

DIG4LIFE

DIG4LIFE PROJECT/ Digital for Literacy and Future Education IT02-KA201-079420

AREE TEMATICHE DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO (*)

<input checked="" type="checkbox"/>	Contenimento della dispersione scolastica
<input type="checkbox"/>	Orientamento in uscita
<input type="checkbox"/>	Curricoli scolastici bilingui e/o altre iniziative di integrazione nel contesto scolastico locale
<input type="checkbox"/>	Innalzamento del successo scolastico e attivazione di percorsi differenziati per particolari disagi e/o bisogni degli alunni, anche non italofoni
<input type="checkbox"/>	Corsi di recupero didattico per gli alunni con giudizio sospeso e/o di potenziamento curricolare
<input type="checkbox"/>	Inserimento e integrazione degli alunni portatori di handicap
<input checked="" type="checkbox"/>	Ampliamento dell'offerta formativa per approfondimenti tematici sulle discipline di studio
<input checked="" type="checkbox"/>	Collaborazioni plurime con altre istituzioni italiane o straniere (anche attraverso reti di scuole)

(*) CONTRASSEGNARE CON UNA 'X' LE AREE INTERESSATE.

Destinatari del progetto

Scuola/e	SCUOLA ITALIANA DI ATENE
Classe/i a cui è rivolto	II LICEO
Numero alunni coinvolti	10
Giorno/i della settimana	Inizio Marzo 2022 - Mercoledì
Orario (dalle... alle...)	Dalle 16:00 alle 18:30 (2,5 h) in modalità telematica

DESCRIZIONE ANALITICA DEL PROGETTO

evidenziando: coerenza con il POF, obiettivi, metodologia, strumenti, verifica e valutazione, tempi, giorni e orario di svolgimento.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Il progetto nasce da un corso di

formazione

rivolto agli insegnanti della durata di 80 ore di attività svolte in piattaforma in modalità sincrona e asincrona, fondato essenzialmente sullo scambio di buone pratiche.

Dopo la formazione, la sperimentazione inizierà nelle classi del liceo, dal momento che tutti e tre i docenti che vi hanno partecipato inizieranno con gli alunni della classe in comune un percorso di cittadinanza digitale a partire da marzo-aprile.

Il progetto vuole promuovere la “cultura digitale” nei giovani. Per farlo è necessario attuare strategie didattiche e di comunicazione, interventi educativi e formativi che vadano al di là della lezione frontale e di tutte quelle attività didattiche che si basano sulla trasmissione di contenuti. Oggi i ragazzi lavorano, si informano, giocano su Internet, tenendo in poco conto rischi e pericoli dell’uso delle nuove tecnologie. E’, dunque, necessario che i giovani studenti accanto alle competenze tecniche e professionali sviluppino competenze sociali, comportamentali e di cittadinanza attiva.

Si svilupperanno le competenze relative alle aree individuate nel DigComp2.1: alfabetizzazione su informazioni e dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, risoluzione dei problemi.

Alla luce di tali premesse le finalità del progetto, riferite alle competenze degli alunni, possono essere così sintetizzate:

- Invogliare al rispetto delle regole sociali/informatiche, cercando di far acquisire loro la consapevolezza dei rischi a cui possono incorrere nel caso di mancato rispetto delle regole
- favorire l’avvicinamento alla cultura digitale, attraverso metodologie didattiche basate sul gioco;
- far conoscere la *netiquette*;
- sensibilizzare alla cultura del digitale;
- far riconoscere e rilevare i rischi (per sé e per gli altri) presenti nell’uso inconsapevole e poco responsabile delle nuove tecnologie;
- favorire la riflessione sul valore sociale delle competenze digitali
- valorizzare la cultura digitale attraverso la condivisione di regole, l’adozione di comportamenti responsabili
- sviluppare la capacità di trovare soluzioni di problemi reali attraverso l’immersione nei personaggi del gioco di ruolo al fine di cercare di risolvere plausibili situazioni di vita quotidiana in cui l’uso delle nuove tecnologie è fondamentale.

Perchè un serious game?

Si propone ciò come metodologia didattica in quanto si cerca di stimolare il discente all’apprendimento, di fatto giocando.

Giocando si impara diceva qualcuno....

Il gioco stimola la fantasia del ragazzo, stimola la voglia di apprendere e facilita l’apprendimento.

Proporre un gioco didattico sulle competenze digitali permetterà ai ragazzi di migliorare...divertendosi. Permetterà agli stessi di acquisire consapevolezza dei rischi del web e stimolerà la voglia di proteggersi e di evitare errori che potrebbero risultare fatali.

“S’impara soltanto divertendosi” - Anatole France

Approccio pedagogico

- Imparare giocando (giocare per apprendere)
- In questo caso si nota la differenza tra *gamification* e *serious game*, e più precisamente nel *serious game* è la presenza di un *gameplay*, non si parla più di semplici elementi di gioco applicati, ma di un percorso di gioco vero e proprio.

