



**LA GESTIONE DELLA CLASSE  
ANCHE IN CONTESTI EMERGENZIALI E POST-  
EMERGENZIALI**

**Marco Renzi**

# IL PERCORSO

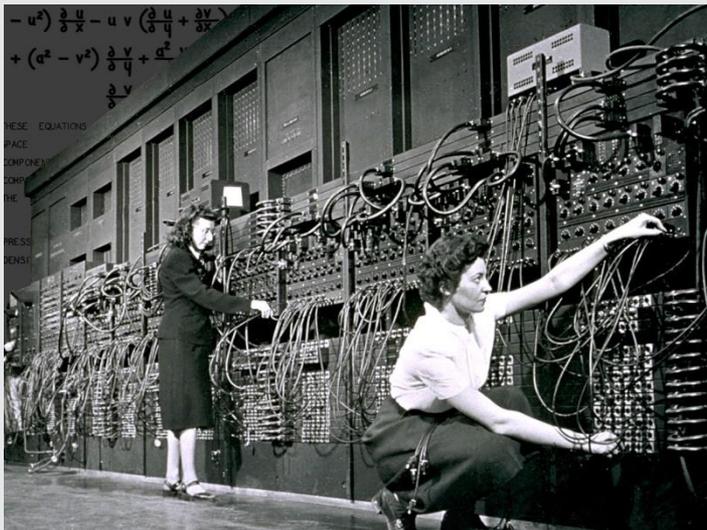
- Introduzione al corso e «strumenti del mestiere»: dagli obiettivi alla nuova valutazione
- Le strategie didattiche: dalla teoria alla pratica
- Le strategie didattiche: dalla teoria alla pratica
- Le strategie didattiche: dalla teoria alla pratica
- Modelli, esperienze, costruzione di lezioni efficaci

# CITTADINANZA DIGITALE

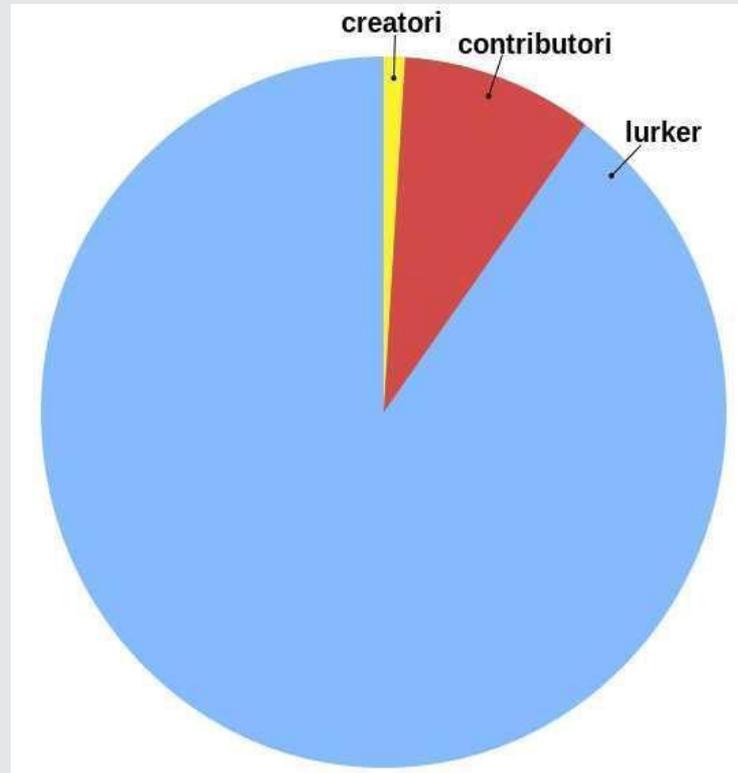
Una lunga breve storia che inizia a Philadelphia nel 1946...

Dall'ENIAC allo  
smartphone, passando  
per Internet

Dal primo blog (1997)  
ai social network  
(MySpace 2003 e  
Facebook 2004)



# GLI UTENTI DI COMMUNITY (J.NIELSEN)



**1 - 9 - 90**

# LO SMARTPHONE

Un'invenzione che cambia il mondo



# L'IMPORTANZA DI GESTIRE LE INFORMAZIONI

Fake news

Pishing

Malware



# LA NOSTRA VITA IN RETE

Un «mercato» in forte espansione



# GESTIRE LA REPUTAZIONE

- 1) Essere generosi
- 2) Riflettere su che cosa si comunica
- 3) Attenzione all'aggressività che veicola nel Web
- 4) Attenzione al cyberbullismo

parole  
stili

## Il Manifesto della comunicazione non ostile

### 1. Virtuale è reale

Dico o scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.

### 2. Si è ciò che si comunica

Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.

### 3. Le parole danno forma al pensiero

Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.

### 4. Prima di parlare bisogna ascoltare

Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.

### 5. Le parole sono un ponte

Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.

### 6. Le parole hanno conseguenze

So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

### 7. Condividere è una responsabilità

Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.

### 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare

Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.

### 9. Gli insulti non sono argomenti

Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.

### 10. Anche il silenzio comunica

Quando la scelta migliore è tacere, taccio.

# UN'IDEA PER I NATIVI DIGITALI

La cittadinanza digitale passa attraverso azioni concrete volte a combattere l'analfabetismo digitale



Idea proposta da Vindice Deplano in «Educazione civica a scuola» Winscuola 2020

# BREVI RIFLESSIONI SULLA DDI

Pervasività del digitale per le lezioni sincrone e le lezioni asincrone. Gli strumenti e le tecniche didattiche sono molto diverse.

## **Lezione sincrona**

Piattaforme per  
video-lezione

Applicazioni  
interattive

Ambienti digitali  
laboratoriali

## **Lezione asincrona**

Programmi per la  
videoregistrazione

Bacheche virtuali

Classi virtuali

# PRIMA RIFLESSIONE SULLA DDI

Il digitale e i videogiochi stimolano notevolmente attenzione e motivazione. L'obiettivo è quello di dirottare dopamina e motivazione (una sorta di boicottaggio) verso conoscenze approfondite e non superficiali.



# SECONDA RIFLESSIONE SULLA DDI

Gioco e apprendimento non sempre vanno a braccetto. I videogiochi muovono un alto potenziale attentivo e motivazionale ma possono impegnare per tempi molto lunghi.



# TERZA RIFLESSIONE SULLA DDI

Nell'apprendimento cooperativo è fondamentale la guida istruttiva del docente, come nella didattica in presenza



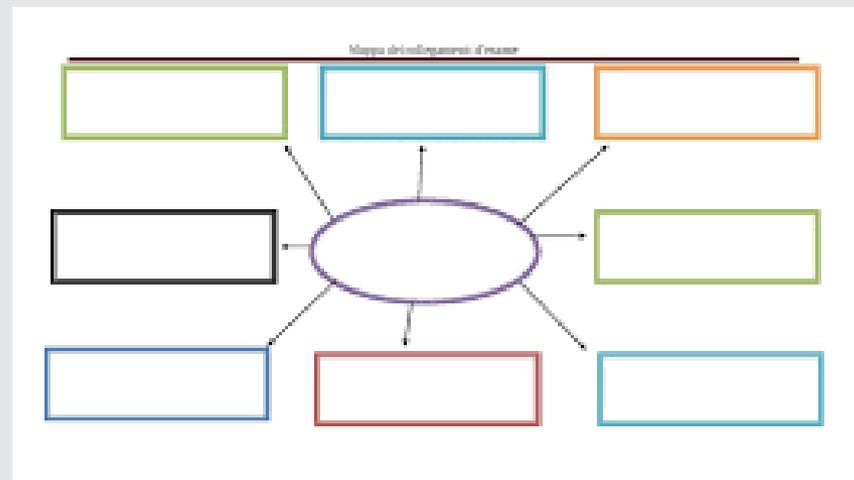
# QUARTA RIFLESSIONE SULLA DDI

Nell'apprendimento cooperativo a distanza, come in presenza, sono fondamentali alcune competenze non cognitive: sapersi impegnare in un obiettivo comune, essere intraprendenti, condividere le proprie idee.



