

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	L'arte del levare: riflessioni sulla leggerezza
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	<p>La creazione di un curriculum digitale verticale è impresa complessa: essa consiste anche in attività interdisciplinari per meglio coinvolgere le diverse intelligenze della classe. Occorre pertanto partire da un terreno comune che, in questo caso, sarà una parola chiave intorno a cui ruoteranno le diverse discipline coinvolte: la leggerezza.</p> <p>Trattare il tema della leggerezza a scuola si presta, però, a più letture. La nostra sfida, come docenti ed educatori che appartengono a una comunità scolastica complessa e sfaccettata, è declinare il tema all'interno di due discipline che appaiono investite di un compito fondamentale nella formazione del discente e del futuro cittadino: la Matematica e l'Italiano.</p> <p>La leggerezza è innanzitutto sottrazione di peso e, in tal senso, andrà affrontata all'interno dell'aula scolastica: in Matematica, essa è assimilabile all'astrazione, al passaggio dalla parola ai simboli o alle scomposizioni; supporto metodologico sarà il volume di Gabriele Lolli, <i>Discorso sulla Matematica. Una rilettura delle Lezioni americane di Italo Calvino</i>; per quanto concerne la disciplina dell'Italiano, essa è assimilabile a più letture, ma una, in particolar modo, appare correlata ai temi di Cittadinanza digitale: il riciclo dei rifiuti. A partire dalla lettura di una delle lezioni americane di Italo Calvino, <i>Leggerezza</i> (1984-85), e a partire da un testo gemello scritto da Calvino sette anni prima, <i>La poubelle agréée</i> (1977), verranno proposte alla classe riflessioni sul concetto di leggerezza, inteso nell'accezione del levare, del togliere peso fino a toccare il tema ecologista del riciclo dei rifiuti, nell'ottica di recuperare quanto è stato smaltito.</p> <p>Pur nella differenziazione degli ambiti di ricerca, la leggerezza sarà il cardine intorno a cui le classi del primo biennio si confronteranno in una sfida che è, sì, basata sul corretto utilizzo del digitale, ma è, soprattutto, una sfida educativa e complessa che abbraccerà competenze e saperi trasversali sfaccettati e pluridisciplinari.</p>

Parole chiave	Astrazione, leggerezza, pesantezza, ecologia, cittadinanza digitale
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Antonio Maccarrone (Matematica)
Classi e numero di alunni	Classe prima Liceo scientifico Esabac 27 alunni
Età	14 anni
Tipologia di scuola	Scuola secondaria di secondo grado Liceo scientifico statale - indirizzo Esabac
Caratteristiche specifiche degli studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	All'interno del gruppo classe sono presenti due studenti di nazionalità estera, che non presentano alcuna difficoltà di ordine linguistico.

Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Nadia Rosso (Italiano)
Classi e numero di alunni	2 C 28 alunni
Età	14-15 anni
Tipologia di scuola	Scuola secondaria di secondo grado Liceo scientifico statale - indirizzo Esabac
Caratteristiche specifiche degli studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	Nel gruppo classe sono presenti due alunni di altra nazionalità (uno dei quali con difficoltà di ordine linguistico) e un'alunna con DSA.

Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	<p>Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati Collaborare al prodotto finale permetterà agli alunni coinvolti nel progetto di sviluppare competenze di accesso e interpretazione delle fonti utilizzate, di rielaborare e sottoporre a critica il materiale in uso, di selezionare e condividere le informazioni tra i gruppi interessati, di collaborare all'interno di gruppi che possano sviluppare competenze diverse e di utilizzare gli applicativi necessari allo sviluppo del prodotto finale.</p>
Obiettivi/Risultati di apprendimento	

<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	<p>Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati Competenza specifica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali. <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: INTERMEDIO 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> m. illustrare fabbisogni informativi, n. organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, o. descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno, p. organizzare strategie di ricerca personali. <p>2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: INTERMEDIO 4 In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> e. eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali, f. eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali. <p>3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: INTERMEDIO 4 In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> g. organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati. h. organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato.
---	--

