

## ***REIMAGE YOUR FUTURES. CREATIVITY BEYOND SCHOOL***

**A cura delle prof.sse  
de Conciliis Teresa Silvia  
Palatella Rosanna**

### **ABSTRACT**

Il modulo di didattica orientativa *Reimage your futures. Creativity beyond school* è stato ispirato dalle lezioni del corso Orientamenti, dal vasto repertorio di risorse di Avanguardie educative di INDIRE e da “*Learning to become. Un curriculum per innovare la scuola*” (UTET) di Carlo Mariani.

È articolato in quattro UDA di tipo trasversale, interdisciplinare, da 15 ore, di cui almeno una verrà svolta nell’anno scolastico in corso, perché i ragazzi possano comprendere che “le materie che si imparano a scuola indicano direzioni, fanno vedere cosa c’è dentro le competenze che si utilizzano nei lavori e nelle professioni” (C. Mariani).

I ragazzi impareranno a pensare un mondo sistemico e aperto a ciò che è altro da sé, perché acquisiscano capacità di comprendere e valutare molteplici futuri probabili e desiderabili, fino a creare proprie visioni per il futuro.

Attraverso diverse metodologie didattiche innovative, i consigli di classe, con il supporto del tutor di orientamento, realizzeranno a scelta una tra le seguenti proposte:

*Conoscere il territorio in cui viviamo*

*Un libro che identifica il mio liceo: “Il Saggiatore”*

*Riuso di contenuti digitali open source*

*Arte e blockchain*

Ogni UDA si concluderà con un compito di realtà: realizzazione di un prodotto, utilizzando tecnologia digitale, adeguato al progetto didattico, che potrà diventare una risorsa educativa per la scuola.

Per la valutazione apposita rubrica è contenuta nel testo indicato di C. Mariani.

L’attività si concluderà con un momento di importantissima autovalutazione attraverso i questionari della piattaforma [www.competenzestrategiche.it](http://www.competenzestrategiche.it).

Infine, nel modulo saranno comprese per un monte orario di almeno 15 ore, anche attività varie il cui obiettivo sarà la conoscenza della formazione superiore e del mondo del lavoro.

## FINALITÀ

Pensare un mondo sistemico e aperto a ciò che è altro da sé e acquisire le capacità di comprendere e valutare molteplici futuri probabili e desiderabili e la capacità di creare le proprie visioni per il futuro.

| <b>Competenze</b>  | <b>Obiettivi specifici di apprendimento</b>   |
|--|---|
| competenza alfabetica funzionale.<br>competenza multilinguistica,<br>competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.<br>competenza digitale,<br>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.<br>competenza in materia di cittadinanza.<br>competenza imprenditoriale.<br>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. | Stabilire collegamenti tra fenomeni, eventi, situazioni, del mondo reale e argomenti delle discipline scolastiche.<br>Estrapolare idee e concetti da testi, immagini, filmati.<br>Collaborare e partecipare a un lavoro di gruppo.<br>Essere in grado di motivare gli altri.<br>Essere capace di sostenere le proprie argomentazioni a favore o contro una qualunque tematica.<br>Comprendere che l'educazione e la cultura possono aiutare a creare un mondo più equo e sostenibile<br>Acquisire la consapevolezza del valore delle tecnologie digitali per la salvaguardia, rappresentazione e valorizzazione dei patrimoni culturali.<br>Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana per elaborare le ricerche e i progetti multimediali.<br>Utilizzare la lingua inglese per comunicare i risultati.<br>Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale per produrre immagini, audio, video, gallerie fotografiche<br>apprendere le norme relative all'uso e riuso delle risorse digitali e saper applicare le licenze adeguate.<br>Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse. |

## STORYTELLING

Si è deciso di proporre ai consigli delle classi 4 del Liceo Scientifico "Volta" di Foggia il presente modulo per sperimentare una didattica non di tipo trasmissivo che consente di

- Approfondire alcuni contenuti
- Scoprire nuovi contenuti
- Valorizzare le abilità sociali, che costituiscono uno degli obiettivi formativi del percorso liceale
- Sostenere l'innovazione metodologica e didattica

- Sviluppare le competenze nell'ambito della cultura digitale e stimolare la consapevolezza di una 'identità europea;
- Svolgere un'attività di ricerca e di elaborazione creativa da parte degli studenti;
- Far conoscere l'evoluzione delle tecnologie digitali, ed in particolare dello sviluppo delle tecnologie blockchain in ambito artistico
- Conoscere e valorizzare il proprio territorio.

