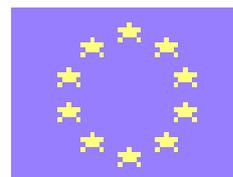




Scuola Secondaria 1° Grado “A. Manzoni”



Via C. Caneva 12 – 70031 Andria
Tel. 0883.246499 – Fax 0883.542433

cod. fisc. 81006030720
www.manzoni.andria.scuolaeservizi.it

Email : BAMM06900V@istruzione.it
PEC : scuola.a.manzoni@cert.comune.andria.ba.it

“MI CONFRONTO” LABORATORIO DI STUDIO EFFICACE

- PROGETTO -

**FÀSMATE: le luci del mio pensiero e il colore delle mie emozioni
girovagando da osservatore, lettore, fotografo cineasta,
tra scorci e personaggi di Andria antica.**

**“Alla ricerca delle «gioie» salvate del tempio perduto”:
della SS. TRINITÀ di largo Duomo (demolita nel 1939)**

Destinatari

Formano il gruppo di lavoro:

- 20 alunni di classe _^a,
- un docente *tutor*, l'ins. **Angela Fuzio**
- un docente *esperto*, l'ins. **Sabino Di Tommaso**

Tempi

Il progetto si attuerà in 50 ore, suddivise in 17 incontri di (circa) 3 ore ciascuno, secondo il calendario concordato.

Luoghi

Laboratorio di informatica, biblioteche, aule-laboratorio, i luoghi della Città citati nella seguente fase ideativa, il cortile/atrici/palestra per alcune attività - gioco propedeutiche e di simulazione.

Organizzazione

Le attività si svolgeranno con due modalità organizzative prevalenti: assembleari (dei 20 alunni) e di gruppo.

All'interno del laboratorio esisteranno tre microlaboratori dinamici e virtuali, di “teca”, “bottega”, “atelier”, nei quali turneranno gli alunni divisi in gruppi.

Anche in ogni microlaboratorio esisteranno momenti assembleari e momenti in cui il gruppo potrà suddividersi i compiti fra due o più componenti.

Traguardi (mirati) di competenze

[rilevati dalle “Indicazioni per il curriculum”, proposte dal Ministero della Pubblica Istruzione e pubblicate nel settembre del 2007]

- interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, sostenendo le proprie idee ... che siano sempre rispettose delle idee degli altri;
- usare in modo efficace la comunicazione ... per collaborare con gli altri ... nell’elaborazione di progetti e nella valutazione dell’efficacia di diverse soluzioni di un problema;
- usare manuali e testi al fine di ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni, concetti ed esperienze, anche con l’utilizzazione di strumenti informatici;
- produrre con l’aiuto dei docenti e dei compagni semplici ipertesti, utilizzando in modo efficace l’accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori;
- apprezzare la lingua come strumento attraverso il quale può esprimere stati d’animo, rielaborare esperienze ed esporre punti di vista personali;
- valutare le informazioni che ha su una situazione, riconoscere la loro coerenza interna e la coerenza tra esse e la conoscenza che ha del contesto, sviluppando senso critico;
- riflettere sul percorso di esperienze e di apprendimento compiuto, sulle competenze in via di acquisizione, sulle strategie messe in atto, sulle scelte effettuate e su quelle da compiere;
- valutare in modo funzionale ed estetico ciò di cui si fruisce e ... raccordare la propria esperienza alle tradizioni storiche e alle diversità culturali contemporanee;
- riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ...;
- realizzare un elaborato personale e creativo, applicando le regole del linguaggio visivo, utilizzando tecniche e materiali differenti anche con l’integrazione di più *media* e codici espressivi;
- descrivere e commentare opere d’arte, beni culturali, ...;
- incrementare la curiosità per le conoscenze del passato;
- conoscere gli aspetti essenziali della storia del proprio ambiente;
- conoscere ed apprezzare aspetti del patrimonio culturale ...;
- riconoscere nel paesaggio gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, estetiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.