Metodologie	
Procedure e metodi didattici previsti	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - lezione dialogata - flipped classroom - cooperative learning
Organizzazione	
Durata <i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i>	Marzo - 10 h
<input type="checkbox"/> <i>In presenza</i>	6 h
<input type="checkbox"/> <i>Online (anche in setting di gruppo che lavorano da casa in sincrono)</i>	4 h
Sviluppo dei contenuti	

<p>Descrizione del percorso</p>	<p>Il percorso prende avvio all'interno dell'aula scolastica, attraverso la proposta di un rapido sondaggio/ brainstorming (attraverso l'applicativo Mentimeter) che avverrà dopo la lettura di brani scelti dal docente sul tema di indagine. Lo scopo della lezione sarà la sensibilizzazione verso il tema e la sua problematizzazione, proponendo agli alunni un ventaglio di applicativi necessari allo sviluppo del progetto didattico.</p> <p>Successivamente, sulla base delle competenze e delle abilità degli studenti, si provvederà a organizzare i gruppi in modo che al loro interno siano presenti le diverse intelligenze del gruppo classe, nell'ottica di mettere a disposizione degli altri le proprie conoscenze e le proprie informazioni.</p> <p>Nella seconda fase si provvederà a lavorare in cooperative learning da casa, online, in modalità sincrona, o in laboratorio sui diversi applicativi. Il lavoro a scuola permetterà agli studenti di confrontarsi sia con il docente sia con gli altri alunni. Il prodotto finale vedrà la realizzazione di un blog o di un sito internet, al cui interno sarà possibile inserire i lavori creati: si potrà sfogliare un fumetto, realizzato dagli studenti che abbiano velleità artistico-letterarie; ascoltare dei brani scelti sull'argomento, registrati dagli alunni; leggere delle pagine di un diario di bordo; visionare un'animazione a fumetti con finalità didattiche.</p> <p>Nella terza e ultima fase, si provvederà a verificare la ricaduta di questo lavoro condiviso attraverso una <i>Escape room</i> realizzata dal docente (attraverso l'applicativo Genial.ly) e una competizione in classe in cui gli alunni voteranno il lavoro di gruppo più originale e creativo.</p>
<p>Prerequisiti (eventuali)</p>	<p>Saper leggere e comprendere un testo, sapere produrre un elaborato coeso e coerente; sapere utilizzare il pc, saper navigare in rete, saper utilizzare i principali applicativi, osservare la netiquette.</p>
<p>Struttura (indicare n. fasi di lavoro)</p>	<p>Fase 1: introduzione e sensibilizzazione verso il tema proposto; presentazione degli applicativi e organizzazione in gruppi di lavoro; somministrazione di un questionario in ingresso (2 h)</p> <p>Fase 2: sviluppo del progetto attraverso il cooperative learning, in classe e a casa, in modalità sincrona, sulla base delle coordinate stabilite nella fase 1 (7 h)</p> <p>Fase 3: verifica e ricaduta del lavoro svolto; somministrazione di un questionario in uscita (1 h)</p>
<p>Requisiti e/o strumenti tecnici</p>	<p>Per lo sviluppo del lavoro proposto sarà necessaria la connessione internet, utilizzare pc, tablet e saper utilizzare gli applicativi proposti dal docente.</p>

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

Fase n° 1	Sviluppo del tema proposto (7 h)
Attività	Introduzione e sensibilizzazione verso il tema proposto; presentazione degli applicativi e organizzazione in gruppi di lavoro; somministrazione di un questionario in ingresso.
Tempi e modalità	Marzo 2022 – 2h
Contenuti	Prima di ogni attività, il docente propone alla classe il tema da trattare e, attraverso l'applicativo mentimeter, lancia un sondaggio che abbia la funzione di raccogliere le idee dei discenti. Il docente presenta, poi, alla classe il progetto di curricolo digitale e sensibilizza gli studenti al tema proposto, la Leggerezza, attraverso la lettura di brani selezionati tratti dalle <i>Lezioni americane</i> di Italo Calvino (Italiano) e attraverso la riflessione sulle lezioni calviniane ad opera del matematico Gabriele Lolli nel suo saggio <i>Discorso sulla Matematica</i> (Matematica), coinvolgendo, quindi, gli studenti attraverso un sondaggio al fine di discuterne in classe i risultati ottenuti per una più adeguata problematizzazione del tema. Vengono quindi proposti e illustrati gli applicativi necessari alla realizzazione del lavoro (canva, Bookcreator, Scratch etc.) e si provvede quindi all'organizzazione in gruppi.
Risorse	Aula scolastica, laboratorio multimediale, LIM, videoproiettore, pc, tablet, connessione internet, applicativi.
Eventuale supporto tecnico	Eventuale collaborazione di un tecnico di laboratorio

