

L'innovazione curricolare di Learning to Become

Ibridazioni e convergenze tra le discipline del curricolo

- Romanzo-mondo
- STEAM
- Geostoria

Ridisegnare il quadro delle conoscenze e dei saperi

2

Dissolvere i confini tra le scienze naturali e le scienze umane

Tempi, spazi e ambienti di apprendimento della comunità educativa

- Ecologia organizzativa
- Ecosistemi per l'apprendimento

L'agire non è «detenuto» o «esercitato», ma emerge come effetto delle relazioni umane

3

Insegnare un agire relazionale

Il pensiero ecologico, lo sviluppo sostenibile

- Antropologia della natura
Andare oltre l'orizzonte occidentale
- Crisi climatica
- Transizione ecologica
- Coscienza globale

1

Riconfigurare criticamente il rapporto tra educazione e umanesimo

Partecipare in modo collaborativo alla crescita reciproca di tutti

7

Recuperare collettivamente un'etica del Pianeta

La cura e la consapevolezza

- Servizio civile scolastico

- Terzo settore

- Identità e Appartenenza

L'appartenenza ai destini del mondo

Learning to Become

Ridistribuire l'istruzione attraverso un nuovo cosmopolitismo

Valorizzare la molteplicità e l'interconnessione delle conoscenze, delle pratiche e delle tecnologie

6

- Patrimonio ambientale e culturale

- Ricerca scientifica e tecnologica

- Green Jobs

- Intelligenza sociale

Le relazioni umane nella comunità educativa

Riposizionare l'idea di sviluppo all'interno di una comunità educativa di relazioni umane

Pensare un mondo sistemico e aperto a ciò che è «altro da sé»

4

Stare con i problemi del mondo attraverso una pedagogia dell'apprendimento situato

