Allegato 3a – Scheda riassuntiva delle esperienze segnalate

SEMINARIO NAZIONALE
"CITTADINANZA E DIGITALE"
MILANO 14-15 FEBBRAIO 2019

PRESENTAZIONE DELLE ESPERIENZE DELLE SCUOLE

ISTITUTO	IC Falcone COPERTINO Lecce
INDIRIZZO	Via Regina Isabella
INDIRIZZO MAIL	Leic86400d@istruzione.it
TELEFONO	0832 947120
DIRIGENTE SCOLASTICO	Ornella Castellano
REFERENTE DELL'INIZIATIVA	Ornella Castellano
INDIRIZZO MAIL DEL REFERENTE	castellano.ornella@gmail.com
N. SCUOLA/E COINVOLTA/E NELL'ESPERIENZA	IC Falcone
N. CLASSE/I COINVOLTE NELL'ESPERIENZA	n. 40
ORDINE/I DI SCUOLA CONVOLTO/I	Secondaria 1°grado, Primaria, Infanzia
ANNI SCOLASTICI	2017/18 e 2018/19
TEMATICA (barrare la tematica principale su cui verte l'esperienza)	
1. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO PER UN USO RESPONSABILE DELLA RETE *Comunicazione responsabile, sicurezza e riservatezza dei dati, comunicazione non ostile, contrasto al cyberbullismo e alla diffusione di messaggi pericolosi (cfr sottoculture giovanili, messaggi d'odio, ecc.).*	
2. TECNOLOGIE DIGITALI E PENSIERO CRITICO *L'uso critico delle tecnologie digitali nella ricerca e nell'utilizzo di informazioni: strategie di ricerca in rete, contrasto alle fake news, educazione al pensiero critico attraverso l'analisi delle notizie.*	
3. DIGITALE E PERSONALIZZAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI *Il contributo delle tecnologie digitali per l'ambiente di apprendimento inclusivo, la differenziazione delle proposte didattiche, l'individualizzazione (es. FAD, istruzione domiciliare, strumenti differenziati, valorizzazione delle eccellenze, ecc.).*	
4. PENSIERO COMPUTAZIONALE E DIDATTICA *Il contributo del pensiero computazionale per il problem solving e la didattica delle diverse discipline*.	
5. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DIGITALI *Il contributo delle tecnologie digitali per la creazione di ambienti di apprendimento innovativi, partecipativi, attivi e collaborativi e centrati sulla ricerca.*	X Wiky Europa
6. DIGITALE E DISCIPLINE *Il contributo delle tecnologie digitali per l'arricchimento delle didattiche e per l'apprendimento*	

nelle diverse discipline.	
7. CITTADINANZA, DIDATTICA E SOCIAL NETWORK *Uso didattico dei dispositivi di comunicazione e dei social. Come utilizzare in modo virtuoso i dispositivi personali per la comunicazione e i social network.*	
L'esperienza ha riguardato un solo grado/più gradi di istruzione della stessa scuola/rete di scuole (specificare quali)	Scuola Secondaria 1°grado: 11 classi Primaria: 19 classi Infanzia: 10 sezioni **Totale::** **40**