# QUINTA RIFLESSIONE SULLA DDI

Nella didattica in presenza e nella didattica a distanza è fondamentale l'uso di schemi epistemici come linee del tempo, mappe concettuali, schemi ad albero, organizzatori anticipati, ecc.



# SESTA RIFLESSIONE SULLA DDI

Nella DDI occorre potenziare gli aspetti motivazionali e gestire attentamente le emozioni con compiti sfidanti e percepiti come utili: Service Learning



# SETTIMA RIFLESSIONE SULLA DDI

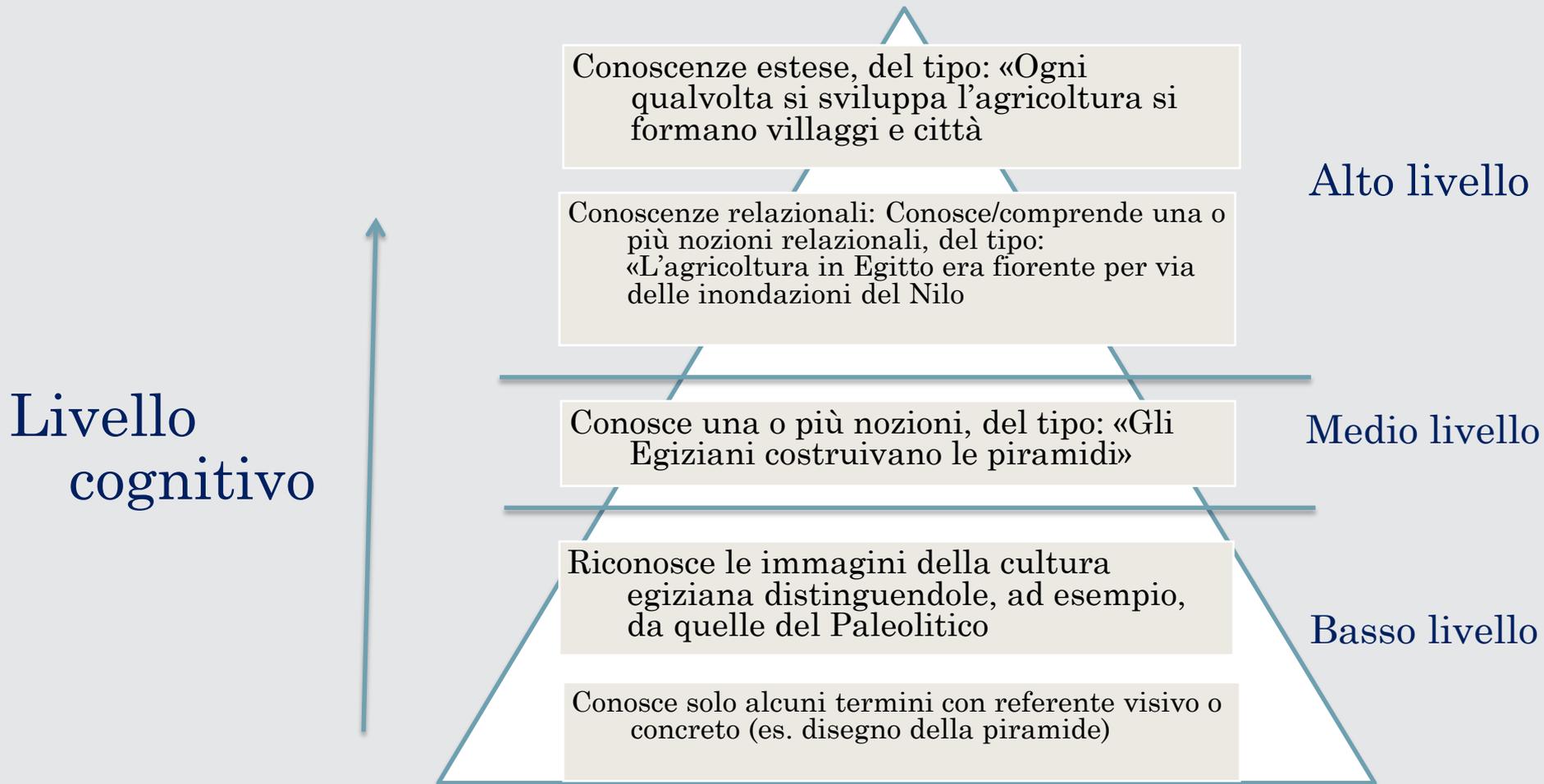
Consigli pratici da Roberto Trinchero:

- Lavorare su concetti e assunti chiave
- Produrre resoconti valutativi sulla qualità dell'informazione presente in un testo (fake news)
- Descrivere concetti in uno spazio limitato, estrapolando informazioni in rete
- Costruire schemi, mappe geografiche, linee del tempo, ecc.
- Scoprire le domande che potrebbe fare il docente
- Produrre un resoconto valutativo di un insieme di soluzioni date dal docente o dai pari
- Formulare possibili scenari di evoluzione per una situazione, utilizzando, laddove possibile, strumenti di simulazione

# COME DIFENDERCI DALLE FAKE NEWS

- 1) Stare all'erta di fronte a notizie clamorose, urlate, stravaganti, con inviti espliciti ad indignarsi
- 2) Stare ancora di più all'erta se lo stesso messaggio arriva da più arti: è probabile sia il frutto di una campagna organizzata di disinformazione
- 3) Cerchiamo notizie con motori di ricerca e verifichiamo se la notizia è suffragata da siti ufficiali o noti con indicato l'autore
- 4) Verifichiamo nei siti di ricerca «bufale» se la nostra notizia compare
- 5) Se le *fake news* ci arrivano da persone conosciute è buona regola informarle che si tratta di falsificazioni della realtà

# Trattamento cognitivo dei contenuti



## Conoscenze

Per esempio Storia alla Primaria, nomadismo e sedentarietà con l'avvento dell'agricoltura

conoscenze di superficie: nomadismo, sedentarietà, agricoltura... (dove, chi, quando)

conoscenze approfondite: la lavorazione del terreno richiede la permanenza, l'agricoltura consente l'accumulo di scorte, alimentazione più regolare, aumento della popolazione

conoscenze generative: con la produzione aumenta la durata media della vita, la concentrazione della popolazione richiede regole...

# La scuola siamo noi

«Nessun sistema scolastico può essere migliore della qualità dei suoi insegnanti»

Documento Miur “Sviluppo, professionalità e qualità della formazione in servizio” (16 aprile 2018):

- insegnamento pianificato e strutturato per l'apprendimento, padronanza delle strategie didattiche; capacità di gestire risorse digitali e strumenti (es. libri di testo), costruzione di ambienti di apprendimento, metodologie innovative,
- **strategie didattiche per sostenere l'apprendimento (di tutti gli studenti),**
- **metodi e strategie di valutazione per promuovere l'apprendimento,**
- gestione delle relazioni e dei comportamenti in classe per favorire l'apprendimento, capacità relazionali come capacità di costruire relazioni positive con gli allievi, di ascolto, comunicazione, feedback.

