

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Guida ai fatti curiosi della nostra città'
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	Realizzazione di un'audioguida, con strumenti digitali, destinata ai visitatori della città di Palermo, per far conoscere la cultura locale e le leggende popolari. Lo scopo è quello di incuriosire i visitatori attraverso lo storytelling e guidarli alla scoperta dei luoghi del turismo marginale incrementando la motivazione turistica e contribuendo a ridurre la pressione turistica sui luoghi più affollati con una finalità di sviluppo e di maggiore sostenibilità del turismo sul territorio cittadino. La ricaduta sugli studenti, dell'indirizzo professionale grafico e del triennio turistico è quella di far loro utilizzare lo spazio di internet selezionando insieme agli insegnanti le risorse più affidabili, farli esercitare sull'aspetto della comunicazione: verbale, in lingua straniera e multimediale e offrire loro una prospettiva di senso finalizzando il prodotto finale per un obiettivo di diversificazione del marketing territoriale. Le classi con diverso indirizzo integrano bene le loro competenze per fonderle in un'azione di marketing territoriale, l'aspetto della presentazione grafica per la classe dell'indirizzo professionale e la conoscenza delle lingue, della geografia e del settore turistico per le classi dell'indirizzo tecnico AFM e Turismo.
Parole chiave	Itinerario digitale; Audioguida; Turismo marginale; Storytelling; Marketing; Cultura locale; Turismo sostenibile.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Prof. Alberto Chiello (Matematica) - Prof.ssa Sonia La Monica (Lingua straniera Inglese) - Prof.ssa Paola Pepe (Geografia turistica) - Prof.ssa Margherita Polizzi (Lingua straniera Tedesco)

Classi	N. 4 classi coinvolte: 4GP (indirizzo Professionale Grafico) 5C AFM (indirizzo Amministrazione, Finanza e Marketing) 5CT e 5ET (indirizzo AFM Turismo).
Età	17/19 ANNI
Tipologia di scuola	Istituto di Istruzione Superiore Statale (Tecnico Amministrazione, Finanza e Marketing; Tecnico AFM Turismo; Professionale per i Servizi Commerciali)
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	All'interno delle 4 classi selezionate sono presenti i seguenti alunni con caratteristiche specifiche: alunni BES:2 (4GP) alunni di altre nazionalità: 1(5CT) – 1(4GP) alunni diversamente abili: 1 (5C AFM) – 1 (5ET)
Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	Saper trovare, valutare, selezionare e gestire le informazioni; Saper leggere e interpretare immagini e contenuti visuali; Saper scegliere e utilizzare le tecnologie in modo funzionale agli obiettivi; essere in grado di riorganizzare le informazioni, elaborarle, pubblicarle.
Obiettivi/Risultati di apprendimento	

<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	<p>1) Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> - valutare fabbisogni informativi. - adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali. - spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno - variare le strategie di ricerca personali. <p>Livello di padronanza: avanzato 6</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> - eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. <p>Livello di padronanza: intermedio 4</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> - manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'organizzazione, l'archiviazione e il recupero. • organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato. <p>Livello di Padronanza: avanzato 5</p>
<p>Metodologie</p>	
<p>Procedure e metodi didattici previsti</p>	<p>Didattica laboratoriale, circle time, cooperative learning, flipped classroom.</p>
<p>Organizzazione</p>	

Durata <i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i>	15 h
<ul style="list-style-type: none"> <i>In presenza</i> 	3h
<ul style="list-style-type: none"> <i>Online (anche in setting di gruppo)</i> 	6h
<ul style="list-style-type: none"> <i>Lavoro a casa</i> 	6h
Requisiti e/o strumenti tecnici	Avere a disposizione uno smartphone; un PC o un tablet.