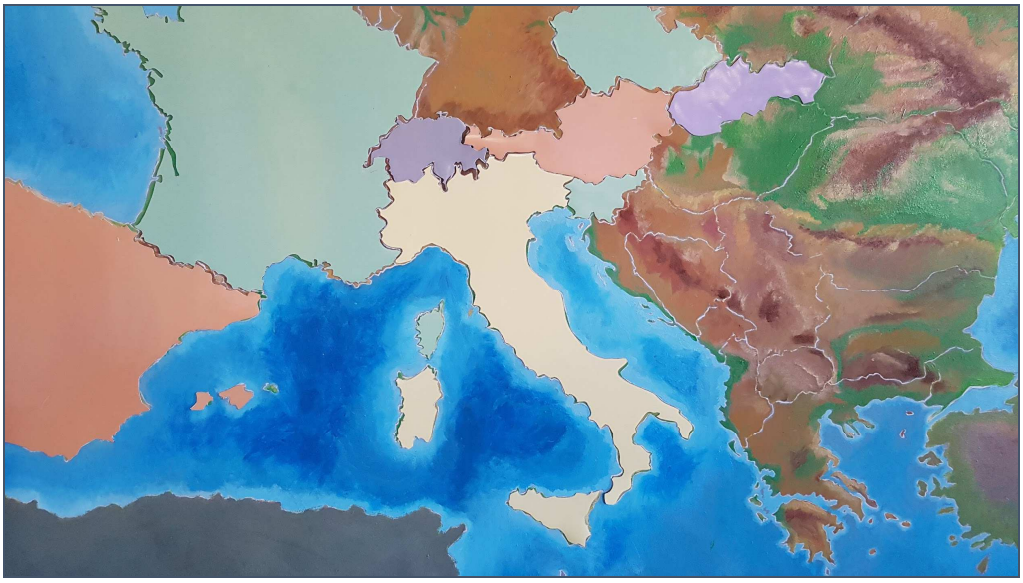
Breve descrizione dell'esperienza che illustri la tematica, il processo seguito e quanto realizzato.

Wiki è un laboratorio per la didattica delle competenze che si realizza in orario curricolare e permetterà la certificazione delle competenze di tutti gli studenti.
La novità di Wiki sta nell'essere laboratorio nella fase di produzione/implementazione dei contenuti e nell'essere sussidio didattico multilivello (attività di discriminazione/osservazione con le bandiere, l' "agenzia viaggi

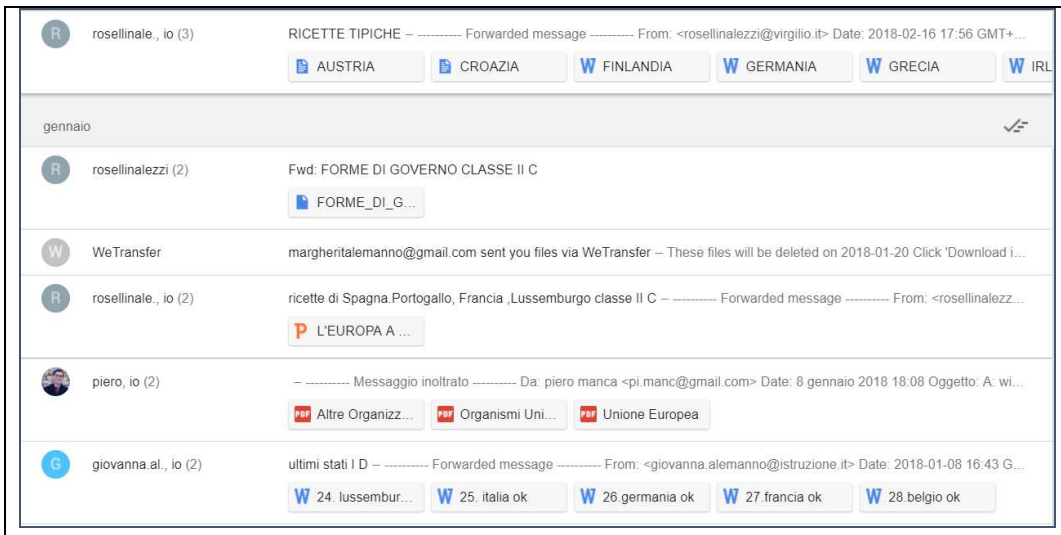
La carta geografica
Wiki Europa è una grande carta geografica che occupa la parete di fondo della nostra aula magna. La parete è stata dipinta nel corso di vari mesi di lavoro da una squadra di alunni della Scuola secondaria di I

grado, coordinati dalla docente di Arte.
La superficie è stata preparata con vari strati di vernice magnetica, che permetteranno di utilizzarla come base per un puzzle di Stati d'Europa.