Per la condivisione  
di documenti e la  
scrittura cooperativa  
on line



Per  
interagire con  
gli studenti  
in diretta



Per la  
registrazione  
di  
videolezioni



Blendspace  
Classi  
virtuali e  
cruscotto  
condiviso



Lavagna  
interattiva  
multifunzione



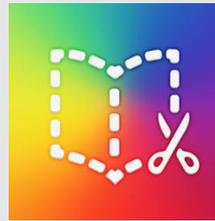
Presentazioni e  
animazioni

**La didattica a distanza vista  
da vicino**



Per la  
realizzazione di  
sondaggi e test

Book Creator  
Per creare  
libri



Storytelling,  
narrazioni e  
immagini



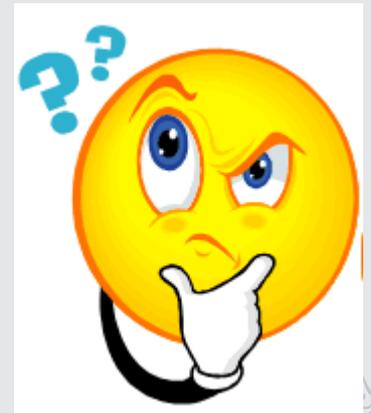
Per  
interagire  
in diretta



Per la  
registrazione di  
microlezioni

# DOMANDE

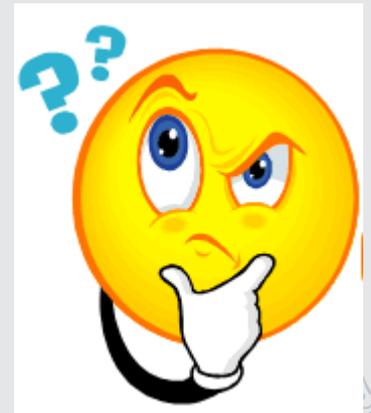
- ❑ **Un ambiente multimediale per far studiare gli alunni migliora la qualità del loro apprendimento.**





# DOMANDE

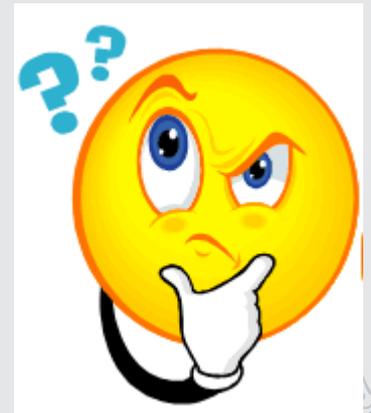
- ❑ Entrando in classe è soprattutto importante affidarsi alla propria capacità di improvvisazione e alla propria creatività





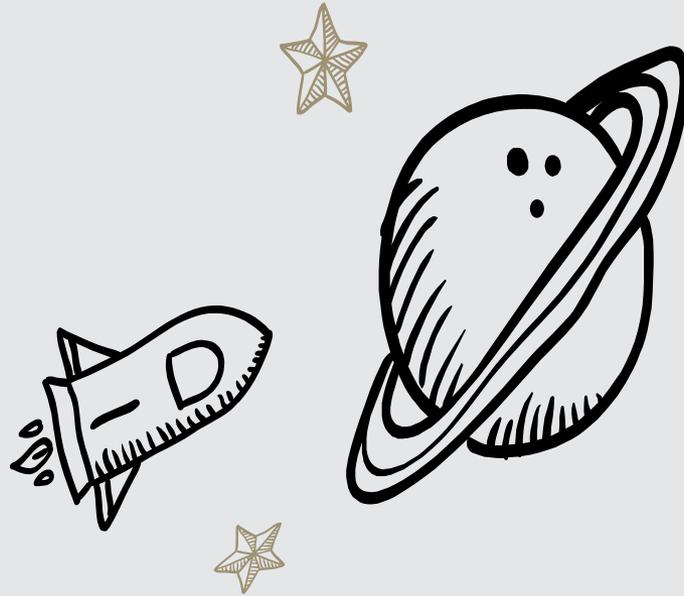
# DOMANDE

- ❑ **E' molto importante aver chiari gli obiettivi sotto forma di attività che gli alunni devono saper compiere alla fine dell'intervento didattico.**



# *EVIDENCE BASED EDUCATION (EBE)* NELLA DIDATTICA A DISTANZA

- ▣ Chiarire bene gli obiettivi
- ▣ Orientare l'attenzione dello studente sull'oggetto significativo da apprendere
- ▣ Ridurre il sovraccarico cognitivo
- ▣ Le preconoscenze
- ▣ Strumenti ausiliari: glossari, segmentazione dei paragrafi, frecce, indicatori, colori
- ▣ Feedback orientativi non solo valutativi (con supporto emotivo e motivazionale da parte del docente)
- ▣ Riflessività e autospiegazione



# AUTOREVOLEZZA E CAPACITÀ COMUNICATIVE

- stile dominante
- stile drammatico
- stile polemico
- stile rilassato
- stile animato
- stile attento
- stile amichevole
- stile aperto
- stile d'impatto
- stile preciso



# Lo stile comunicativo secondo recenti indagini

**stile amichevole/aperto: non predomina la lezione frontale**

**stile attento: il docente agisce e ascolta**

**stile animato/d'impatto: predittore dell'insegnamento efficace**

**stile drammatico: ha successo nell'ascolto**

**stile rilassato: è a suo agio nella classe e non urla**

**stile preciso: sa i contenuti e li sa spiegare**



**Le variabili di stile comunicativo determinano buona parte dell'efficacia dell'insegnamento!**

## **I consigli di R.Trincherò**

- 1. Proporre agli studenti momenti strutturati di autovalutazione per sviluppare la riflessione sul proprio percorso di apprendimento**
- 2. Proporre attività di valutazione partecipata**
- 3. Co-costruire criteri di valutazione delle prestazioni che dovranno mettere in atto**
- 4. Proporre momenti di valutazione tra pari**



## I consigli di R.Trincherò

**A proposito di programmi piagetiani (ES=1,28)**

**Sono azioni didattiche/valutative che richiamano momenti di esperienza concreta, invitando gli studenti ad astrarre principi per applicarli in contesti diversi.**

**Si lavora sul trasferimento:**

- ***Near transfer*** (applicazione dei contenuti appresi in situazioni già conosciute)
- ***Far transfer*** (adattare i contenuti appresi a situazioni nuove)



# Altre evidenze (R.Trincherò)

- Programmi piagetiani (ES=1,28, Hattie 2009);
- Prevedere opportuni *cues* (spunti, indicazioni), da fornire al momento stesso dell'apprendimento, che aiutino a riconoscere le situazioni cui potranno essere applicati i contenuti oggetto di apprendimento (Clark, 2010);
- «Percepire» il problema in modi tali che ne facilitino la soluzione (ossia riconoscerne gli elementi chiave per la sua risoluzione, identificare le analogie con i problemi che già conosce, cogliere la necessità di riformularli per trasformarli in un qualcosa di già affrontato; Anderson, 2009);
- Corretta rappresentazione mentale del problema (Anderson, 2009);
- **Uso di ambienti di apprendimento “immersivi” (*immersive design*), basati su compiti realistici, tratti dalla vita quotidiana o lavorativa (*job-realistic task*) (Clark, 2010);**
- Problem solving teaching (ES=0,61, Hattie 2009);
- **Problem based learning per la comprensione ed applicazione dei principi sottostanti la conoscenza concettuale (ES=0,66, Dochy et al., 2003, Gijbels et al., 2005);**
- Proporre agli studenti attività in cui devono generare ipotesi risolutive per un problema e testarle (ES=1,14, Marzano et al. 2001);
- **Insegnare agli studenti come quello che apprendono può essere utile nella vita quotidiana (ES=0,92, Marzano et al. 2001);**
- Proporre attività di *problem solving* che richiedano agli studenti di utilizzare le proprie conoscenze ed abilità per superare un ostacolo (ES=0,54, Marzano et al. 2001).

## *Evidence Based Education*

**Non basta aumentare quantitativamente la presenza di tecnologie in classe. Le tecnologie promuovono apprendimento quando sono poste al servizio della valutazione.**

**Servono a potenziare le capacità riflessive e autovalutative.**

**(ES=1,44 efficacia altissima!)**



# Le neuroscienze a scuola – riflessioni a margine di S. Della Sala

1. I **test** possono servire a valutare, a migliorare l'apprendimento e il ricordo del materiale
2. La **prova di valutazione** migliora la prestazione a distanza di un po' di tempo
3. La **pratica distanziata** è più efficace di una pratica concentrata (un argomento, poi un altro, così via)
4. «Gli studenti che imparano a scrivere non dovrebbero necessariamente scrivere per 25 volte la A, poi 25 volte la B e così via. **La pratica massiva accelera l'apprendimento, ma accelera anche l'oblio!**»
5. La dieta, le esperienze extra-scolastiche e i programmi motori provocano scarsi effetti.
6. **L'autovalutazione, i programmi piagetiani e la valutazione formativa** provocano effetti positivi sugli apprendimenti.