- Cultural studies

- Parità di genere

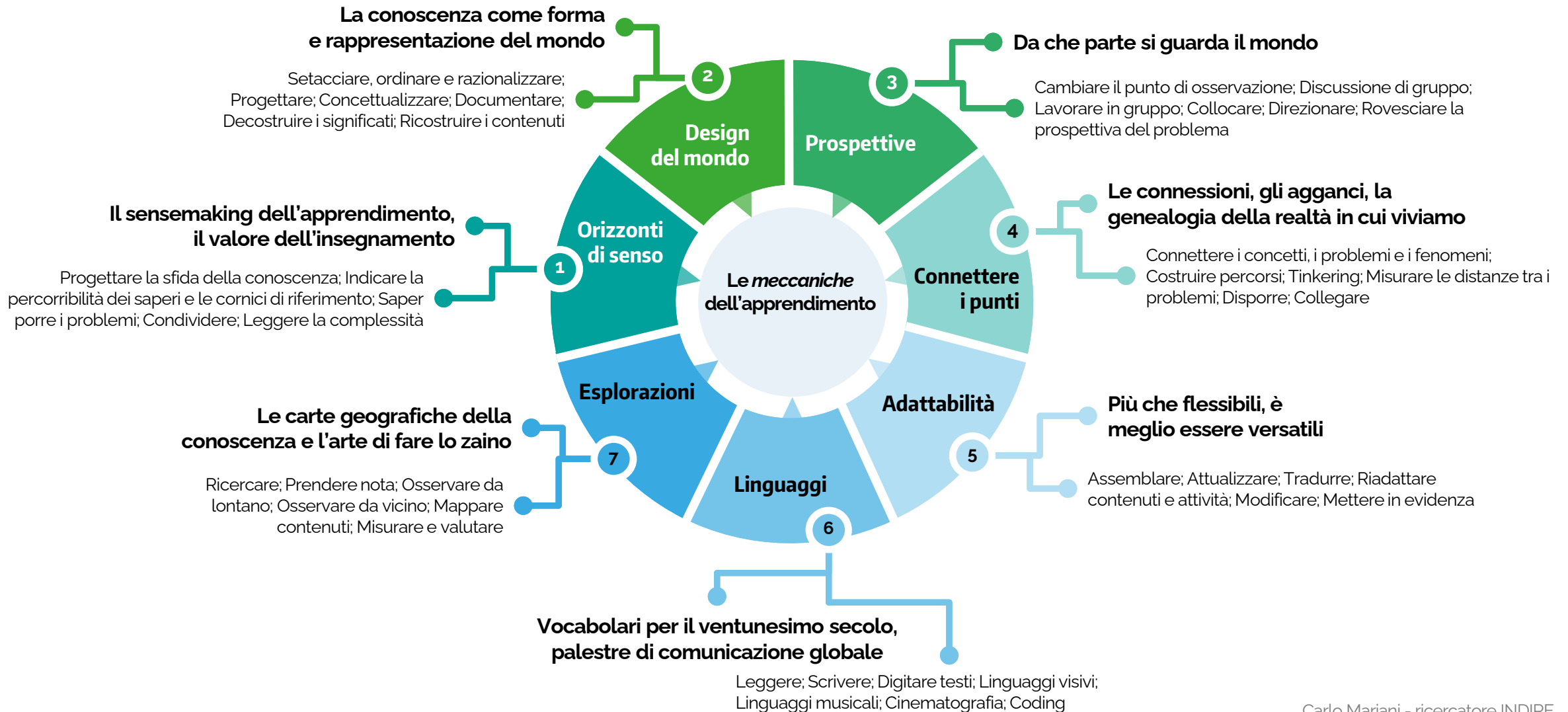
- Beni comuni

- Economia circolare

Il territorio, il lavoro, l'internazionalizzazione

Le “meccaniche” dell’apprendimento

In che modo gli insegnanti possono riconnettersi ai saperi del XXI secolo



Il modello di progettazione



Progettare il percorso

Il design didattico, le conoscenze e le competenze, gli ambienti di apprendimento, le situazioni didattiche, la valutazione

1

Intro

Individuare la cornice di senso

Connettere il curriculum alle finalità generali del percorso

Abstract

Sintesi del percorso

Finalità

È lo spazio in cui il docente presenta la **cornice di senso e le finalità generali**: la connessione con il curriculum; il contesto in cui si svolge l'intervento didattico (orientamento; progetto d'istituto, ecc.); il rapporto con la programmazione didattica generale della classe; la rilevanza che l'esperienza di apprendimento assume in rapporto al curriculum).

Traguardi di competenza

Obiettivi specifici di apprendimento

Sezione in cui il docente indica in forma di elenco sintetico i traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento in relazione al curriculum e sulla base dei repertori di competenze impiegati nella scuola secondaria di primo e/o secondo grado.

Esempio:

Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi*

* DM 139/2007 Assi culturali

2

Storytelling

Raccontare i contenuti che si vogliono esplorare

Declinare il percorso su competenze-target e obiettivi di apprendimento

In questa sezione il docente **a) racconta** lo sfondo culturale e didattico del problema; **b) chiarisce** il ruolo dei contenuti e dell'argomento che intende sviluppare; **c) presenta** il quadro generale e il raccordo con il curriculum per stimolare la riflessione del gruppo-classe; **d) valorizza e rende attuali** le ragioni per cui viene svolto questo percorso (**orizzonte di senso**).

In questo modo l'insegnante **coniuga i traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento con i saperi pregressi e con il curriculum**, stimola la curiosità, promuove l'interesse e la motivazione, prefigura gli scenari della ricerca e il processo formativo.

L'ottica trasmissiva della lezione frontale viene rovesciata e sostituita da un percorso **inquiry based** o **problem-based**, in cui allo studente si chiede un ruolo partecipativo e attivo in termini di risultato-prodotto.

3

Strategie

Le modalità per arrivare alle competenze

In questa sezione si descrivono il flusso delle attività necessario a raggiungere i **traguardi di competenza**, gli **obiettivi di apprendimento** e le modalità con cui il percorso didattico intende affrontare e sviluppare il curriculum: la presentazione e ricognizione del problema; la pianificazione del lavoro collaborativo e di quello individuale; la realizzazione e la presentazione del prodotto.