Obiettivo progettuale concreto

Condurre l’alunno a **saper realizzare un elaborato personale e creativo, nel contesto di un’opera di gruppo** come un *ipermedia* elettronico, ove le informazioni vengono organizzate in modo da

- utilizzare i linguaggi di diversi mezzi di comunicazione
- in una struttura non sequenziale che privilegia l’analisi e la personalizzazione dei percorsi di elaborazione e di fruizione, piuttosto che la sintesi e la struttura sequenziale propria del linguaggio verbale o filmico.

L’alunno e chi ne fruisce hanno così la possibilità di integrare in un unico contesto tutti i paradigmi e le tecnologie dell’apprendimento coerenti con il progetto della presente U.A. (Unità di Apprendimento).

Guidare quindi l’alunno nella realizzazione dei progettati *fàsmate* [metaforicamente “*immagini formate dalle (mie) emozioni sotto la luce del (mio) pensiero*”], ove, attraverso l’espressione poliprospectica delle proprie emozioni, egli piega la sensibilità della materia, nelle sue luci, colori e vibrazioni, a raccontare la gioia del proprio mondo nell’iridescenza dei suoi pensieri.

Motivazioni didattiche della scelta

Student analyses

L'alunno, ricercatore di informazioni, ideatore, scenografo e regista nonché fruitore, nel realizzare tali *fàsmate* ipermediali, è facilitato ad attivare,

- l'approccio multidisciplinare
- l'analisi poliprospettica
- la riflessione epistemologica
- e metacognitiva
- la personalizzazione dei percorsi

Tutor analyses

Il docente tutor ed esperto può giovare di

- un sistema aperto ed elastico
- un ambiente dinamico, modulare e creativo
- una modalità esplicitante i processi mentali

Pianificazione delle fasi di lavoro

Prima di iniziare ogni fase o azione sarà importante porsi domande; non può esserci progettazione e conseguente realizzazione adeguata senza interrogarsi sul come, cosa, quando, dove e perché; anche se siamo coscienti che non a tutte potremo subito dare risposte, sapremo comunque che incontreremo "quel problema", da superare.

Fase ideativa, informativa, di documentazione - *READING* in LABORATORIO in funzione di *TECA*

azioni:

- ricerca delle conoscenze che si intendono conquistare o arricchire e delle abilità da conseguire o perfezionare. (con gli alunni si giunge a cogliere una semplificazione dei suddetti traguardi di competenze);
- pianificazione di massima dei contenuti in base alla tipologia degli "oggetti" testuali, iconici, sonori, architettonici e reali da ricercare e raccogliere, esplorare, reinterpretare (all'interno dell'insieme di *fàsmate* che compongono l'*opera* in progetto);
- scelta dei mezzi idonei alla ricerca, esplorazione, documentazione: (i più importanti) testi dedicati, macchina fotografica digitale, videocamera digitale, computer con stampante e scanner, musiche d'ambiente;
- raccolta delle "informazioni-dati" mediante lo stralcio di testi documentali, l'effettiva esplorazione, l'analisi e l'osservazione ¹ in loco dei reperti, la ripresa cine-fotografica.

¹ Per la realizzazione dell'insieme di *fàsmate* è prevista la visita alla ricerca di reperti come novelli archeologi, nei luoghi dove gli studiosi o i documenti indicano la loro presenza, dotati di semplici guide autocostruite "ritagliando" informazioni testuali e grafiche da pubblicazioni sia recenti che antiche, confrontando le descrizioni documentarie con i rilievi sull'esistente e quindi annotando graficamente i "gioielli d'arte" visitati e le differenze riscontrate.