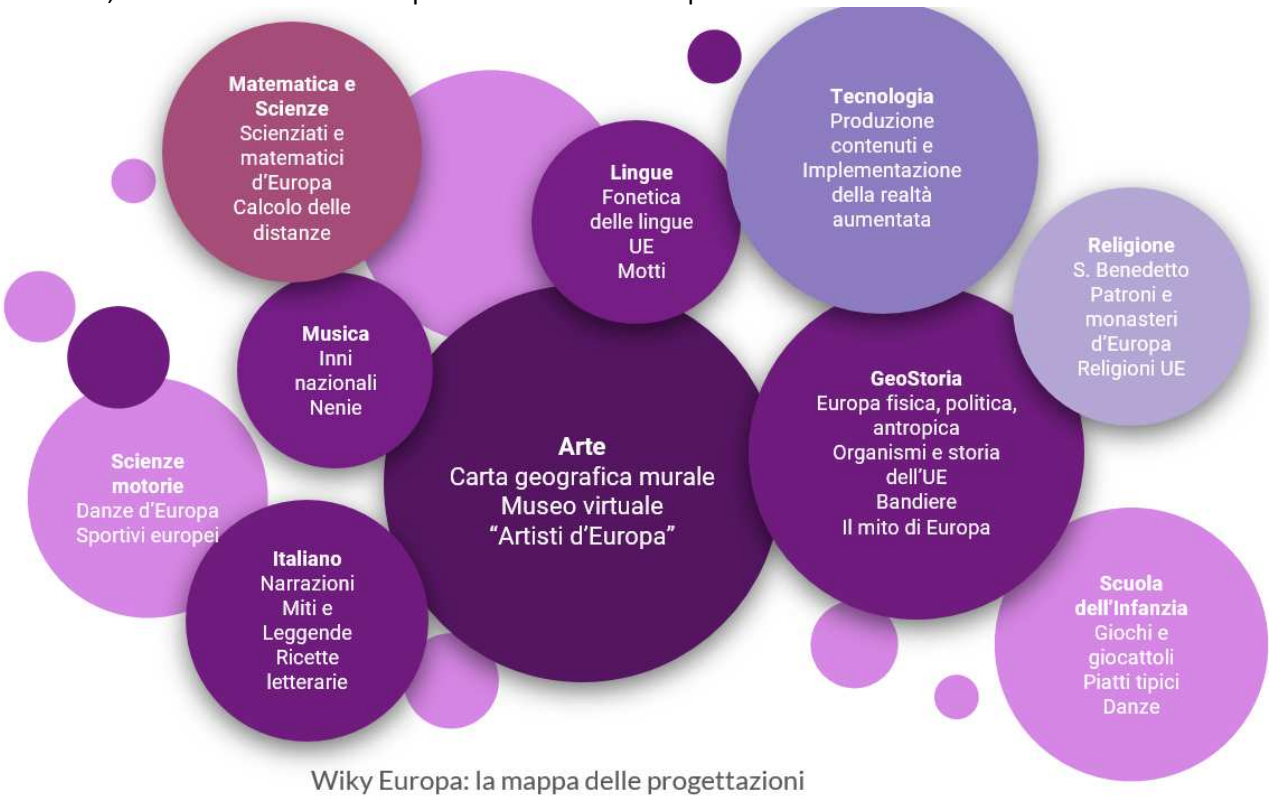
Le sagome degli Stati d'Europa sono state realizzate su foglio magnetico: il primo livello di gioco è quindi un puzzle da comporre e ricomporre



