Risolvere problemi e individuare collegamenti e relazioni

Rielaborazione delle conoscenze acquisite in compiti di realtà

Sviluppare competenze digitali

Critical thinking: Esplicitare giudizi critici

3. Obiettivi specifici d'apprendimento

Il Progetto si propone le seguenti finalità:

Conoscenza e comprensione del problema

Acquisizione di conoscenze letterarie e scientifiche nei linguaggi specifici

Acquisizione di nuovi elementi in relazione al fenomeno

Conoscere il lessico, nella madre lingua e nelle lingua straniera, fondamentale per la gestione di comunicazioni orali e scritte in contesti formali e informali

4. Procedure e metodi didattici impiegati

Impostazione del lavoro su piattaforma elearning Moodle

Problem based learning -quesito

Brainstorming activity e discussione (tutta la classe), introduzione all'argomento con l'insegnante (lezione frontale)

Flipped learning: video e brani , articoli da visionare e leggere a casa

Investigation/ Webquest

Pratica e Cooperative learning: gli studenti in gruppo(3-4) esporranno i risultati della loro ricerca attraverso elaborati multimediali



	<p><i>Auto valutazione del lavoro eseguito; analisi dei punti di forza e di debolezza-discussione</i></p> <p>5. Risultati (rispetto alle attese iniziali)</p> <p><i>I risultati , seppur ancora parziali in quanto i tempi per tale progettazione è stato calcolato in un intero anno scolastico, sono già abbastanza soddisfacenti sia per i ragazzi che sicuramente hanno sviluppato una maggiore cooperazione in seno al gruppo classe, una autonomia e responsabilità nell'elaborare i dati raccolti e maggiore senso critico per il lavoro svolto.</i></p> <p><i>Per i docenti, sicuramente una esperienza stimolante ed anche “challenging”, di sfida per i tempi e le modalità innovative condivise.</i></p>
<p>Giudizio complessivo</p>	<p><i>Quali sono le tue impressioni generali sull'esperienza? Quale lezione hai imparato da questa esperienza? Pensi di proseguirla? Come?</i></p> <p><i>Le mie impressioni sono certamente positive: coinvolgere i colleghi nella condivisione di strumenti e metodologie diverse da quelle tradizionali è stata un sfida , ma sicuramente una crescita professionale per il confronto e la maggior comunicazione che si è creata all'interno del consiglio di classe.</i></p> <p><i>I ragazzi hanno sicuramente imparato a collaborare per ottenere un “final goal” condiviso, hanno dimostrato di essere in grado di portare a compimento il lavoro richiesto e di rendere l'insengnante “guida” del loro percorso di crescita.</i></p>
<p>Sfide/criticità</p>	<p><i>Indicare quali sono state le principali sfide affrontate nel corso dell'esperienza, le criticità incontrate e come sono state affrontate ed eventualmente risolte</i></p> <p><i>I tempi sono stati quelli più difficili da osservare , in quanto una progettazione di così largo respiro prevede un percorso temporale che comprenda tutto l'anno scolastico. Infatti, il progetto è ancora in fase di elaborazione e si concluderà a giugno.</i></p>
<p>Altro (se necessario)</p>	<p><i>Aggiungere ulteriori osservazioni se necessario.</i></p>



Allegati

Indicare link di collegamento ad eventuali produzioni multimediali, sito, schede, disegni, storyboard, ecc.

CLICCARE SUL LINK QUI DI SEGUITO:

<http://virtual.liceoboggiolera.it/virtual/course/index.php?categoryid=68>

QUINDI CLICCARE SU 2D INTERDISCIPLINARE -2016 -2017 INSERIRE come "CHIAVE" la password

*Boggiolera1 ,quindi INVIA