Le strategie, con le attività che ne derivano, **si configurano come vere e proprie situazioni operative**, attraverso le quali si può elaborare il **design del percorso didattico** complessivo: da una prima fase di **presentazione dell'idea** (brainstorming) alla successiva **osservazione ed esplorazione del fenomeno** (dell'evento; della situazione problema; del testo letterario; dell'opera d'arte; ecc.); dalla **concettualizzazione delle conoscenze** (per consolidare la dimensione culturale dell'esperienza) alla **progettazione di un prodotto** (si organizzano le idee e i contenuti, anche in forma di mappa; si stabiliscono i ruoli all'interno del gruppo); dallo **sviluppo** (gli studenti trasformano le idee e i materiali in prodotti), fino alla **revisione** (anche attraverso il coinvolgimento di esperti esterni, di sondaggi e interviste) e alla **presentazione finale**.

Progettare il percorso

Il design didattico, le conoscenze e le competenze, gli ambienti di apprendimento, le situazioni didattiche, la valutazione

4

Metodi

Configurare
il gruppo-classe

In questa sezione vengono indicate le **metodologie** e le **situazioni didattiche** che il docente suggerisce e configura per il gruppo-classe.

Metodologie

MLTV; Flipped Classroom; Debate; Service Learning;
Oltre le discipline; Didattica per scenari;
Lezione fenomenica; HyperDoc; WebQuest; Jigsaw; Studi di caso, PBL; ecc.

Situazioni didattiche

Lavoro individuale; Lavoro di gruppo; Lavoro a coppie; Peer-to-peer; Presentazione uno-a-molti; Collaborazione a distanza; ecc

5

Attività

Come si riutilizza ciò
che si è imparato

Nella sezione **Attività** viene descritto il percorso da svolgere attraverso **l'osservazione di fenomeni, l'esplorazione di situazioni, la manipolazione di materiali, la lettura di testi, l'analisi di opere d'arte**, ecc. Queste attività si configurano come esperienze didattiche disciplinari e/o interdisciplinari; implicano il recupero e la rielaborazione di conoscenze pregresse; consentono l'apprendimento di nuove conoscenze e capacità; utilizzano il materiale didattico predisposto dal docente; promuovono l'applicazione dei saperi in situazioni nuove e produttive, in cui lo studente possa mobilitare le proprie competenze.

Le **Attività** prevedono **una fase esperienziale, di tipo osservativo ed esplorativo** (che cosa si osserva, in che modo, con quali risorse: testi, video, strumentazioni, ecc.), alla quale segue **un lavoro di problematizzazione logica, teorica e culturale** (a seconda delle discipline coinvolte) che consente di procedere in modo induttivo dall'esperienza ai significati. Per attuare questo passaggio il processo prevede un lavoro di **rielaborazione, di discussione, di lavoro di gruppo e/o individuale**, accompagnato da **letture di approfondimento, schedature, produzione di testi; mappature; visualizzazioni di clip video; esercitazioni; riscritture; traduzioni; attività di progettazione; simulazioni; revisioni; studi di caso, ecc.**

Il docente predispone **schede di lavoro, compiti autentici, schede di verifica, esercitazioni** e altro materiale utile allo svolgimento del percorso.

6

Valutazione

Come si valuta
la competenza

In questa sezione il docente descrive le modalità con cui intende effettuare un'**osservazione qualitativa** e una **valutazione formativa** dell'attività.

Si possono prevedere **Rubriche di valutazione** intermedie, anche allo scopo di effettuare una valutazione mirata su particolari segmenti didattici e su attività specifiche. Oppure si può preferire una valutazione per competenze dell'intero percorso, utilizzando una specifica rubrica di valutazione.

- Rubrica di valutazione finale per competenze
- Rubrica di valutazione intermedia
- Griglia di osservazione delle competenze trasversali
- Scheda di autovalutazione compilata dallo studente

7

Risorse

Essere consapevoli
dell'informazione

Le risorse e i materiali tecnici e le tecnologie che si utilizzano durante l'osservazione, l'esplorazione e la manipolazione.