## **STRATEGIE**

Brainstorming e presentazione dell'idea;  
Osservazione ed Esplorazione del topic;  
Ideazione e Progettazione di un prodotto;  
Sviluppo,  
Revisione,  
Presentazione Finale  
Valutazione del prodotto.

## **METODOLOGIE**

Lezione fenomenica, PBL, IBSE, Flipped classroom, Cooperative learning, See Think Wonder, WebQuest;

## **SETTING ORGANIZZATIVO**

Collegio dei docenti, docente tutor, docente orientatore, docenti dei consigli di classe, esperti esterni provenienti dal mondo del lavoro.

## **SETTING DIDATTICO**

**Tempi:** 60 ore curriculari da svolgersi nel 1 e 2 quadrimestre

**Spazi e Ambienti di apprendimento:**

Aula, laboratorio d'informatica, biblioteca

## **ATTIVITÀ**

Si elencano di seguito le unità di apprendimento interdisciplinari che i consigli di classe vorranno adottare.

Si è stimato un tempo di svolgimento di ciascuna Uda di 15 ore.

*Conoscere il territorio in cui viviamo*

*Un libro che identifica il mio liceo: "Il Saggiatore"*

*Riuso di contenuti digitali open source*

*Arte e blockchain*

## **VALUTAZIONE**

Rubrica di valutazione finale per competenze: rubrica proposta da C. Mariani, "Learning to become. Un curriculum per innovare la scuola, UTET

Autovalutazione: questionari della piattaforma [www.competenzestrategiche.it](http://www.competenzestrategiche.it)

## **RISORSE**

#HackCultura

Avanguardie Educative (Indire)

Europeana

ICCU (Istituto Centrale per il Catalogo)

ICBSA (Istituto Centrale per i Beni Sonori ed Audiovisivi)

Biblioteca scolastica.

Biblioteche del territorio

**TITOLO UDA:** *Conoscere il territorio in cui viviamo*

**DISCIPLINE COINVOLTE:**

Storia, Arte, Scienze, Italiano, Inglese, Educazione civica

**NUCLEI FONDANTI:**

Patrimonio ambientale e culturale

**OBIETTIVI**

Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali del proprio territorio

Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali, dell'ambiente naturale

Supportare e valorizzare la **'creatività'** degli studenti nell'elaborazione del compito di realtà.

**COMPITO DI REALTÀ:**

Realizzare, anche in lingua inglese, un prodotto in formato digitale: ebook, video, un'audioguida; un evento culturale (seminario, conferenza); un pieghevole.

**TITOLO UDA:** *Un libro che identifica il mio liceo: "Il Saggiatore"*

**DISCIPLINE COINVOLTE:**

Italiano, Storia, Filosofia, Scienze, Fisica

**NUCLEI FONDANTI:**

Argomentazione, deduzione, concezioni scientifiche e interpretazioni etiche e letterarie.

**OBIETTIVI**

Sostenere l'educazione alla lettura

Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico

Promuovere la ricerca autonoma di documenti e l'uso delle tecnologie.

**COMPITO DI REALTÀ:**

Realizzare un evento culturale (seminario, conferenza). Realizzare un podcast di recensione del libro

**TITOLO UDA:** *Riuso di contenuti digitali open source*

**DISCIPLINE COINVOLTE:**

Italiano, Storia, Filosofia, Fisica, Arte, Informatica. Inglese

**NUCLEI FONDANTI:**

Patrimonio culturale digitale

**OBIETTIVI**

selezionare risorse aggregate nelle principali Banche Dati nazionali ed internazionali contenenti “oggetti” digitali culturali ((testi, audio, immagini)  
realizzare ricerche, pubblicazioni, presentazioni, risorse interattive.

**COMPITO DI REALTÀ:**

Progettare e realizzare un prodotto multimediale, anche in lingua inglese, come ad esempio presentazione in formato power point, e-book in pdf, guide multimediali in cui si presenteranno le risorse selezionate

**TITOLO UDA: *Arte e blockchain*****DISCIPLINE COINVOLTE:**

Italiano, Arte, Informatica, Matematica, Inglese

**NUCLEI FONDANTI:**

Patrimonio culturale digitale

**OBIETTIVI**

Avvicinare studenti e studentesse alla Crypto Art

Creare un NFT utilizzando una blockchain

**COMPITO DI REALTÀ:**

Progettare e realizzare un'opera digitale (immagini originali, video, audio, testi o GIF) con il suo codice NFT

**ATTIVITÀ: *Conoscere la formazione superiore e il mondo del lavoro***

Giornate di presentazione dei corsi di laurea universitari

Partecipazione a saloni di orientamento

Incontri con enti del terzo settore