Fase attuativa, di redazione - *EDITING* in LABORATORIO in funzione di *BOTTEGA*

azioni:

- visione e analisi della raccolta - produzione di *informazioni* realizzata nel laboratorio in funzione di teca (nella fase di *reading*, documentale);
- classificazione e selezione degli "oggetti" più significativi per il gruppo di *fàsmate* in produzione mediante tabella a doppia entrata, con colonna riepilogativa e colonna selettiva, righe di classificazione per tipologia di *media* disponibili e scelti;
- trasposizione elettronica degli "oggetti" (foto, elaborati grafo-pittorici, testi e musiche) mediante scanner, programmi di *editing* specifici;
- elaborazione della scenografia, progetto e realizzazione, editando uno *storyboard* sequenziale dei *media* da inserire in ogni scena, in modo che ci sia una comunicazione integrale del messaggio;
- assemblaggio e impaginazione delle varie scene del gruppo di *fàsmate*, mediante MS Publisher, per una produzione stampata, mediante Frontpage o altro impaginatore web, per la produzione ipermediale.

Fase prevalentemente creativa e autovalutativa, di personalizzazione - *AUTHORING* in LABORATORIO in funzione di *ATELIER*

azioni:

- rielaborazione o creazione dei testi, così che le sole parole siano sufficienti a destare nel lettore immagini senso-comunicative complementari rispetto agli altri elementi del messaggio

L'alunno sarà invogliato a ricercare e usare anche la magia di una prosa che con tono apparentemente colloquiale, introduce dentro un universo inverosimile (proprio della sua fantasia), eppure perfettamente accettabile, anzi trascinante e coinvolgente;

- personalizzazione delle immagini, mediante reimpostazione delle luci, del colore, dell'inquadratura, ... così che non esprimano tanto uno stato, quanto piuttosto raccontino l'emozione vissuta;
- utilizzazione di una grafica che manifesta, esaltandolo, il messaggio insito nel gruppo di *fàsmate*, così come personalmente l'alunno le percepisce e le vive, rivedendo lo stile del testo, i clip complementari, gli sfondi e le filigrane, ...;
- revisione del montaggio generale, dei titoli, dell'impaginazione delle scene, vuoi in sequenza diacronica, in spazi contigui, vuoi con link sincronici ed iperspaziali.

Metodologia

L'attivazione delle fasi sarà ciclica, *iterativa e in progress*, esse ricorreranno approfondendo a spirale, sequenzialmente o in modo mirato,

- nel documentare ogni micro obiettivo,
- nel realizzare una *visione a campo lungo* di ciascuna meta intermedia,
- nel produrre una *panoramica generale* dell'esperienza che ingloba gli elaborati e dà senso univoco all'intero pacchetto educativo.

Onde tener sempre alta nell'alunno la motivazione all'apprendimento, tutte le attività avranno una buona dose di

- ✚ sfida → obiettivi non scontati;
- ✚ fantasia → possibilità di personalizzazione (non saranno ostacolati gli “*improvvisi controllati*”: prodotti fantasiosi casuali, non previsti ma in idonea correlazione ai contesti del *format*);
- ✚ curiosità → novità di conoscenze o di realizzazione.

L'approccio metodologico sarà sempre **laboratoriale** e andrà **dalla documentazione alla comunicazione, alla produzione**.

Gli alunni saranno guidati individualmente ed organizzati in piccoli gruppi cooperativi [come già precisato nella organizzazione delle attività].

Le attività, conseguentemente, si incentreranno sull'interazione con i compagni, gli adulti e l'ambiente, in quanto tale modalità educativa tiene conto dei bisogni del ragazzo di muoversi (liberamente), stabilire contatti (verbali e non) con il gruppo, esprimere le proprie sensazioni e pensieri, timori e aspettative, confrontarsi, prendere decisioni ed effettuare scelte, sperimentare che il proprio operato incide e ha una ricaduta (non sempre positiva) sulla vita del gruppo e sull'ambiente.