Gli approfondimenti bibliografici; la sitografia di riferimento; i video da visualizzare: tutte queste risorse guidano lo studente nella **pratica della ricerca** e nell'**uso consapevole delle fonti** di documentazione. Inoltre concorrono non soltanto allo svolgimento del percorso ma anche alla **rappresentazione problematica della conoscenza e del processo di apprendimento**.

PROCESSI	IDEAZIONE	OSSERVAZIONE ESPLORAZIONE	PROGETTAZIONE	SVILUPPO	PRESENTAZIONE
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <p>Il riferimento al curricolo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e descrivere gli obiettivi di competenza Introdurre il senso e il significato del percorso didattico Pianificare le attività e le varie fasi Coinvolgere gli alunni e ascoltare il feedback degli studenti Organizzare il lavoro per gruppi Definire le metodologie di lavoro Definire e concordare i criteri di valutazione 	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Presentare i testi e i materiali che consentiranno di analizzare il fenomeno <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Cercare e trovare contenuti Cercare e consultare dati e informazioni Raccogliere informazioni (museo, famiglia, internet, biblioteca) 	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare dati e idee per agire Stabilire i ruoli differenti all'interno del gruppo di lavoro Realizzare una mappa di cosa si vuole realizzare Predisporre un processo di autovalutazione 	<ul style="list-style-type: none"> Trasformare idee in prodotti Mettere in pratica, costruire Assemblare le parti del prodotto Apportare modifiche e correzioni Riflettere sulle attività Sviluppare griglie di valutazione 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicare verso l'esterno l'attività svolta Organizzare la presentazione Realizzare uno spettacolo Esprimere un feedback Valutare
<p>Descrizione</p> <p>Come si svolge l'attività didattica</p>	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Introduce il percorso, spiega le finalità, prefigura gli scenari e l'orizzonte di senso Brainstorming e condivisione di idee Stimola gli studenti su specifici argomenti Ascolta il feedback degli studenti Assegna ruoli e suggerisce situazioni didattiche adeguate <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Forniscono il loro feedback alla proposta Scelgono il loro ruolo nel micro-gruppo Prendono visione della consegna 	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Modera Supporta gli studenti Fornisce feedback <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Fanno una lettura approfondita del testo Evidenziano parole chiave Fanno la costruzione diretta e/o la parafrasi (testo poetico) Fanno un riassunto o uno schema Consultano vocabolari Consultano altre fonti Predispongono il testo per l'aggiunta di note esplicative 	<p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Creano una mappa concettuale del prodotto (il palinsesto di una presentazione; il menabò di una rivista; la sceneggiatura di un video; lo schema di una relazione tecnica; la demo di un prototipo; ecc.) Contribuiscono a definire i criteri di valutazione e autovalutazione 	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Accompagna gli studenti nel processo di creazione <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Discutono e creano prodotti e prototipi Usano le tecnologie Condividono i materiali di lavoro in un ambiente cloud Iniziano a creare il prodotto in base all'idea progettuale Preparano griglie di valutazione e/o di autovalutazione 	<p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzano il loro lavoro/contributo in funzione della presentazione o della performance Preparano l'attrezzatura necessaria Partecipano attivamente alla presentazione <p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Valuta in base ai criteri di valutazione condivisi
<p>Ambienti di apprendimento</p> <p>Gli spazi e il setting</p>	<ul style="list-style-type: none"> Classe Ambienti storici (museo, archivio, biblioteca) Internet (es. Google Suite) 	<ul style="list-style-type: none"> Spazi e ambienti di apprendimento Ambienti esterni Biblioteca Laboratorio Classe 	<ul style="list-style-type: none"> Scuola Didattica a Distanza Casa Internet 	<ul style="list-style-type: none"> Scuola Casa Internet (ambienti sincroni e asincroni) Il setting scolastico è organizzato in modo da facilitare processi di collaborazione, condivisione, presentazione ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> A scuola come evento pubblico