Fase n° 2	Elaborazione del prodotto mediale
Attività	Sviluppo del progetto attraverso cooperative learning, in classe e a casa, in modalità sincrona, sulla base delle coordinate stabilite nella fase 1
Tempi e modalità	Marzo 2022- 7 h
Contenuti	<p>I singoli gruppi chiamati a collaborare sviluppano, con la guida del docente, il tema declinandolo, a seconda delle loro competenze e abilità, attraverso l'utilizzo dell'applicativo più adatto.</p> <p>Ad esempio: la realizzazione del fumetto, previsto anche nella versione animata, sarà prima progettata su cartaceo e quindi sviluppata attraverso una sceneggiatura, tesa a esporre il tema e a svilupparlo anche in forma grafica; la realizzazione di brevi file audio permetterà agli studenti di selezionare brani tratti dalle letture proposte dal docente che siano in grado di problematizzare il tema, declinato sia dal punto di vista matematico (Classe prima) sia dal punto di vista ecologista (classe seconda); la stesura di brevi elaborati permetterà agli alunni di approfondire attraverso una ricerca in rete guidata la tematica affrontata.</p>
Risorse	Aula scolastica; laboratorio multimediale; LIM; videoproiettore; pc; tablet; connessione internet; applicativi.
Eventuale supporto tecnico	Eventuale collaborazione di un tecnico di laboratorio

Fase n°_3	Presentazione e condivisione
Attività	Verifica e ricaduta del lavoro svolto; somministrazione di un questionario in uscita.
Tempi e modalità	Marzo 1 h
Contenuti	In questa ultima fase il docente, dopo avere presentato il prodotto finale, valorizzando il lavoro dei singoli gruppi, invita la classe a valutare l'animazione più originale (classe prima) e a mettere alla prova le proprie conoscenze sull'argomento sviluppato attraverso un momento ludico (Escape room – classe seconda). Segue quindi la somministrazione di un questionario in uscita, teso a misurare le competenze digitali acquisite durante la realizzazione del progetto.
Risorse	Aula scolastica, LIM, video proiettore, pc, tablet, smartphone, connessione internet, applicativi
Eventuale supporto tecnico	

Risorse, risultati, valutazione, documentazione

<p>Risorse umane e tecnologiche</p>	<p>Docente, studenti, eventuale tecnico di laboratorio, libri, dispense cartacee, Lim, pc, tablet, smartphone</p>
<p>Prodotto/i finale/i</p>	<p>Contenitore multimediale che racchiude ipertesti, audio, video, grafica e animazione digitale.</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>Confronto in classe al fine di mettere in azione un processo di valutazione dei propri lavori e di quelli degli altri gruppi; misurazione degli apprendimenti attraverso un processo di gamification (escape room, wordwall...).</p>

<p>Documentazione (strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</p>	<p>Al fine di monitorare il lavoro dei singoli gruppi verranno utilizzate griglie di osservazione, secondo il template fornito, che permetteranno di misurare l'impegno e la capacità di collaborare, le competenze e le abilità acquisite.</p> <p>Documentazione delle attività (video, materiale fotografico raccolto sotto forma di storytelling dell'attività).</p>
---	---

<p>Allegati e link</p> <p><i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i></p>	
<p>Allegato 1</p>	<p>Ebook finale, con prove fotografiche delle attività preparatorie in classe. In cloud. Link: https://read.bookcreator.com/B1drslN6JuRTuxL8FUKNnKxLzVd2/a3I875rwRbuET4tVJqIscQ</p>
<p>Allegato 2</p>	<p>Restituzione: escaperoom. In cloud. Link: https://view.genial.ly/62434ccc17ac64001885cc32/interactive-content-untitled-genially</p>
<p>Copyright</p> <p><i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i></p>	



Materiale 1	
Materiale 2	