# Programmi piagetiani

**Compiere** esperienze attivando e facendo emergere rappresentazioni mentali, inventando soluzioni a problemi o spiegazioni;

**Condividere** le soluzioni con l'insegnante e con la classe;

**Focalizzare** l'attenzione sui principi-chiave dalle esperienze compiute;

**Trasferire** i principi a nuovi problemi o situazioni.

Posizione	Fattore di influenza	Effect Size
1	Autovalutazione/aspettative degli studenti	1,44
2	Programmi piagetiani	1,28
3	Risposta all'intervento	1,07
4	Credibilità dell'insegnante	0,90
5	Valutazione formativa	0,90

# L'EREDITÀ DELLA PANDEMIA

1. Lezioni in presenza, coadiuvate dalle tecnologie
2. Lezioni a distanza (DAD)
3. Lezioni miste (DID)

# SCUOLA E TECNOLOGIE

- Le potenzialità delle tecnologie si concretizzano quando queste sono in linea con metodi adeguati agli obiettivi perseguibili e da una adeguata preparazione degli insegnanti
- L'efficacia non dipende dalle tecnologie ma dalle strategie formative integrate dalle TIC

# ATTENZIONE!

- Dati OECD 2011/2015 sui dati PISA:
- Tablet e computer a scuola mostrano un peggioramento nei rendimenti scolastici. L'uso moderato porta risultati migliori

L'uso delle tecnologie è efficace quando

«vengono impiegate per estendere le modalità di rappresentazione delle informazioni, quando permettono di rielaborare in maniera attiva il contenuto, quando offrono occasioni per valutare e autovalutare quanto appreso, quando consentono di tenere sotto controllo il carico cognitivo, adattando quantità, ritmi e tempi, quando l'intervento è calibrato sulle preconoscenze degli studenti ed è teso alla loro attivazione».

G.Bonaiuti (2021)

# CARICO COGNITIVO

- *principi dell'apprendimento multimediale*

# META-ANALISI DEL DIPARTIMENTO DELL'EDUCAZIONE STATUNITENSE

- Lezioni on-line con risultati leggermente migliori rispetto alle lezioni in presenza (ES 0,20)
- Risultano più efficaci i percorsi blended (ES 0,35)

# DA RECENTI INDAGINI

- Con la lezione asincrona e la comunicazione scritta si può migliorare il pensiero riflessivo

# DATI CONTRASTANTI

- E-learning: si registrano a livello accademico maggiori abbandoni rispetto ai corsi tradizionali:
  - Difficoltà di integrazione;
  - Meno motivazione;
  - Fattori individuali.

# COMUNICAZIONE IN PRESENZA E ON-LINE

	In presenza (faccia a faccia)	In rete (discussione sincrona)
Punti di forza	<p><b>Connessione umana.</b> Il linguaggio del corpo, i movimenti, l'abbigliamento, gli sguardi rendono la comunicazione più ricca e creano risposte emotive forti. E' più facile legare e sviluppare fiducia reciproca, si matura la capacità di ascoltare, di attendere il proprio turno, di verbalizzare in maniera concisa e rapida le proprie idee.</p> <p><b>Spontaneità e rapidità.</b> La discussione in presenza consente lo sviluppo di dialoghi spontanei ricchi e caratterizzati da rapide catene comunicative. E' possibile intervenire, replicare, fare scoperte fortuite e associazioni rapide.</p>	<p><b>Flessibilità.</b> Gli studenti possono contribuire alla discussione nel momento e nel luogo più convenienti per loro.</p> <p><b>Partecipazione.</b> Tutti gli studenti possono partecipare perché i vincoli di tempo e spazio vengono rimossi.</p> <p><b>Profondità di riflessione.</b> Gli studenti hanno tempo per considerare più attentamente e fornire prove per le loro affermazioni e riflessioni più profonde e ponderate.</p>
Punti di debolezza	<p><b>Partecipazione.</b> Non è sempre possibile far partecipare tutti, soprattutto se la classe è numerosa e/o ci sono personalità dominanti.</p> <p><b>Flessibilità.</b> Il tempo è limitato, il che significa che non sempre è possibile raggiungere la profondità della discussione desiderata.</p>	<p><b>Spontaneità.</b> Non incoraggia la generazione di catene rapide di idee e scoperte fortuite.</p> <p><b>Indugio.</b> Potrebbe esserci una tendenza alla procrastinazione.</p> <p><b>Connessione umana.</b> Il mezzo è considerato impersonale, il che può causare un livello di soddisfazione inferiore durante la comunicazione. Possono generarsi incomprensioni e malintesi derivanti da una comunicazione non verbale ridotta.</p>

FLIPPED



FLIPPED  
CLASSROOM

# I MODELLI BLENDED

1. A rotazione
2. Flessibile
3. Alla carta
4. Virtuale arricchito

# MODELLO «A ROTAZIONE»

- Gli studenti ruotano, secondo una pianificazione costruita dall'insegnante, tra modalità diverse di lavoro, tra le quali vi è almeno una attività on line.

# MODELLO «FLESSIBILE»

- Attività che avviene principalmente a scuola, cercando modalità di lavoro in grado di contenere gli stili di apprendimento e le difficoltà. Anche per gruppi di studenti in difficoltà

# MODELLO «ALLA CARTA»

- Alcuni approfondimenti vengono svolti completamente on line. E' utilizzato per valorizzare le eccellenze ma anche per corsi di recupero.

# MODELLO «VIRTUALE ARRICCHITO»

- Minime attività in aula e, per tutti, attività on line.

# UNA PROPOSTA PEDAGOGICA

## **Service Learning**

- E' diffuso in tutto il mondo
- E' una riscoperta di luoghi didattici già visitati
- Apprendimento significativo (Dewey – Montessori – Bruner – Giunti - ...); Cittadinanza (Freire – Don Milani – Dolci – Lodi - ...); Partecipazione (Comunità – Ricerca – Inclusione – Servizio – Problemi - ...)

# SERVICE LEARNING

- «E' un modo di fare scuola utilizzando il curricolo come strumento di educazione alla cittadinanza e, per l'alunno, è un modo di apprendere attraverso e grazie all'azione solidale messa in campo»

I.Fiorin (2016)

**Rilevanza  
curricolare**



**Impegno  
personale**

**Impegno  
collaborativo**

**Rilevanza sociale  
e culturale**

# LE FASI DI LAVORO



# DENTRO LE FASI

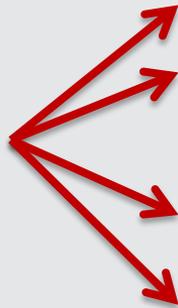
- A. E' la fase della **motivazione**, della scelta del tema e del problema da cui partire
- B. L'**analisi** presuppone un periodo di studio e di acquisizione di informazioni e di dati
- C. Nella **pianificazione** anche gli alunni/studenti hanno un ruolo nelle scelte e nell'organizzazione
- D. La parte relativa all'**attuazione** è la più complessa e si declina in fasi, in tempi e si cerca di evitare che la proposta di SL non sia episodica
- E. La **chiusura** deve presupporre un momento di raccolta della **documentazione** sul lavoro fatto, un momento di **riflessione** e un modello di **valutazione**

# COME PROGETTARE IL SL

Motivazione	
Descrizione del contesto	
Scelta del tema	
Competenze di cittadinanza	
Obiettivi di servizio	
Obiettivi di apprendimento	
Campi di esperienza/discipline	