Strumento / 1

PROCESSI	IDEAZIONE	OSSERVAZIONE ESPLORAZIONE	PROGETTAZIONE	SVILUPPO	PRESENTAZIONE
Tecnologie e strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per il brainstorming • Team up • Tablet • LIM • Monitor Touch Screen • Strumenti per condividere idee e crearle in modo collaborativo • WebApp dedicate • Piattaforme per la DAD 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti di comunicazione • Canali media • Repository • Biblioteche digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per creare mappe mentali/concettuali • Strumenti di cloud computing per la condivisione del lavoro • Strumenti di comunicazione sincrona (es. Google Meet) • Strumenti per creare mappe • Uso di blog per pubblicare e condividere 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet / WebApps • Strumenti di editing • Strumenti per la creazione di mappe, timelines, infografiche, ecc. • Realizzare audio e video con i tablet e smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la raccolta di feedback e valutazione (es. questionari online, risponditori: Google)
Ruoli Docente, studenti, genitori, esperti, ecc.	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepara, ispira, supporta, guida, pone domande, stimola ecc. <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltano, discutono, negoziano, organizzano • Considerare i bisogni degli studenti BES 	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepara, supporta e monitora <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorano, osservano, raccolgono dati, condividono 	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, pone domande, supporta <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltano, discutono, creano a seconda del loro ruolo 	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Assiste e monitora i vari gruppi <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservano, fanno domande e condividono 	<p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osserva e valuta <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservano, partecipano e valutano
Collaborazione e lavoro individuale	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione, lavoro in team work, lavoro di classe <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Si organizzano in gruppi • Discutono le sfide e le proposte del docente e negoziano il compito • Pianificano come portare avanti i propri compiti • Pongono domande e migliorano il proprio contributo • Personalizzano i compiti in base ai propri interessi, stile di apprendimento, preferenze ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro in team e individuale <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorano a casa e a scuola, da soli e/o in team • Condividono dati e documenti in un ambiente virtuale 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro in team e individuale <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mappano i dati in gruppo • Creano mappe concettuali in modo collaborativo e le condividono online 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro in team e individuale 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro in gruppo per divulgare i risultati • Valutazione, valutazione tra pari e autovalutazione

Strumento / 2

PROCESSI	IDEAZIONE	OSSERVAZIONE ESPLORAZIONE	PROGETTAZIONE	SVILUPPO	PRESENTAZIONE
<p>Valutazione e Autovalutazione</p> <p>Dare valore alle competenze</p>	<p><u>Autovalutazione</u></p> <p><u>Valutazione tra pari</u></p> <p><u>Valutazione da parte del docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa: processo e prodotto • Chi: lavoro di gruppo e individuale <p>Valutazione</p> <p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valuta come gli studenti prendono parte alla discussione, la loro abilità di porre domande e di problematizzare la consegna, la loro capacità di organizzare il lavoro 	<p><u>Autovalutazione</u></p> <p><u>Valutazione tra pari</u></p> <p><u>Valutazione da parte del docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa: processo e prodotto • Chi: lavoro di gruppo e individuale <p>Valutazione</p> <p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valuta il lavoro di ciascuno studente nel gruppo in base alle risorse identificate, alla rilevanza e all'efficacia della proposta <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Feedback tra pari 	<p><u>Valutazione</u></p> <p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fornisce feedback sulla mappa concettuale del prodotto. • Suggestisce modifiche • Valuta come ciascuno studente prende parte alla discussione • Stabilisce relazioni tra i dati e i contenuti e li analizza • Valuta il singolo apporto degli studenti al lavoro di gruppo <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Feedback tra pari • Lo studente coordinatore documenta i vari step di lavoro in modo da restituire il processo. 	<p><u>Osservazione e riflessione</u></p> <p><u>Valutazione tra pari e autovalutazione</u></p> <p>Feedback tra pari</p> <p>Valutazione</p> <p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione osservativa del lavoro svolto dagli studenti durante le fasi operative • Check-List con indicatori: Autonomia; Responsabilità; Partecipazione <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Feedback tra pari: dopo la creazione del prodotto per consolidare il processo di autovalutazione. 	<p>Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il docente valuta il contributo di ciascuno studente al lavoro di gruppo e il prodotto finale nel suo complesso <p><u>Docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valuta le competenze digitali degli studenti, le capacità di collaborazione, l'abilità di comunicazione, di meta cognizione, di documentazione del processo e degli apprendimenti, di presentazione dei risultati agli altri <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione tra pari e autovalutazione
<p>Riflessione e Metariflessione</p> <p>Riflettere sul proprio apprendimento</p>	<p>Riflessione e Metariflessione</p> <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentano il feedback sulla pianificazione proposta 	<p>Riflessione e Metariflessione</p> <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservano, documentano e condividono opinioni e riflessioni 	<p>Riflessione e Metariflessione</p> <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti documentano le loro osservazioni. 	<p>Riflessione e Metariflessione</p> <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti documentano le loro osservazioni 	<p>Riflessione e Metariflessione</p> <p><u>Studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti documentano le loro osservazioni