Sviluppo dei contenuti

<p>Descrizione del percorso</p>	<p>Attraverso l'attivazione delle preconcoscenze e delle esperienze concrete dei ragazzi sulla tematica scelta (fatti curiosi della nostra città), le classi dovranno essere in grado, dopo un ampio lavoro di ricerca on line, individuale e/o in gruppo, di selezionare i contenuti più pertinenti, di collocarli geograficamente nel territorio della città di Palermo e di realizzare il prodotto finale (audioguida) grazie all'utilizzo dell'applicazione IziTravel. Il percorso sarà condotto nel corso delle lezioni di matematica (ricerca informazioni, selezione dell'affidabilità dei siti); Tedesco (ricerca delle informazioni in lingua straniera; selezione di siti affidabili; alcune rielaborazioni in lingua straniera anche utilizzando strumenti di correzione digitali; registrazione audio) Inglese (ricerca delle informazioni in lingua straniera; selezione di siti affidabili; alcune rielaborazioni in lingua straniera anche utilizzando strumenti di correzione digitali; registrazione audio; produzione di materiali grafici per la promozione) Geografia turistica (ricerca delle informazioni; selezione di siti affidabili; rielaborazioni per lo Storytelling; registrazione audio; montaggio dell'itinerario sulla mappa digitale di IziTravel e di Google maps)</p>
<p>Prerequisiti (eventuali)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosità, interesse, motivazione, partecipazione, inventiva, capacità di problem solving; - capacità di gestione dei dispositivi e delle app in forma autonoma; - capacità di ricerca e selezione delle informazioni affidabili attraverso i motori di ricerca.

<p>Struttura (indicare n. fasi di lavoro)</p>	<p>n. 3 fasi di lavoro:</p> <p>Fase 1 - Digita@l story hunters</p> <p>Attivazione,motivazione,introduzione dell'argomento</p> <p>Il docente presenta il progetto alla classe, sondando la conoscenza degli argomenti e incoraggiando i ragazzi a cercare le storie più curiose. In questa fase si chiarisce che cosa cercare e lo scopo finale del progetto. I ragazzi selezionano le fonti affidabili su internet e le storie da raccontare.</p> <p>Fase 2 - Here comes the digit@l storyteller</p> <p>Attivita' concreta di ricerca, analisi, produzione e costruzione</p> <p>I ragazzi elaborano il materiale ed effettuano alcune semplificazioni in lingua straniera anche attraverso l'uso delle applicazioni. Infine registrano l'audio con lo smartphone e lo archiviano. Producono materiali di promozione di supporto (disegni o foto). Studiano la fattibilità dell'itinerario sulla mappa di Palermo; infine accedono ai materiali archiviati su Google Drive e utilizzano IziTravel per montare l'itinerario turistico.</p> <p>Fase 3 - Re@dy to Go!</p> <p>Post-work, restituzione dei lavori, rielaborazione e presentazione prodotto finale.</p> <p>I ragazzi infine, ottenuto il prodotto finale, si incontrano per una disseminazione definitiva del prodotto. Ogni classe spiegherà il proprio ruolo nel progetto e analizzerà i punti di forza e i punti di debolezza, cercando di capire cosa migliorare.</p>
---	---

(sezione FASE ripetibile in base al numero di fasi previste)

<p>Fase n° 1</p>	<p>Digita@l story hunters Attivazione, motivazione,introduzione dell'argomento</p>
-------------------------	---