# TRA SL E «PROGRAMMA»

**Significatività**

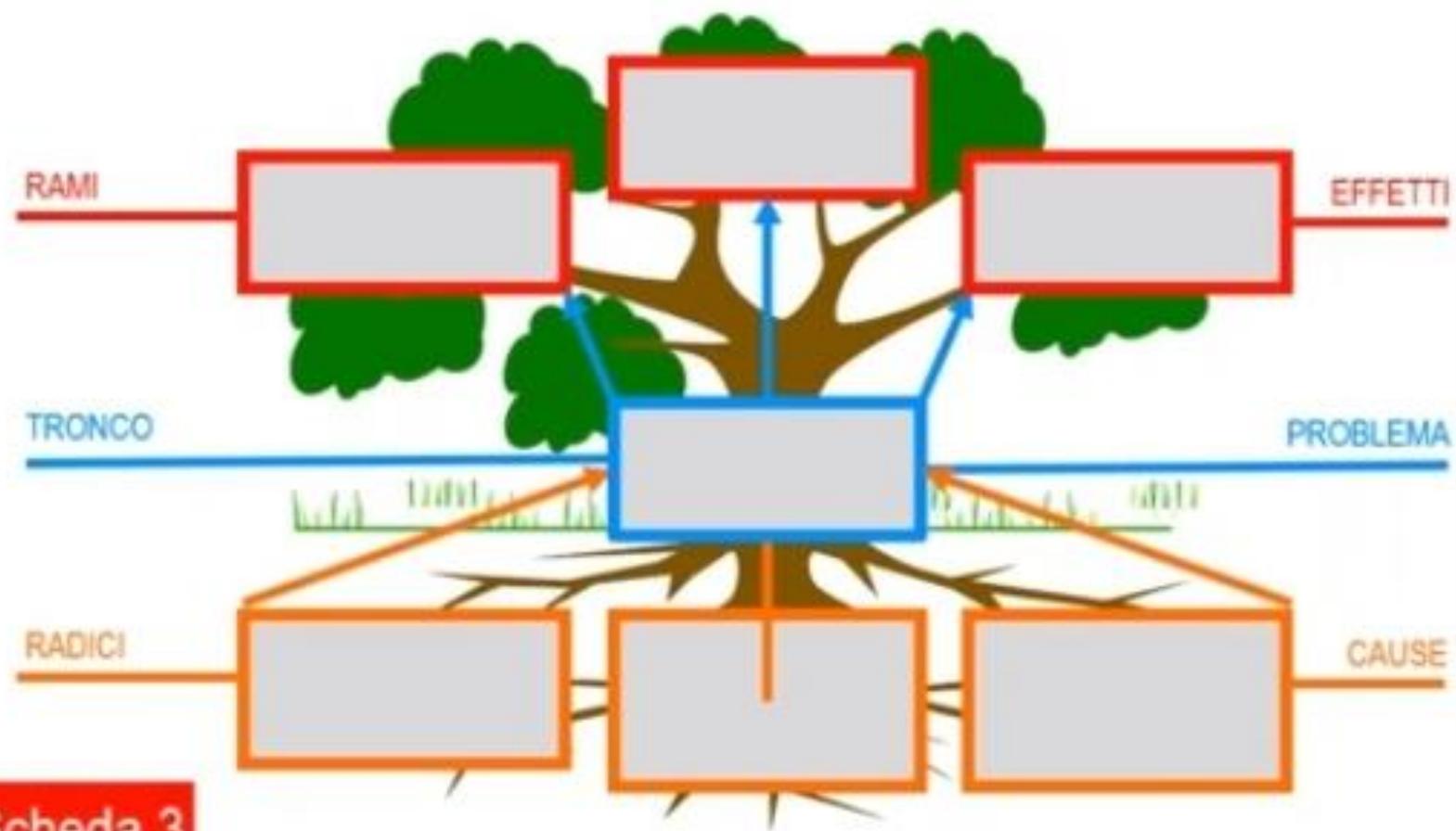


1. Cognitiva
2. Affettiva  
(motivazionale)
3. Disciplinare
4. Sociale e  
culturale

# PER INIZIARE

- Brainstorming
- Analisi della gravità, delle urgenze e della tendenza (l'alunno diventa un ricercatore)
- Albero dei problemi

# 'Albero' del problema



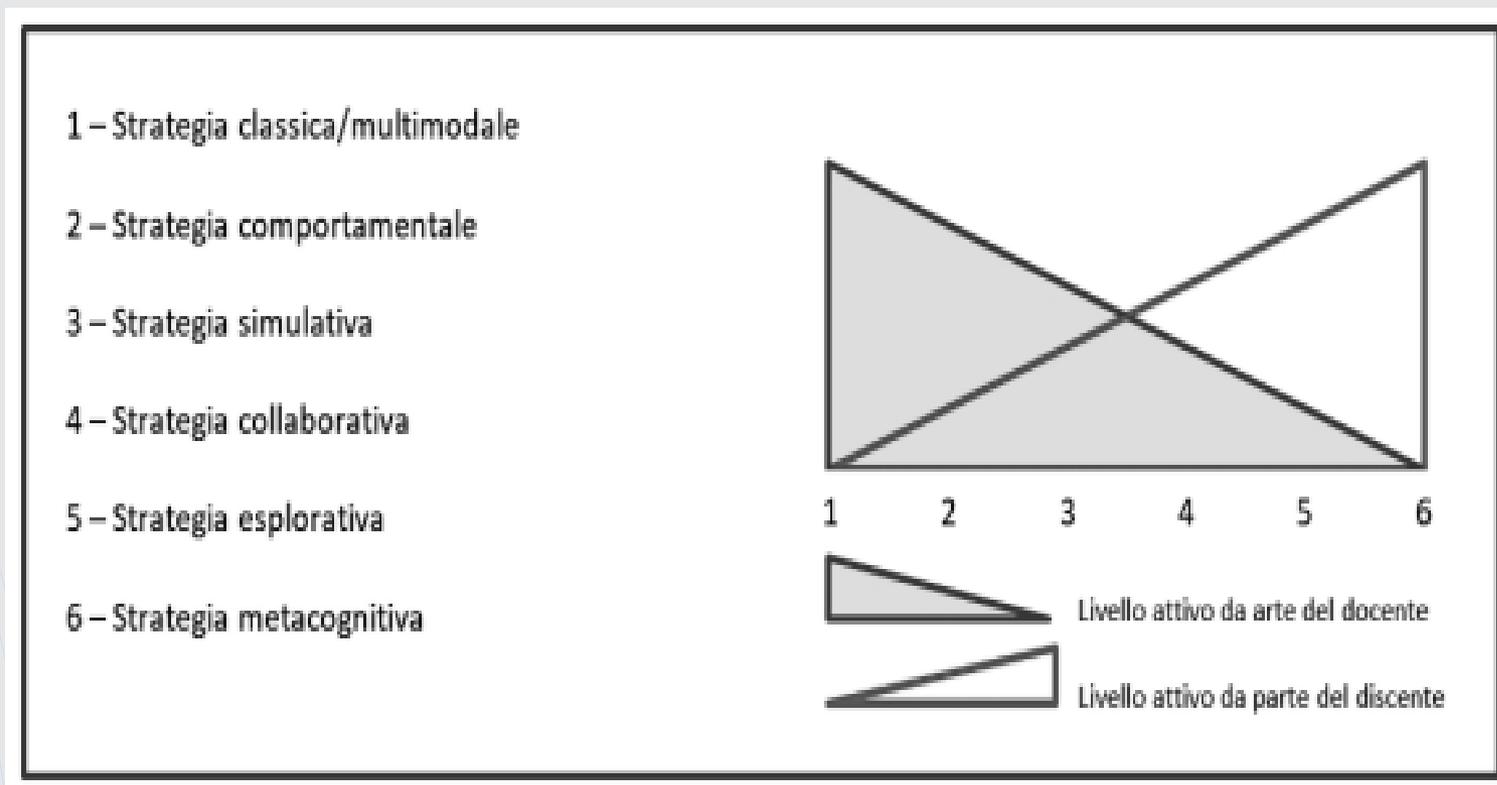
# SL E AC?