Strumento / 3

LA PROSPETTIVA DEL "FARE SCUOLA"	Il contesto nel quale si svolge la sperimentazione	Il curriculum <i>Learning to Become</i>	I Nuclei Tematici del progetto educativo	Ideazione e progettazione del percorso	Il design della didattica	Il prodotto	La valutazione
CHE COSA COGLIE? SU COSA IMPATTA?	La personalizzazione del processo formativo	Le aree di Learning to Become	Le connessioni con il curriculum	Costruire la didattica interdisciplinare	Metodologie, tecnologie, e strumenti didattici	L'apprendimento diventa significativo	La valutazione come attività formativa
<p>La prospettiva del "fare scuola" rappresenta la visione di ciò che la scuola intende realizzare come prodotto all'interno del curriculum Learning to Become.</p> <p>La sperimentazione di questa esperienza aiuta la scuola a cogliere i processi-chiave su cui indirizzare le energie e l'impatto: il senso, lo stile e la novità in termini di problematiche culturali, design didattico ed efficacia degli apprendimenti.</p>	<p>La cornice di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi dei bisogni formativi. • Rappresentazione e descrizione del contesto. • Riferimento al progetto corrispondente inserito nel PTOF. • Scheda di progettazione che dettaglia le finalità, gli obiettivi di apprendimento, gli strumenti, la valutazione, ecc. 	<p>L'orizzonte di senso e i centri di interesse su cui si lavora</p> <ul style="list-style-type: none"> • In che modo e perché la scuola ha individuato le aree del curriculum Learning to Become in cui operare? • Se le aree sono più di una, quali sono gli elementi strategici che il Consiglio di Classe ha individuato per raccoriarli e riconnetterli in un percorso unitario? 	<p>Storytelling del processo educativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • In che modo e con quali premesse l'iniziativa si inquadra nell'Educazione civica o in altri progetti della scuola? • Come si è giunti ad individuare i nuclei tematici, i concetti fondanti su cui lavorare? È stato fatto un lavoro di discussione con la classe? Sono stati gli alunni a mettere a individuare e mettere a fuoco il problema? • In che modo le azioni si collegano al curriculum e alle Indicazioni Nazionali? • Quali sono gli obiettivi di competenza e come si intende lavorare per raggiungerli? 	<p>La fase progettuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali sono le connessioni tra i saperi che vengono individuate? (<i>concetti fondanti, Parole-chiave</i> attraverso le quali costruire <i>glossari, mappe</i> e riflessioni?). • Come si lavora in modo interdisciplinare? (Compresenza? Laboratori con esperti?). • Come si costruiscono le parentele tra le discipline del curriculum? In che modo si lavora sulla complessità e sul pensiero sistemico? A quali framework di competenze ci si riferisce? (Agenda 2030; UE 2018? Ecc.) 	<p>La fase attuativa del percorso didattico</p> <ul style="list-style-type: none"> • La scuola potrebbe adottare un modello didattico strutturato e articolato attraverso una serie di format (<i>problem-based learning, casi di studio; Hyperdocs, lezione fenomenica</i>). • L'attività laboratoriale consente di mettere in atto la percorribilità dei saperi-concetti fondanti, cioè di attivare i saperi (competenze) recuperando l'osservazione e la riflessività della fase esplorativa (<i>conoscenze</i>). 	<p>Il prodotto da realizzare come sfida di competenza e compito autentico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli insegnanti potrebbero individuare insieme agli alunni il prodotto finale da realizzare. • Come svolgo e su cosa le Unità di Apprendimento? • In che modo i docenti costruiscono gli asset di apprendimento? • Cosa ci attende in termini di 1) prodotti digitali e 2) collaborazione con esperti esterni in situazioni didattiche che simulano contesti <i>work-based</i>. • Come si intende valorizzare, ad esempio, l'aspetto orientativo della didattica? • Terzo settore; diritti umani; ecc. 	<p>Come si certificano le competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un aspetto da mettere a punto è il sistema dell'autovalutazione. La scuola ha uno strumento (anche grafico) con cui gli alunni rielaborano il percorso didattico e lo valutano dal loro punto di vista? • Con quali prove di competenza si conduce una verifica dell'apprendimento per competenze?