Attività	<p>Attività che faranno tutti gli insegnanti partecipanti nelle loro classi rispettive:</p> <p>Il docente presenta il progetto alla classe, sondando la conoscenza degli argomenti attraverso un brainstorming. Utilizzando la LIM con input visuali o narrativi, con richiami all'esperienza personale dei ragazzi e domande di attivazione, viene spiegato l'argomento da sviluppare in modo generico. Per esempio l'insegnante sonderà la conoscenza con domande del tipo "hai mai sentito parlare della storia della vecchia dell'aceto? O del fantasma della suora del teatro? O della storia della bambina imbalsamata?" Quindi l'insegnante incoraggia i ragazzi a riunirsi in gruppo e, utilizzando gli smartphone, a cercare alcune storie che ritengono più attraenti e curiose e che a loro piacerebbe conoscere e sviluppare, partendo da quelle proposte. Infine i gruppi presenteranno alla classe le loro ricerche e si attiverà una discussione finalizzata a individuare i racconti più opportuni da inserire nella guida, quelli che hanno dei riferimenti concreti alla storia e alla cultura della città, quelli localizzabili su una mappa per creare un itinerario. Nel corso della discussione si daranno dei chiarimenti e ci si aspetta che possano nascere dei dubbi sull'affidabilità delle fonti e sulla correttezza delle informazioni che dovranno essere revisionate attraverso il lavoro di gruppo e la discussione. L'insegnante sintetizzerà la discussione mostrando sulla LIM un Wordcloud ottenuto mettendo insieme fatti, luoghi, curiosità che sono emerse nel corso della discussione e infine assegnerà ad ogni gruppo un compito preciso da realizzare in parte a casa e in parte a scuola.</p>
Tempi e modalità	<p>A questa fase saranno dedicate in totale 3h ed il lavoro sarà svolto prevalentemente in classe in assetto plenario e di gruppo, prevedendo anche attività di brainstorming. In parte i ragazzi lavoreranno a casa tenendo conto delle istruzioni degli insegnanti.</p>
Contenuti	<p>Scelta dei fatti curiosi e legati alla tradizione popolare nella città di Palermo: alla scoperta della Palermo dei Beati Paoli; suore fantasma della città di Palermo (la suora del Teatro Massimo, la suora della Madonna Mercedes); la vecchia dell'aceto e la bella addormentata dei Cappuccini.</p>
Risorse	<p>Computer, Lim, Internet (già presenti in classe), Wordcloud, Google Workspace (Meet, Classroom, Drive)</p>
Eventuale supporto tecnico	<p>Non necessario in questa fase.</p> <p>Possibile l'uso di Google Meet per gli alunni costretti a seguire a distanza.</p>

Fase n° 2	Here comes the digit@l storyteller Attivita' concreta di ricerca, analisi, produzione e costruzione
------------------	--

<p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Divisione della classe in 3/4 gruppi; - scelta e assegnazione delle tematiche; - indicazioni sul lavoro da svolgere in gruppo; - selezione e discussione sui materiali; - archiviazione dei materiali; - correzione ed elaborazione dei testi in lingua straniera; - registrazione dell'audio; - montaggio dell'itinerario sulla piattaforma IziTravel. <p>In questa fase si interviene sull'obiettivo del prodotto, quello di raccontare un percorso all'interno della città che possa essere fruito da un visitatore sollecitandone la motivazione. Intervento dei docenti di Tedesco, Inglese, Geografia Turistica: una volta selezionati i materiali, l'insegnante di Geografia chiede ai gruppi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Come racconteresti questa storia per suscitare la curiosità di un visitatore?</i> - <i>E' possibile fornire alle persone una guida che li induca a percorrere un itinerario all'interno della città, basandosi sulle leggende popolari?</i> - <i>E' possibile individuare in città dei luoghi rappresentativi collegati alla storia?</i> <p>I ragazzi discutono e viene loro assegnato il compito di registrare autonomamente una storia sotto forma di audio e archivarla in un archivio comune su Drive di Google Workspace. Infine i ragazzi utilizzando Google maps e IziTravel si dedicano alla localizzazione dei materiali e alla costruzione della guida digitale.</p> <p>L'insegnante di Tedesco fa lavorare i ragazzi sui materiali selezionati, cercando di indurli a cercare nelle storie degli elementi che possano suscitare curiosità in un visitatore europeo; quindi fa lavorare i ragazzi sui testi; li fa discutere ed esercitare sulla semplificazione delle frasi in lingua straniera; fa rielaborare dei testi. Infine i ragazzi raccolgono i materiali su un archivio comune su Drive di Google Workspace.</p> <p>L'insegnante di Inglese fa lavorare i ragazzi sui materiali selezionati, quindi fa lavorare i ragazzi sull'elaborazione dei testi in lingua straniera; li fa discutere ed esercitare sulla lettura in lingua straniera. Fa registrare l'audio delle storie in classe con lo smartphone, in lingua inglese. Fa produrre ai ragazzi dei materiali grafici di accompagnamento (grafici, foto) e li fa trasformare in formato digitale. Infine i materiali prodotti vengono trasferiti sul drive comune di Google Workspace.</p> <p>L'insegnante di sostegno mostra ad alcuni alunni della classe come coinvolgere l'alunno disabile. In particolare gli alunni aiuteranno il compagno a costruire dei minivideo in tema con l'argomento trattato, utilizzando applicazioni per</p>
-----------------	--