- L'Apprendimento Cooperativo si presenta come una strategia ideale per il SL
- Tuttavia dovrebbe esser presente un intervento sulla realtà
- E' importante lasciare delle «tracce» (documentazione)

# LE STRATEGIE PER IL SL

- Lavorare per problemi (didattica sfidante)
- Lavorare per progetti (quello che si apprende a scuola è quello che ci può servire per affrontare anche ciò che non conosciamo: situazioni non note)

# STRATEGIE DIDATTICHE E LIVELLI DI ATTIVAZIONE DEGLI STUDENTI

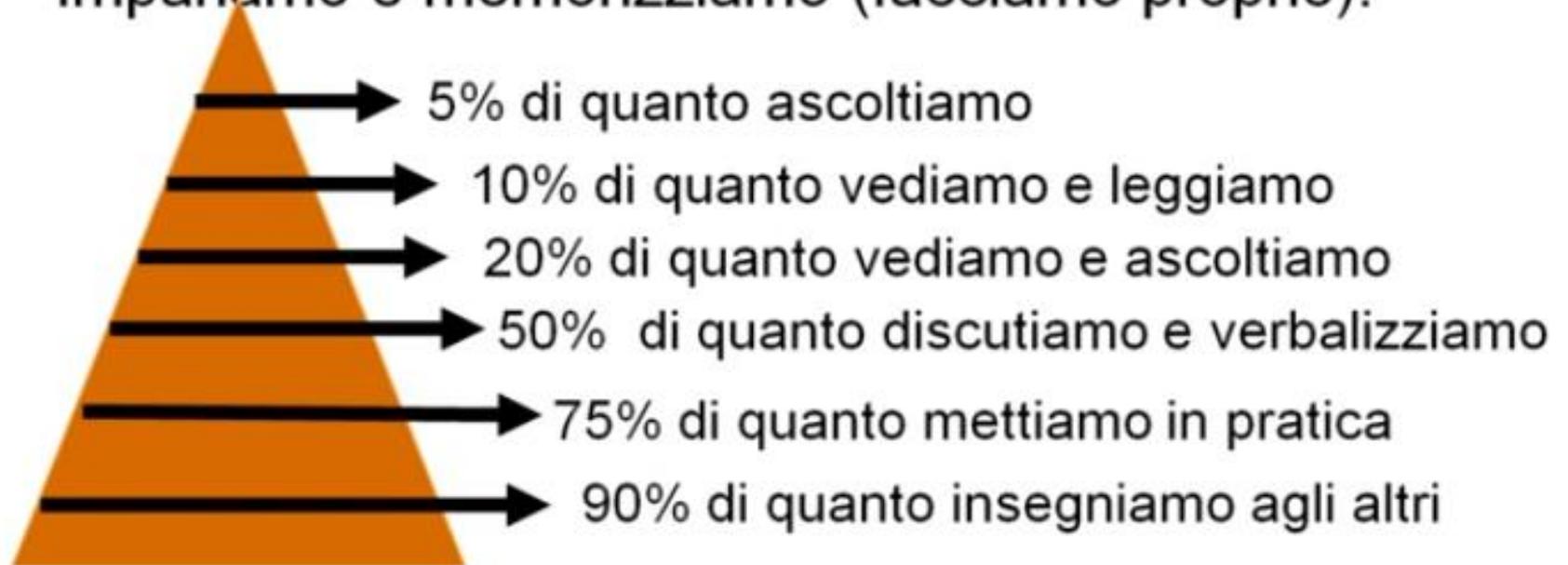


# IL RUOLO DELLO STUDENTE/ALUNNO

- Esploratore
- Apprendista cognitivo
- Produttore

## La piramide dell'apprendimento per l'esperienza

Impariamo e memorizziamo (facciamo proprio):



# DALLA LETTERATURA SUL SL

- Direct SL: risposta a un problema
- Indirect SL: proposte di soluzione
- Advocacy SL: campagne di sensibilizzazione/educazione
- Research based SL: ricerche ed azioni di impatto (premessa per fare degli interventi)

# ESEMPI DI DIRECT SL

- Insegnare l'utilizzo del PC a persone non digitali (anziani)
- Realizzare corsi per abbellire la città con murales
- Realizzare percorsi di visita guidata in inglese al museo locale
- ...

# ESEMPI DI INDIRECT SL

- Fornire supporto ad immigrati per la lettura di documenti italiani
- Realizzare una storia del territorio
- Attivare momenti di abbellimento e di decoro di una piazza o di uno spazio pubblico del quartiere
- ...

# ESEMPI DI ADVOCACY DI SL

- Creare forum per argomenti di pubblico interesse
- Campaigne di sensibilizzazione rivolte alla comunità su temi considerati importanti
- Progettare con le autorità municipali locali su argomenti di interesse pubblico
- ...

# ESEMPI DI RESEARCH BASED DI SL

- Condurre studi sull'alimentazione
- Condurre interviste su temi attuali
- Raccogliere informazioni su siti visionati dal docente
- ...

# STANDARD DI QUALITÀ

1. Attività che incontrano un bisogno reale
2. Reciprocità tra chi offre e chi riceve un servizio (lavorare CON gli altri)
3. Collaborare con la comunità
4. Integrazione con il curriculum
5. Riflessione durante la fase esecutiva del progetto
6. Valutazione autentica (dare valore a quello che lo studente sta facendo o ha fatto, in prospettiva formativa)



# ESPERIENZE

- Le nostre esperienze di **Service Learning**



# LA METAFORA DI PIERO ANGELA

Ogni movimento condiziona tutti gli altri



# AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

E' un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità, sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile



# AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

**1** SCONFIGGERE LA POVERTÀ



**2** SCONFIGGERE LA FAME



**3** SALUTE E BENESSERE



**4** ISTRUZIONE DI QUALITÀ



**5** PARITÀ DI GENERE



**6** ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI



**7** ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE



**8** LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA



**9** IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE



**10** RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE



**11** CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI



**12** CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI



**13** LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO



**14** LA VITA SOTT'ACQUA



**15** LA VITA SULLA TERRA



**16** PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE



**17** PARTNERSHIP PER GLIOBIETTIVI



**OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE**

# GOAL 4 E GOAL 7: PROPOSTA DI ATTIVITÀ



Esempio di UDA: impatto sullo spreco

- Alta attenzione nei confronti dello spreco alimentare
- Bassa attenzione sullo spreco alimentare che danneggia l'ambiente

<https://scuola2030.indire.it/>



# GOAL 4 E GOAL 7

Esempio di temi da sviluppare:  
impatto sullo spreco

- Alta attenzione nei confronti dello spreco alimentare
- Bassa attenzione sullo spreco alimentare che danneggia l'ambiente
- Il fattore tempo
- Il fattore imprevisti all'ultimo minuto
- Azioni di prevenzione: pianificazione della spesa, evitamento dell'accaparramento, «mangiare meno», etichettatura
- Recupero degli «avanzi» (30% di riduzione dello spreco))

Basta guardare alcuni dati stimati dalla Fao: nella sola UE **il 20% dei prodotti latticini è stato sprecato** (ben 2 milioni di tonnellate di prodotti); **il 45% di frutta e verdura è stato buttato**; **il 30% dei cereali** (286 milioni di tonnellate di prodotti oppure 763 miliardi di pacchi di pasta) **nei paesi industrializzati viene sprecato**; su 263 milioni di tonnellate di carne prodotta nel mondo **il 20% viene buttato o sprecato**, sarebbe il corrispettivo di 75 milioni di mucche macellate senza necessità; **8% di pesce pescato viene rigettato in mare**, in molti casi è già morto o morente, equivale a 8 miliardi di salmoni pescati per nessuno.