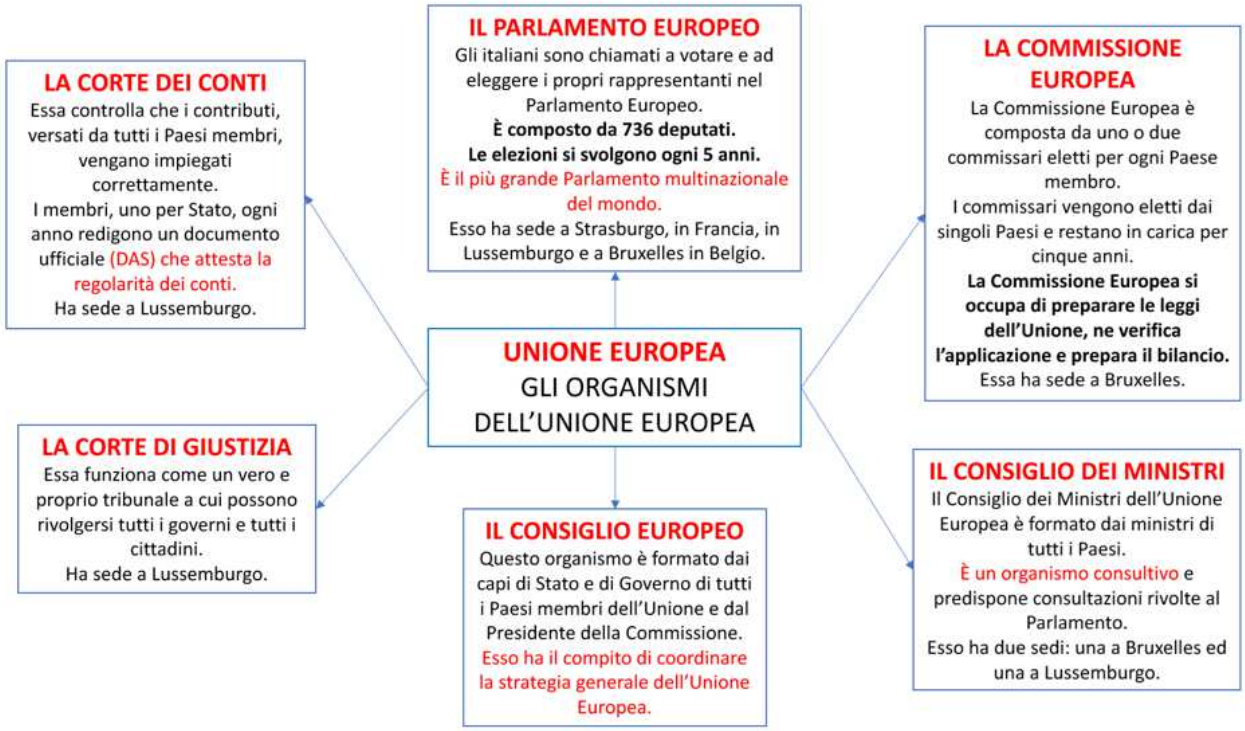
La produzione dei contenuti
Tutte le classi hanno lavorato alla raccolta di contenuti che abbracciano tutti gli aspetti della cultura e civiltà Europea.
I contenuti, realizzati in varia forma, arrivano all'indirizzo e-mail predisposto.



Con le insegnanti di musica gli alunni studiano e registrano gli inni nazionali. e, con i docenti di cittadinanza si approfondiscono gli ordinamenti dei paesi europei. Tutte le classi producono testi e immagini sui vari contenuti, suddividendo l'enorme quantità di contenuti esplorabili.



Wiky Europa: la mappa delle progettazioni



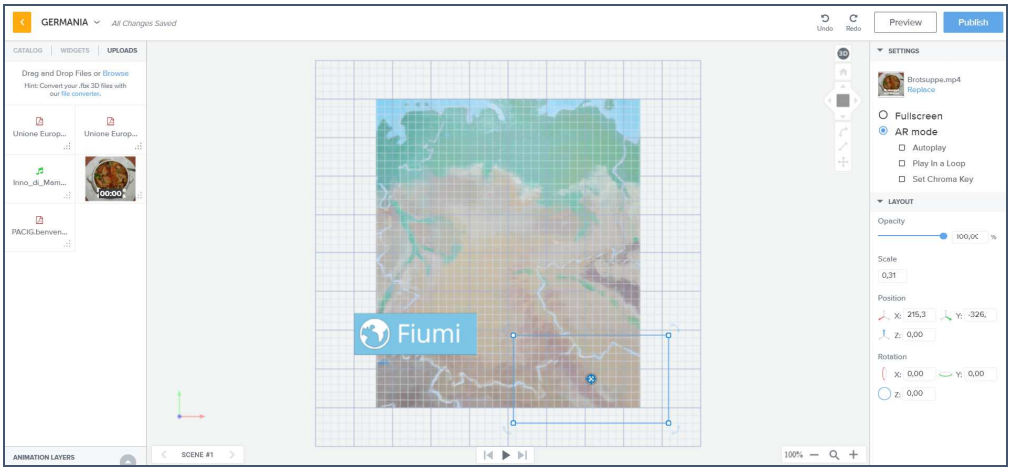
Esempio di progetto di una delle 40 classi coinvolte: Mappa degli organismi dell'Unione Europea - classe IIB Secondaria