Tempi e modalità	A questa fase saranno dedicate in totale 12h tra lavoro in classe, on line e lavoro a casa. La metodologia preferita sarà il cooperative learning e il lavoro di gruppo.
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione delle informazioni inerenti il tema; - scelta dei materiali e dei contenuti, come individuare le fonti affidabili; - creazione di un percorso, all'interno della città di Palermo, per localizzare i fatti curiosi individuati nel territorio; - utilizzo delle funzioni di correzione in lingua dei wordprocessor; utilizzo di Grammarly; - nozioni di marketing turistico; - montaggio dell'itinerario su IziTravel.
Risorse	<p>PC della classe, Lim, Internet, smartphone degli studenti, Applicazione IziTravel, Wordprocessor, Google Workspace (Meet; Drive; Classroom), correttori automatici digitali, Grammarly, Chatterpix.</p> <p>Visite guidate: in occasione della settimana dello studente sarà organizzata una visita didattica proprio nei luoghi scelti dalla classe per consolidare le conoscenze</p>
Eventuale supporto tecnico	<p>Se necessario in questa fase l'insegnante può registrare un video di istruzioni per il montaggio su IziTravel.</p> <p>Possibile l'uso di Google Meet per gli alunni costretti a seguire a distanza.</p>

Fase n° 3	Re@dy to Go! Post-work, restituzione dei lavori, rielaborazione, presentazione prodotto finale.
------------------	--

Attività	<p>In classe i gruppi presentano il lavoro ai compagni e discutono insieme del prodotto finito. Nello specifico le classi dell'indirizzo turistico discutono in plenaria le forme eventuali di promozione che possono far conoscere l'itinerario e definiscono il target dei visitatori interessati.</p> <p>Le classi coinvolte nel progetto si incontrano a distanza per un'ora tramite la piattaforma Meet e discutono i punti di forza e di debolezza del lavoro effettuato. Tutti gli insegnanti sono coinvolti. Chiederanno ai ragazzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Come è possibile migliorare i contenuti?</i> - <i>Siete soddisfatti del lavoro ottenuto?</i> - <i>Quale gruppo ha svolto il lavoro più efficace?</i> - <i>Conoscete strumenti efficaci per promuovere questo itinerario?</i> <p>Potenziabile approfondimento: In base al tempo restante e alle condizioni restrittive le classi possono organizzare una visita sul territorio per testare individualmente il risultato dell'audioguida e successivamente discutere le proprie impressioni.</p>
Tempi e modalità	A questa fase saranno dedicate in totale 3 ore e il lavoro sarà svolto in classe.
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto delle registrazioni delle voci narranti; - presentazione del percorso IZI-TRAVEL; - restituzione delle audioguide
Risorse	Computer, Lim, Internet, smartphone degli studenti, IziTravel, Google Workspace.
Eventuale supporto tecnico	

Risorse, risultati, valutazione, documentazione

<p>Risorse umane e tecnologiche</p>	<p>Insegnante, studenti, tecnico di laboratorio</p>
<p>Prodotto/i finale/i</p>	<p>Audioguida sui fatti curiosi della città di Palermo: tra mito e realtà</p>
<p>Valutazione <i>Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati che possono essere qui allegati (griglie, rubriche etc...)</i></p>	<p>Strumenti utilizzati: griglia di valutazione per la valutazione del processo</p> <p>Valutazione delle competenze digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali; - saper fare uso ampio della rete per reperire materiali di approfondimento delle conoscenze disciplinari; - padroneggiare autonomamente l'elaborazione dei materiali testi e audio; - non mostrare difficoltà con i formati dei files, se occorre saper gestire la conversione; - non mostrare difficoltà nella gestione di applicazioni nuove. <p>Valutazione delle competenze linguistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere e valutare lo stile lessicale <p>Valutazione del lavoro di gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> - facilitazione del lavoro di gruppo; - partecipazione, disponibilità, impegno; - capacità di gestione autonoma delle applicazioni <p>Valutazione del prodotto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valutazione della qualità della narrazione; - valutazione della partecipazione attiva al lavoro di gruppo; - valutazione di rielaborazione del testo attraverso rubrica allegata.
<p>Documentazione (<i>strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo</i>)</p>	