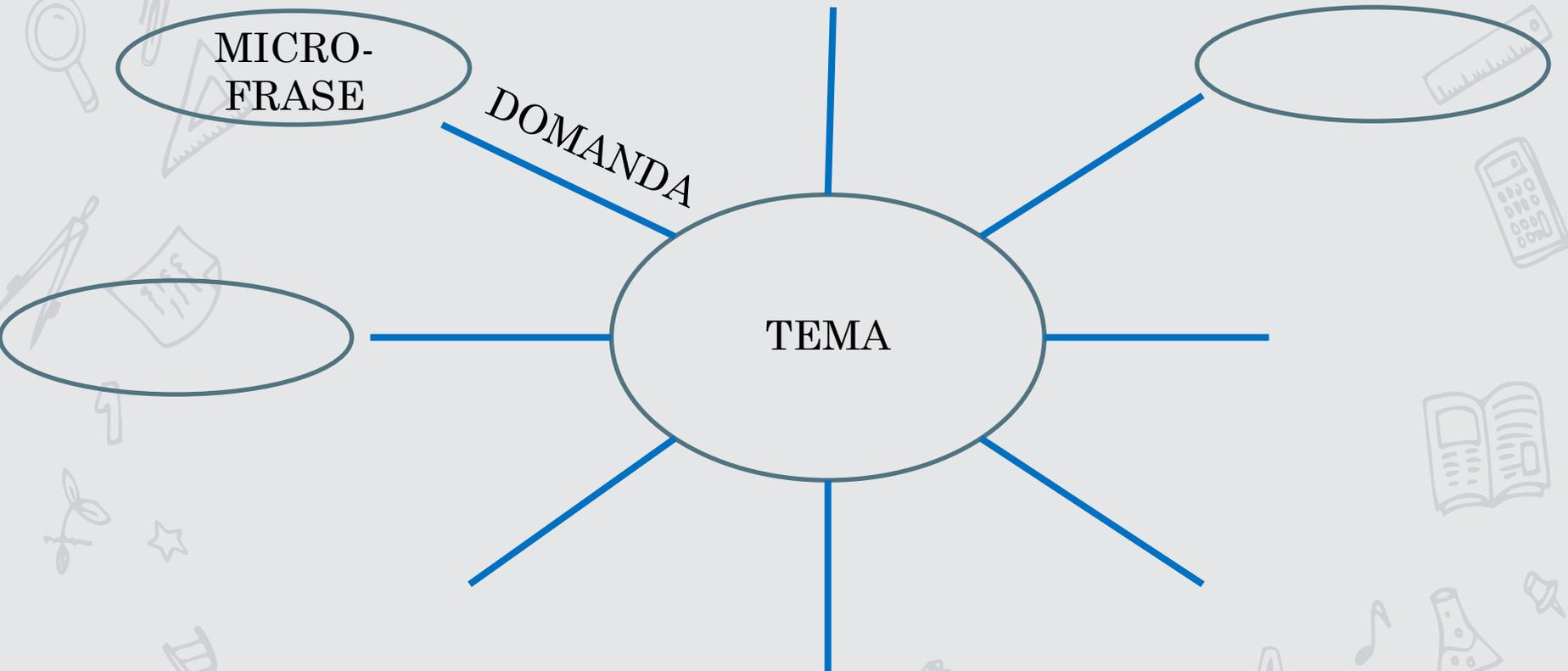
# PROPOSTA DI ATTIVITÀ: LE MAPPE AMICHE DI STEFANO ROSSI: «CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE »

- × Il «sole» al centro
- × Cosa so già e cosa potrei trovare
- × Un paragrafo per volta e Pensiero Laser
- × Micro-frase e domande per comprensione profonda
- × Collegamenti tra concetti
- × Immagini per ricordare meglio i concetti più complessi

# I TERZETTI COOPERATIVI DI S.ROSSI E I COMPITI DI REALTÀ

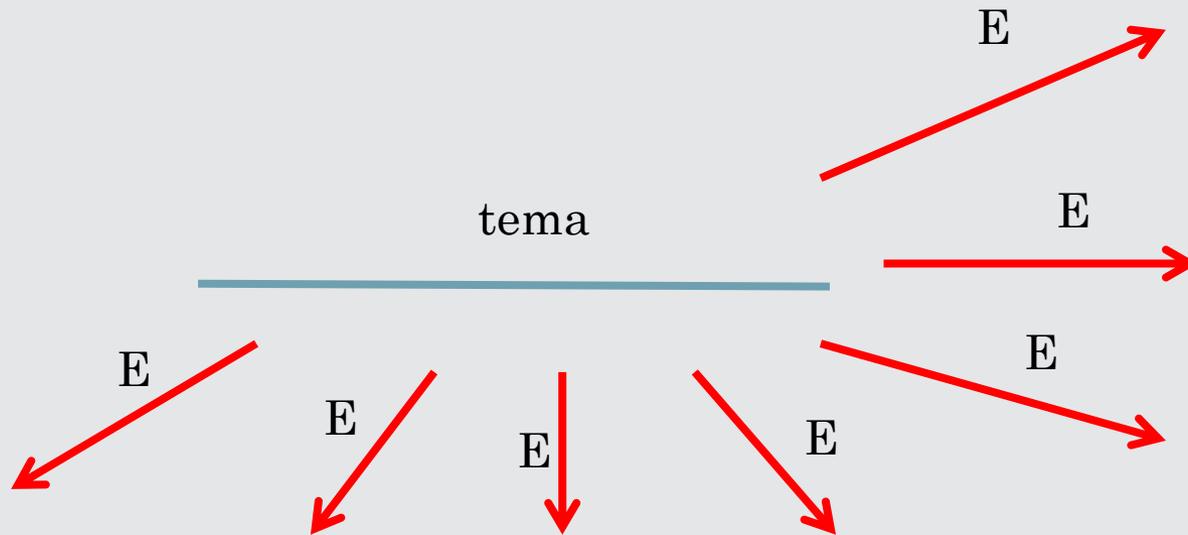


# LA MAPPA AMICA



Prima fase

# TECNICA DELLE MILLE STRADE



**Seconda fase. Il tema... «e»**

# SCELTA DEL FORMAT COOPERATIVO

- × Ciascun terzetto sceglie la direzione che preferisce
- × Ciascun terzetto sceglie un format. Es. *storitellyng*/video; poesia; rappresentazione motoria; ecc.
- × Esposizione al resto della classe

**Terza fase. Le direzioni**

# LEZIONE FRONTALE MULTIMODALE, COOPERATIVA E METACOGNITIVA: «15 IDEE GREEN PER UNO STILE DI VITA SOSTENIBILE»

- ✘ Introduzione del tema della sostenibilità ambientale da parte del docente
- ✘ Discussione con incipit: «Cosa possiamo fare?»
- ✘ Consegna dell'articolo «15 idee green per uno stile di vita sostenibile» per una lettura a coppie

<https://www.caffevergnano.com/blog/15-idee-green-per-uno-stile-di-vita-sostenibile>



# «15 IDEE GREEN PER UNO STILE DI VITA SOSTENIBILE»

- ✘ Usa borse di tela per fare la spesa
- ✘ Bevi caffè solo in tazzine di ceramica
- ✘ In cucina prediligi l'handmade!
- ✘ Parola d'ordine riciclo!
- ✘ La prossima vacanza? In bicicletta!
- ✘ Scegli un caffè compostabile
- ✘ Lavatrice? Solo a pieno carico
- ✘ Regoliamo i termosifoni in casa
- ✘ Ecc.

# «15 IDEE GREEN PER UNO STILE DI VITA SOSTENIBILE»

## Fase della creatività

- ✘ Un testo, una poesia, un breve video, una musica rap su uno delle 15 idee green
- ✘ Il decalogo delle idee green (approccio cooperativo e metacognitivo) con agenda, calendario, ecc.