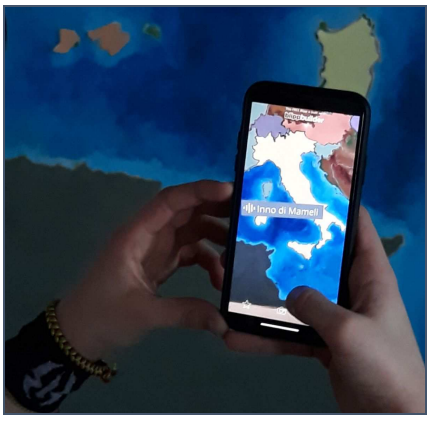
Wiky Europa va online

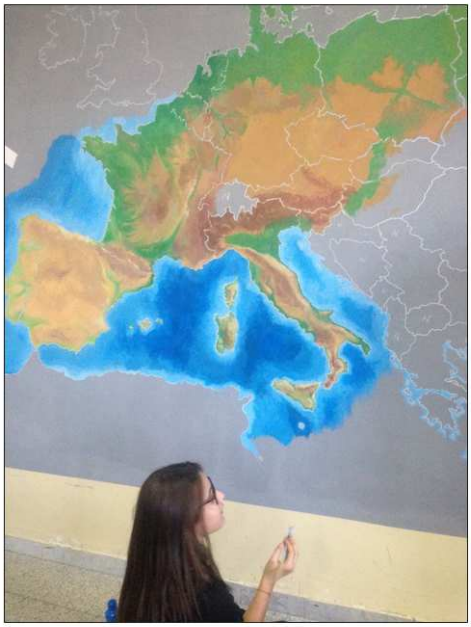
Tutti i contenuti, un po' alla volta, vengono caricati su un blog da una squadra di autori della Secondaria di I grado. Il blog serve a dare uniformità grafica ai contenuti ed a semplificarne la fruizione.

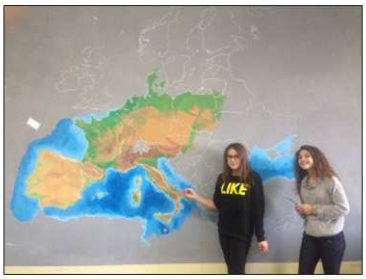
Gli alunni apprendono a pubblicare contenuti online, organizzare un blog con etichette e pagine, riconoscere gli aspetti legati alla proprietà dei contenuti.

WikyEuropa diventa interattiva
Il passo successivo è la costruzione di link in realtà aumentata.
I vari Stati vengono fotografati e caricati su Blippar, un'applicazione free per scopi educativi. Ad ogni immagine vengono collegati i diversi contenuti prodotti per quel determinato Stato d'Europa. L'applicazione mobile permette quindi di inquadrare le varie sezioni della mappa e accedere ai contenuti caricati sul blog tramite smartphone.









piaGruppo di progetto:

Wiky Europa è il prodotto di varie fasi di progettazione che hanno attraversato tutti gli organismi dell'istituto.
Fase 1: Staff di presidenza (14 membri, coordinati dal ds)
Fase 2: Team specialistico dello Staff (5 docenti: animatore digitale, arte, gerografia, storia, lingue)
Fase 3: Collegio dei Docenti
Fase 4: Dipartimenti disciplinari
Fase 5: Consigli di Intersezione/Interclasse/Classe
Fase 6: Gruppo progetto Rete Veliero Parlante
Fase 7: Staff di presidenza (iniziative di divulgazione: INDIRE –Avanguardie Educative, ENEA Brindisi- Notte dei Ricercatori, Sezione Excogito alla 9' edizione de Il Veliero Parlante)

Criticità da risolvere e risultati attesi in termini di apprendimento, organizzazione, benessere e motivazione degli allievi che hanno motivato la progettazione dell'attività

Quando ci hanno invitato a presentare la nostra esperienza ci siamo trovati di fronte la difficoltà di superare la mera narrazione, dato che siamo abituati a presentare le nostre esperienze e a favorirne la trasferibilità. Abbiamo superato questa criticità con la realizzazione di una bellissima riproduzione su tela della nostra carta muraria che permette di trasportarla facilmente e di fruire pienamente sia dell'impatto visivo che della funzionalità tecnologica; sulla carta mobile funziona perfettamente la realtà aumentata.
Grazie a Wicky portatile possiamo anche duplicare le situazioni di apprendimento negli altri plessi della nostra scuola e/o in spazi esterni.