Tale modalità educativa richiederà l'uso della didattica dell'**apprendimento cooperativo** [*learning together*]; gli alunni

- lavorano sia insieme che individualmente
- si ascoltano reciprocamente
- si interrogano vicendevolmente su problemi e ...
- condividono materiali e risorse
- si aiutano nel bisogno

così da pervenire ad un soddisfacente grado di attiva socializzazione caratterizzata da

- interdipendenza positiva
- responsabilità personale
- abilità interpersonali
- interazione promozionale
- capacità di revisione

Il turnare nei microlaboratori previsti e nei ruoli in essi assegnati (mediante la didattica del *learning by doing*), accentuerà le possibilità di socializzare e sentirsi cittadini (comunità operante in una città) compartecipi e responsabili.

Si terrà presente che il processo della conoscenza non procede in modo lineare; utilizza nel suo costituirsi percorsi non facilmente identificabili nei quali la realtà dei fatti si mescola con seduzioni di carattere estetico, costruzioni di carattere induttivo si associano a repentini *ge-*

stalt-switch (≈intuizioni) tra idee in qualche modo correlate; e quindi nel reale progresso e crescita culturale dell'alunno, non sempre viene rigorosamente rispettata la tassonomia del Bloom (conoscenza → comprensione → applicazione → analisi → sintesi → valutazione).

Poiché il rapporto con il sapere è una rete estremamente densa di interconnessioni a più livelli tra operazioni logiche, figure retoriche, osservazioni fattuali, giudizi morali, seduzioni estetiche, situazioni contestuali e decisioni economiche, tutte le attività considereranno che è attraverso di essa (rete) che si svolge il percorso del conoscere e che spesso l'apprendimento è lo spostamento da modelli di rappresentazione del reale innati, di natura extrascientifica, a idee razionali e corrette, dovuto a nuovi modi di osservare la realtà. **Si farà pertanto largo uso di seduzioni di carattere estetico, di osservazioni fattuali e di relative situazioni contestuali che stimolano intuizioni o modificano il punto di osservazione della realtà** da documentare e comunicare.

L'alunno, inoltre, operando in un laboratorio integrato, verrà guidato ad apprendere modelli di conoscenza, di **know how**, di lettura, interpretazione e rappresentazione della realtà, mediante attività che implicano processi percettivi, manipolativi e cognitivi. Affinché il pensiero possa meglio conservare e rappresentare a un livello simbolico e astratto le conoscenze direttamente sperimentate verranno evidenziate continuamente le relazioni che intercorrono tra il fare e il pensare. Infatti mentre l'**attivazione di processi percettivi** (visivi, uditivi, tattili, ...) incide drasticamente sull'*attenzione*, sulla *memoria*, sulla *concentrazione*, sull'*analisi dei particolari* e sulla *costruzione di aspettative*, l'**attività manipolativa**, d'altro canto, comporta *procedure sperimentali*, per prove ed errori, per ipotesi e deduzioni, per confronti e negazioni; ambedue, poi, basandosi sul **ragionamento suppositivo, intuitivo, deduttivo e costruttivo** consentono all'alunno di **imparare ad imparare** e di **rappresentarsi la realtà da angolazioni poste a livelli differenziati e integrati di conoscenza**.

Ci sarà costantemente un coordinamento tra le attività degli alunni che partecipano a questo modulo P.O.N. e le attività curricolari ed extra curricolari delle rispettive classi di appartenenza fondato su:

- ripresa e approfondimento di contenuti,
- utilizzo di metodologie omologhe,
- considerazione nei processi valutativi degli esiti dell'esperienza P.O.N. .

Mezzi e materiali necessari

I mezzi e gli strumenti necessari sono stati citati con chiarezza nel relazionare sui vari laboratori.

Il materiale di consumo necessario come carta in formato A4, A3; cartoncini, carta ad alta risoluzione e carta fotografica per stampanti a getto d'inchiostro o laser, cartucce d'inchiostro per le suddette stampanti, pannelli espositori delle varie *fàsmate*, CD-R o DVD-R per la pubblicizzazione dell'ipermedia realizzato, saranno richiesti, dopo l'approvazione del progetto, con apposito prospetto.

Andria, 25 gennaio 2008

Sabino Di Tommaso