Centralità della proposta

- Importanza dal punto di vista scolastico nel caso dell'insegnamento dell'Educazione Civica "... *rispetto delle regole...*" e la cittadinanza digitale. La *Carta della cittadinanza digitale* sancisce il diritto di cittadini e imprese, "anche attraverso l'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione... di accedere a tutti i dati, i documenti e i servizi di loro interesse in modalità digitale...al fine di garantire la semplificazione nell'accesso ai servizi alla persona" e "riducendo la necessità dell'accesso fisico agli uffici pubblici".
- E' coerente con le linee guida ministeriali e le indicazioni europee in termini di competenze digitali.

Valori Aggiunti:

- gioco aderente a problematiche che impattano con la vita reale, situazioni reali;
- Il gamer acquisisce consapevolezza dei rischi derivanti da azioni non corrette, senza di fatto pagarne le conseguenze;
- linguaggio che si avvicina al mondo dei giovani;
- apprendimento basato sul raggiungimento di obiettivi con relativi premi;
- coinvolgimento attivo degli studenti
- La possibilità di ripetere il gioco, sulla base di una autovalutazione, permette al discente di migliorare, e stimola, così, l'apprendimento.

Struttura del gioco:

Il gioco si articola in cinque livelli ciascuno inerente una specifica macroarea del *DigComp2.1*. Ogni livello prevede una serie di prove che focalizzano l'attenzione su più competenze declinate nella specifica area. Affrontata una prova, si passa alla successiva e così di seguito. Ad ogni prova, in relazione alla risposta data, viene fornito un punteggio. Al termine del gioco e sulla base del percorso effettuato verrà visualizzato un report sulla base del quale i docenti riusciranno a estrapolare informazioni sulle competenze digitali di ogni studente e permetterà agli studenti di autovalutarsi.

Si svilupperanno pertanto le competenze digitali in un'ottica di "*lifelong learning*".

Il gioco potrà essere ripetuto più volte, a distanza di tempo, al fine di verificare i progressi ottenuti.

Pianificazione del lavoro

Fasi del processo

Prima attività:

Attivazione del dibattito in fase esplorativa con una lista di domande per avviare le attività di debriefing, il gruppo - classe viene esortato al dialogo tramite domande mirate ed esercizi di riflessione, come ad esempio:

- Individuazione dei concetti-chiave legati alle tematiche affrontate nel percorso game (sostantivi, verbi, aggettivi, ecc..) e compilazione su una slide di una whiteboard e/o lavagna a fogli mobili di una nuvola di parole e/o campo semantico sui termini dagli studenti ritenuti più interessanti e/o da approfondire.
- Modalità: a classe aperta
- Tempo: 4 ore

Seconda attività:

Identificazione delle idee vincenti e/o focus

- Costruzione e compilazione di una SWOT analysis per identificare le opportunità, le minacce, i punti deboli e i punti di forza relative alle competenze, le conoscenze e abilità riguardanti il percorso di apprendimento fino ad ora svolto.
- Modalità: a classe aperta
- Tempo: 4 ore

Terza attività:

Progettazione attività di approfondimento

- I docenti insieme agli studenti scelgono di approfondire un determinato aspetto o più aspetti attraverso l'uso dello strumento del brainstorming per la creazione di un prodotto multimediale e/o cartaceo (bacheca, slide di presentazione, video, manuale, racconto, debate, collaborazione tramite documenti condivisi nel cloud, ecc.).
- Modalità di lavoro: classe aperta e/o lavoro di gruppo.
Questa fase potrà essere condotta attraverso il coinvolgimento dell'intera classe facendo attenzione ad attivare un confronto ordinato.
In alternativa si consiglia di suddividere gli alunni in piccoli gruppi e di assegnare 10 minuti di tempo per catturare le idee e trascriverle su post-it. Al termine ogni gruppo sarà invitato a presentare quanto scritto per pervenire a un documento comune.
- Costruzione dei gruppi di lavoro per la predisposizione dell'artefatto a casa.
- Tempo: 6 ore

Quarta attività:

Presentazione da parte dei gruppi di lavoro del progetto realizzato

- I docenti invitano ogni gruppo di lavoro a presentare l'esperienza realizzata.
- Al termine invita ogni alunno a compilare un breve feedback on line per rilevare i punti di forza dell'attività e eventuali piste di prosecuzione.
- Tempo: 6 ore

Strumenti:

- LIM e/o lavagna a fogli mobili
- PC
- Bacheca onLine (Padlet- Wakelet, ecc.)
- Post-it colorati
- Cartelloni
- Pennarelli e/o evidenziatori

Si ci baserà su un processo di **autovalutazione** intesa come:

- Motivazione a partecipare al processo di apprendimento e al potenziamento delle loro competenze (Dornyei, 2001)
- Auto-direzione. Gli studenti stabiliscono obiettivi realistici dopo essere diventati consapevoli dei loro punti di forza e di debolezza (Gatehouse, 2001)
- Maggiore responsabilità degli studenti nel loro percorso di crescita e responsabilità degli studenti nel loro percorso di crescita

Maslow's Hierarchy of Needs