Il flusso di lavoro

Come si lavora sulla “complessità”? Letteratura

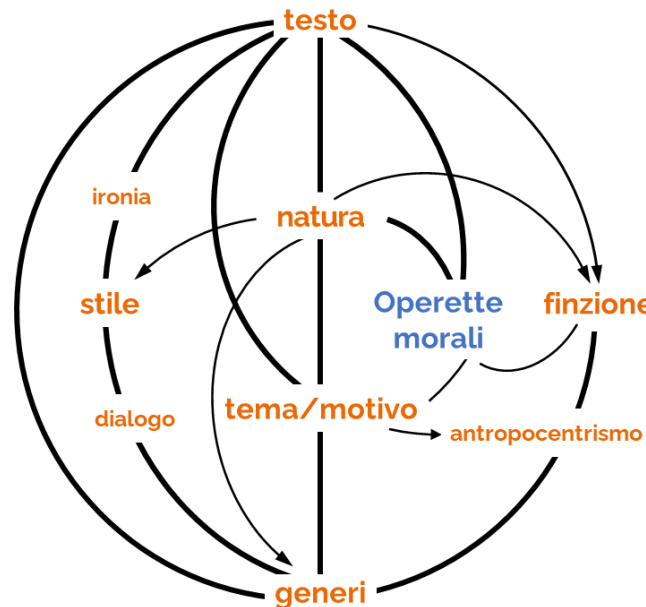
Esempi

Tema globale	VISIONI di <i>Learning to Become</i>	Meccaniche	Approcci	Problemi globali	Percorsi didattici	Obiettivo/Prodotto
Complessità	<ul style="list-style-type: none"> Ibridazioni e convergenze tra le discipline del curricolo L'appartenenza ai destini del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> Design del mondo Prospettive Linguaggi Esplorazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Letteratura Scienze 	In che modo la letteratura affronta il tema della complessità?	<ul style="list-style-type: none"> Leopardi e Calvino di fronte ai temi dell'antropocene. Un HyperDoc su Leopardi Leopardi Calvino, <i>Palomar</i> e la descrizione dei fenomeni scientifici. Calvino, <i>Lezioni americane: molteplicità</i>. La complessità dal punto di vista letterario. 	<ul style="list-style-type: none"> Videointervista immaginaria: Calvino intervista Giacomo Leopardi.