CATEGORIA	Buono/Eccellente	Discreto/Sufficiente	Insufficiente/Mediocre	Scarso
Uso dei vocaboli	Uso variegato e originale dei vocaboli e adatto al tipo di fruitore	Uso del vocabolario adatto al tipo di fruitore	Uso del vocabolario a volte improprio e non adatto al tipo di fruitore	Uso di termini impropri o scorretti.
Voce	Parla sempre con voce lenta e chiara. Si fa capire facilmente sempre da tutti.	Quasi sempre parla con voce chiara e lentamente. Si fa capire quasi sempre.	Parla con voce chiara ma troppo velocemente e alcuni fanno fatica a seguire quel che dice.	Parla troppo confusamente. Spesso si fa fatica a capire quel che dice.
Ascolto degli altri	Ascolta sempre con attenzione i compagni. E' gentile e non disturba con interruzioni .	Di solito ascolta gli altri con attenzione. Talvolta appare annoiato. .	Ascolta gli altri ma appare annoiato.. Alcune volte disturba con gesti o parole.	Non ascolta gli altri e li deride. Si mostra annoiato.
Padronanza della storia	Il racconto appare fluido e lo studente lo padroneggia. Non occorrono correzioni da parte dell'insegnante	Il racconto appare abbastanza fluido con alcune incertezze. Occorrono poche correzioni.	Il racconto appare parziale, si capisce che l'alunno non lo ha fatto proprio. Occorrono diverse correzioni..	L'alunno si ferma diverse volte mentre racconta e non è in grado di far capire la storia.
Espressività	L'alunno riesce a modulare la voce in modo da risultare espressivo e interessante.	L'alunno in alcuni momenti riesce a risultare espressivo.	L'alunno cerca di risultare espressivo ma la sua voce risulta monotona.	La narrazione dell'alunno risulta monotona e inespressiva..
Narrazione	La narrazione include diversi dettagli ed è ben strutturata	La narrazione è abbastanza strutturata e abbastanza dettagliata	La narrazione include solo i punti essenziali e non risulta dettagliata	La narrazione è frammentaria
Copia rielaborata	Il testo è ben scritto, corretto strutturato e completo. Inoltre è ben presentato graficamente.	Rispetta la consegna in modo accurato e completo. Rispetta parzialmente il formato chiesto dall'insegnante.	Rispetta la consegna in modo parziale. Rispetta parzialmente il formato chiesto dall'insegnante.	Il testo appare incompleto e non rispetta il formato richiesto.

VALUTAZIONE DEL PRODOTTO

Allegati e link	
<i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i>	
Allegato 1	Link da utilizzare per le informazioni: https://www.europeana.eu/it https://gallica.bnf.fr/accueil/it/content/accueil-it
Allegato 2	Link da utilizzare per la creazione dell'audio guida https://izi.travel/it

Copyright	
<i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i>	
Materiale 1	Disegni e Foto originali prodotte dagli studenti; Audio originali prodotti dagli studenti
Materiale 2	Per la provenienza dei testi verranno citate le fonti.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Livelli di valutazione considerati:	A	B	C	D	E
Eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali					
Fare uso ampio della rete per reperire materiali di approfondimento delle conoscenze disciplinari					
Riconoscere e valutare lo stile lessicale					
Padroneggiare autonomamente l'elaborazione dei materiali testi e audio					
Non mostrare difficoltà con i formati dei files, se occorre saper gestire la conversione					
Partecipazione, disponibilità, impegno					
Facilitazione del lavoro di gruppo					
Capacità di gestione autonoma delle applicazioni					

Curricoli Digitali - Digic@re - Sperimentazione di un Curricolo di Educazione all'informazione

Data _____