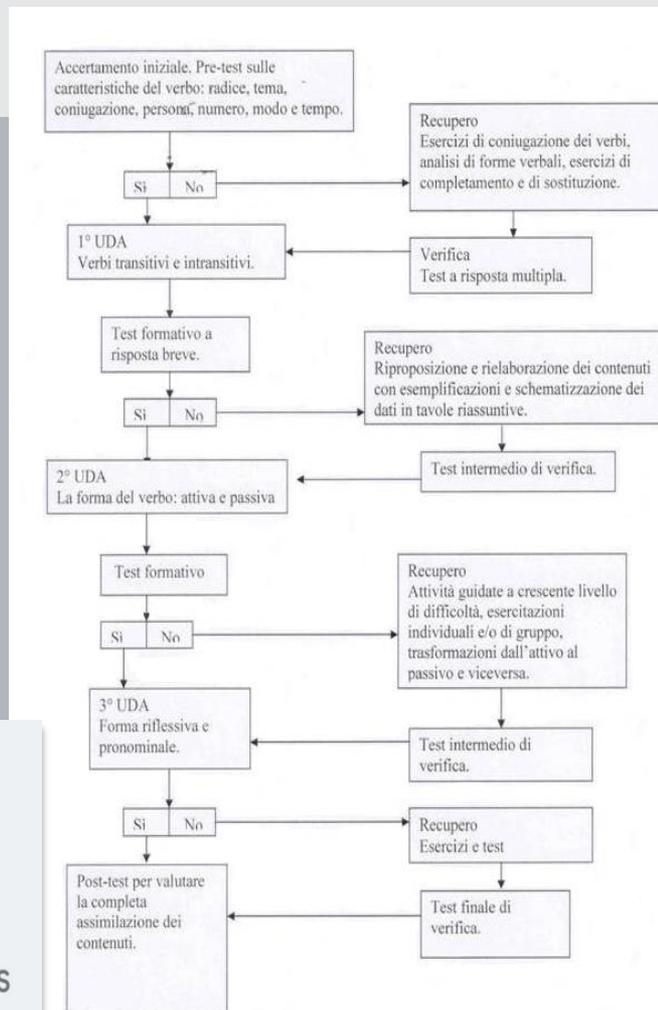
# LEZIONE COMPORTAMENTALE: «ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI»

- Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie



# «ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI»

- 1) Usa il frangi-getto sui rubinetti
- 2) Chiudi il rubinetto quando ti lavi i denti
- 3) Ripara il rubinetto che gocciola
- 4) Doccia o bagno? Doccia!
- 5) Lava le verdure lasciandole a mollo anziché in acqua corrente
- 6) Ecc.



# SCUOLA, SINDACO, SL



un consiglio comunale di tutto rispetto..

6 a Mi piace



Conoscendoti sono certo che a questi bimbi tu abbia parlato di valori e rispetto, dobbiamo sperare in loro

6 a Mi piace



**Sabrina Ciancone**

Caro **[redacted]**, è stato un incontro per fare educazione civica dal vivo. Loro a me!!!

6 a Mi piace



**Sabrina Ciancone**

Caro **[redacted]** ho parlato loro di dedizione e gioia, fatica e onestà, condivisione e pulizia. Sorprendenti le loro curiosità circostanziate. Autentico l'interesse. Sotto il loro sguardo è facile continuare. XXX

# SCUOLA E FONTECCHIO

- **13/05/2021 terzo laboratorio “Educazione alla legalità e cittadinanza digitale”**

**Domanda: Oggi nella scuola la didattica è in costante aggiornamento e non può essere che così, visti i repentini cambiamenti della società imposti dalla globalizzazione, dai mutamenti che riguardano le competenze delle nuove generazioni. Uno dei nodi centrali dell’essere docente oggi è **come rendere situato e attuale l’apprendimento**, come costruire percorsi di apprendimento non con discipline ingessate e conoscenze sterili bensì con apprendimenti utili, spendibili nel futuro e nel presente.**

Videogioco “memories”: si vince camminando, il movimento che consente di viaggiare nel territorio di 11 Comuni; possibilità di discutere e conoscere alcune applicazioni digitali per la costruzione condivisa di ambienti e oggetti in 3D (Minecraft, MergeCube...) e avvio al Coding

“Angeli scaduti”: laboratorio teatrale che consente di attivare momenti pratici di confronto sulle strategie simulative nella scuola dell’infanzia e nella scuola primaria.

# PIÙ PASSI PIÙ PUNTI

## MEMORIES

Un videogioco come "percorso della memoria"

a cura di Margò Lengua

### Il progetto

Il videogioco *Memories* trova la sua realizzazione nell'ambito del progetto regionale LAB-8 che, grazie anche alla valorizzazione del ricco patrimonio culturale locale, punta a dare nuovo valore a 11 comuni della provincia de L'Aquila fortemente colpiti dal terremoto del 2009.

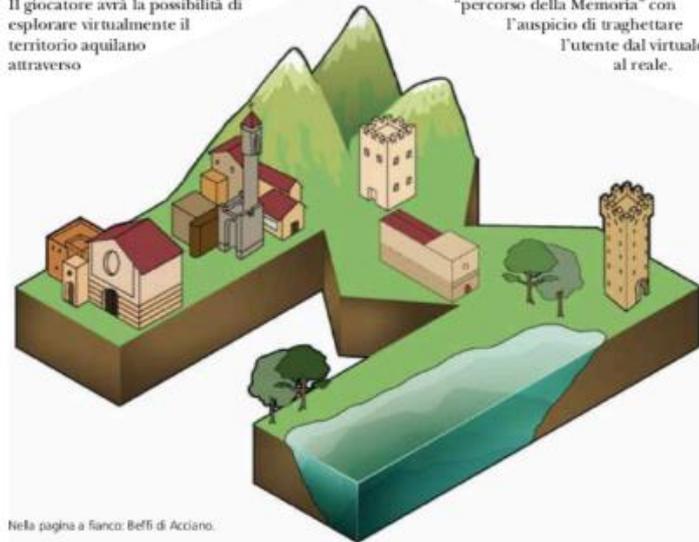
Il gioco, sviluppato da Entertainment Game Apps, Ltd.- EGA- per smartphone e tablet, si pone come originale strumento di promozione territoriale, poiché prevede il coinvolgimento dell'utente nella riscoperta di paesaggi, monumenti e beni artistici sparsi negli 11 comuni abruzzesi.

Il giocatore avrà la possibilità di esplorare virtualmente il territorio aquilano attraverso

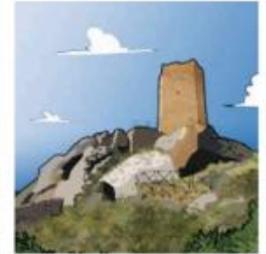
tappe suggestive rappresentate da carte "fotografiche", vero fulcro del gioco. Organizzate in mazzi virtuali, le carte sono suddivise per tipologia di elemento culturale raffigurato e suddivisi per appartenenza ai vari comuni partecipanti a LAB-8.

L'obiettivo del giocatore sarà quello di scoprire il maggior numero possibile di carte, meccanismo che gli darà la possibilità di accedere a contenuti storico artistici dei borghi abruzzesi. Con questa nuova esperienza di gioco EGA si propone di incentivare lo sviluppo di un legame, virtuale e reale, tra giocatore e territorio grazie all'attivazione di un vero e proprio

"percorso della Memoria" con l'auspicio di traghettare l'utente dal virtuale al reale.



Nella pagina a fianco: Befi di Acciano.

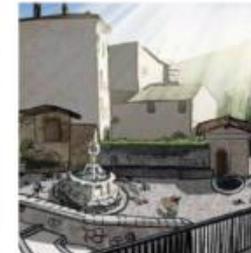


paesaggio. In seguito sono stati finalizzati i contenuti storico artistici da inserire all'interno delle dinamiche di gioco tramite la scrittura di testi legati ad ognuno dei siti d'interesse scelti e dei comuni (vedi Appendix). All'interno del gioco 190 luoghi d'interesse sono stati rappresentati studiando una grafica 3d che potesse renderli riconoscibili all'utente: ogni sito è stato ritratto utilizzando come riferimento la

documentazione fotografica raccolta durante la campagna di sopralluoghi (Fig. 2, 3).

**Mecchaniche di gioco**  
Sviluppato con il preciso obiettivo di valorizzare un territorio, *Memories* presenta

Fig. 2: In alto, Roccapetrali, Torre (Illustrazione Clizia Brazzini)  
Fig. 3: In basso, da sinistra: Fontecchio, Fontana Pubblica, Isolato e mattatoio e Acciano, Chiesa de S. Pietro e Lorenza. (Illustrazione Clizia Brazzini)



A black and white photograph of a rocky stream. The water flows over numerous dark, jagged rocks, creating white foam and rapids. In the lower-left foreground, a small waterfall cascades over a ledge. The overall scene is dynamic and natural.

Grazie per  
l'attenzione e buon  
lavoro!