Monitoraggio e valutazione dell'esperienza

(specificare le eventuali forme di monitoraggio e valutazione attivate sull'esperienza)

Dai dati dei monitoraggi rivolto a studenti, docenti e genitori abbiamo rilevato pieno apprezzamento per l'esperienza di Wiki. Inoltre ha favorito la piena collaborazione fra i docenti sia nella fase progettuale che nella fase di realizzazione laboratoriale

Punti di forza e criticità

Il potenziale formativo di Wicky Europa si è rilevato immediatamente. Tutte le classi dell'istituto hanno contribuito ad implementare contenuti e tutte ne fruiscono, divertendosi ad imparare.

Impatti durevoli nell'organizzazione, diffusione dell'esperienza nella comunità scolastica

Wiky Europa è un **sussidio dinamico** poiché, oltre ad aver permesso la condivisione dei tre ordini di scuola intorno ad un progetto comune e ad aver permesso la realizzazione di un prezioso ed unico sussidio didattico multifunzionale, permette di continuare ad essere implementata con nuovi contenuti, anno per anno. Non finiremo mai di scrivere pagine e di raccontare esperienze.

Indicare il sito dove si può reperire ed eventualmente scaricare la documentazione dell'esperienza

http://lnx.comprensivofalconecopertino.it/

N.B.: Si riassumono di seguito i criteri di qualità che devono essere presenti nell' esperienza segnalata.

- Essere stata messa a punto e coordinata da un gruppo di progetto (team, CdC, commissione, dipartimento, rete di scuole …)
- essere stata attuata nelle classi;
- essere inserita in modo strutturale nel curricolo;
- prevedere didattiche di tipo laboratoriale, collaborativo, centrate sull'azione autonoma degli allievi;
- essere coerente con le Indicazioni Nazionali (Traguardi, competenze, ambiente di apprendimento)
- prevedere strumenti per la verifica e la valutazione degli apprendimenti e delle competenze;
- prevedere il monitoraggio e la valutazione della progettualità;
- coinvolgere più discipline;

- coinvolgere più gradi di scuola del primo ciclo;
- essere documentata e avere una diffusione, almeno a livello di Istituto.

Allegato 3b – Pianificazione dell'esperienza in forma di UDA

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	**WikyEuropa**
Compito significativo e prodotti	Una carta geo-politica, magnetica, giocabile, in realtà aumentata

Competenze chiave e relative competenze specifiche	***Evidenze osservabili (Traguardi)***
1) IMPARARE AD IMPARARE Saper lavorare in gruppo Progettare e realizzare un'opera multidisciplinare	Unità d'apprendimento multidisciplinari a metodologia attiva. Cooperative Learning e Problem Based Learning
2) COMPETENZA DIGITALE Conoscere ed utilizzare il linguaggio transmediale Implementare contenuti multimediali	Implementazione del sito Realizzazione realtà aumentata
3) COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Formazione alla Cittadinanza Europea Produzione di contenuti sull'Europa geo-storica, politica, antropica; Conoscere gli Organismi dell'Unione Europea	Contenuti relativi agli Organismi dell'Unione Europea caricati sull'immagine del Palazzo d'Europa Contenuti caricati su ogni Paese dell'Unione Europea
4) COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA Produzione di contenuti Calcolo e misura delle distanze in Europa	Contenuti presenti sulla carta relativi a "Scienziati e Matematici d'Europa" e "Calcolo delle distanze. L'AGENZIA VIAGGI"
5) COMUNICAZIONE IN MADELINGUA Produzione di contenuti Produzione di articoli, didascalie, video Presentazione/descrizione del sussidio e delle funzionalità tecniche Presentazione delle potenzialità didattiche del sussidio -livelli di gioco/studio	Articoli e presentazioni di Wiky sui social e alle fiere didattiche

Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
1a Saper progettare 1b Saper collaborare	Schemi, Diagrammi ad albero, Diagramma a V Cooperative Learning
2a Saper schematizzare	Flow chart, schema libero, caricare informazioni su un sito, gestire informazioni su piattaforma informatica, implementare attraverso app varie tipologie di contenuti (testuali, grafici, sonori, video)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
3a Saper sintetizzare	Individuare sequenze comunicative, individuare paragrafi, individuare parole chiave, riassumere verbalmente, con un testo, scrivere didascalie
4a Saper produrre testi a contenuto scientifico	Sistemi di misurazione delle distanze in Europa (metri e miglia), operare in sequenza, calcolare distanze geografiche e distanze con i vari mezzi di trasporto, schede di sintesi su scienziati e matematici
5a Saper produrre testi a contenuto umanistico	Isolare concetti chiave, individuare sequenze comunicative, individuare paragrafi, individuare parole chiave, riassumere verbalmente, con un testo, scrivere didascalie

Alunni destinatari	**Tutti gli alunni dell'Istituto Comprensivo: Infanzia-10 sezioni, Primaria: 19 classi, Secondaria: 11 classi**
Discipline coinvolte	***Tutte: matematica, scienze, tecnologia, lingua italiana, inglese, francese, italiano, storia, geografia, arte, musica, motoria, religione (vedasi schema pag.4)***
Fasi di applicazione (elencare I titoli delle fasi di cui al piano di lavoro)	**Fase 1-2-3: Progettazione** **Fase 4: Attività didattica** **Fase 5: Verifica. Valutazione. Disseminazione**
Tempi *(Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)*	**Due ore settimanali da gennaio a maggio in tutte le classi**
Esperienze attivate	**Progettazione multilivello** **Didattica laboratoriale ad alta motivazione**
Metodologia	**Didattica laboratoriali, Cooperative Learning, Problem Based Learning, Classi aperte, Brainstorming, Ricerca, Scrittura politestuale**
Risorse umane ***interne*** ***esterne***	**Tutti i docenti della scuola**
Strumenti	**Biblioteche; Laboratori: informatici, scientifici, storico; Software specifici**
Valutazione	Rubriche di valutazione specifiche dei saperi disciplinari e delle competenze socio relazionali

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:	Wiky Europa
Coordinatore:	Dirigente Scolastica Ornella Castellano
Collaboratori :	Tutti i docenti dell'istituto

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 Progettazione generale	Producono schemi generali	Producono schemi generali ed avviano UdA	Schemi, Diagramma a V	Novembre	Schemi	Schemi
2 Progettazione analitica	Ipotesi didattiche	Producono schemi di dettaglio	Flow chart, Diagrammi ad albero	Dicembre	Bozze UdA	Bozze UdA
3 Progettazione didattica	Piano attività. Iportesi utilizzo ambienti	Produzione unità d'apprendimento	UdA	Dicembre	UdA	UdA
4 Fase attiva	Impara divertendosi	Organizza i laboratori	Contenuti implementati sulla carta	Gennaio-Maggio	Contenuti implementati sulla carta	Rubriche di valutazione
5 Presentazione esterna alla scuola	Cura della presentazione pubblica di Wiky	Cura del prodotto Valutazione esterna	Abstract per partecipazione a concorsi	Maggio-Giugno	Materiali divulgativi, abstract concorsi	Esiti dei concorsi esterni

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

Tempi								
Fasi	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
1	X							
2		X						
3		X						
4			X	X	X	X	X	
5							X	X

STRUMENTI DI RIFLESSIONE FINALE E AUTOVALUTAZIONE DELLO STUDENTE
(barrare con una X accanto allo strumento: possibili più opzioni)

STRUMENTO	
RELAZIONE FINALE DI RICOSTRUZIONE-RIFLESSIONE	
DIARIO DI BORDO	**X**
QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE	**X**
ALTRO (specificare)	**Partecipazione a concorsi**

Copertino, 5 novembre 2018

Dirigente Scolastico
Ornella Castellano