Attualità delle *Opere morali*
Un HyperDoc su Giacomo Leopardi

di Carlo Mariani

Fase	Descrizione	Webtools	Strategie didattiche	Attività di supporto	Valutazione
Engage	<p>Per coinvolgere gli studenti all'inizio di una lezione, inserisci in questa casella un video, un'immagine, una citazione o un altro gancio di ispirazione.</p> <p>Leopardi, <i>Opere morali</i> https://www.youtube.com/watch?v=c0DmYQmEE5M&list=PL5E584155</p> <p>Individuazione dei temi che emergono dalla visione della clip video tratta dal film <i>Il giovane favoloso</i> di Mario Martone.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Padlet Mentimeter per un sondaggio iniziale sul contenuto della clip video. 	<ul style="list-style-type: none"> Brainstorming 	<ul style="list-style-type: none"> Lettura di <i>Dialogo della Natura e di un Islandese</i>. Visione integrale del film <i>Il giovane favoloso</i> Sulla base della lettura del testo, la classe individua temi e aspetti del pensiero leopardiano che possono essere approfonditi in un lavoro di scrittura e commento collettivo finalizzato a produrre un'antologia commentata delle <i>Opere morali</i> realizzata dalla classe. Gli studenti iniziano la lettura integrale delle <i>Opere morali</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione diretta
Explore	<ul style="list-style-type: none"> G. Leopardi, <i>Opere morali</i>, una qualunque edizione economica in versione integrale. Adriano Favale, <i>Il tempo del Koinecione</i>, in "La Letteratura", supplemento culturale al "Corriere della Sera", 28 febbraio 2022, pp. 6-7 (Antologia 1) R. Lupponi, <i>Natura e civiltà: Leopardi e il corona virus</i>, consultabile all'URL https://www.letteraturaincanto.it/index.php/it/parole-e-noi/1160-natura-e-civilt%C3%A0-leopardi-e-il-corona-virus Novella Bellucci, <i>L'anomalia Leopardi</i>, in S. Luzzatto - G. Podalà (a cura di), <i>Altante della letteratura italiana. Il Da Romantismo a oggi</i>, a cura di D. Scarpa, Torino, Einaudi, 2022, pp. 90-95. 	<ul style="list-style-type: none"> Cartella su Google Drive 	<ul style="list-style-type: none"> Kialoedu per creare un Debate https://www.kialoedu.com/parole-e-noi/1160-natura-e-civilt%C3%A0-leopardi-e-il-corona-virus 	<ul style="list-style-type: none"> Presentare l'argomento come occasione per esplorare ed osservare una serie di temi e problematiche da più punti di vista. Consentire uno sviluppo autonomo della ricerca e prevedere poi momenti di discussione e condivisione. Favorire la divisione dei ruoli nei gruppi di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione diretta



Moduli da sviluppare in Unità di Apprendimento



Come si lavora sulla “complessità”?

Arte

Esempi

Tema globale	VISIONI di <i>Learning to Become</i>	Meccaniche	Approcci	Problemi globali	Percorsi didattici	Obiettivo/Prodotto
Complessità	<ul style="list-style-type: none"> Ibridazioni e convergenze tra le discipline del curriculum Il territorio, il lavoro, ... 	<ul style="list-style-type: none"> Adattabilità Linguaggi Prospettive 	<ul style="list-style-type: none"> Storia dell'arte Tecnologie Comunicazione 	<p>Espressività e Materia</p> <p>Bioarchitetture</p> <p>Percorsi dentro la fotografia</p>	<ul style="list-style-type: none"> Civilization (il catalogo della mostra di Forlì). L'arte povera. Catastrofe 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione ceramica



M. Chagall,
La caduta dell'angelo



S. Salgado,
Rwanda



T. Géricault,
La zattera della medusa



F. Zizola,
In the same boat



M. Pistoletto,
La Venere degli stracci



D. Lange,
Migrant mother



P. Picasso,
Poveri in riva al mare



K. Lee,
L'invisibilità della povertà

Moduli da sviluppare in Unità di Apprendimento

Tema globale	VISIONI di <i>Learning to Become</i>	Meccaniche	Approcci	Problemi globali	Percorsi didattici	Obiettivo/Prodotto
Migrazioni	<ul style="list-style-type: none"> • L'appartenenza ai destini del mondo • Cura e consapevolezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Orizzonti di senso • Prospettive • Linguaggi • Esplorazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Letteratura • Ambiente • Economia • Etica • Geopolitica • Diritti umani 	<p>Come si può riconfigurare il fenomeno delle migrazioni partendo dagli obiettivi dell'Agenda 2030?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico, mappa e definizioni • Le condizioni e le variabili della storia • Le migrazioni come tema letterario • L'accoglienza, l'inclusione e l'appartenenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire un Blog sulle migrazioni

Agenda 2030 http://unesco.blob.core.windows.net/pdf/UploadCKEditor/MANUALE_ITA1.pdf