Co.De.

# Modulo 3: Apprendimento di co-progettazione attraverso lo storyboard

## Unità 3.3 - Esempi di scenari

https://code-eduproject.eu @co-deeducazione @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

# Sommario


1 Scenario 1: "Ricreare la storia"

2 Scenario 2: "Apprendimento collaborativo per un obiettivo comune"

3 Scenario 3: "Dare vita al libro"

4 Scenario 4: "Interviste ai media"

6 Scenario 5: "Fiera scolastica"



Co-funded by
the European Union


Co.De.

# Obiettivi di apprendimento

## Al termine di questa unità, gli insegnanti saranno in grado di:

### Progettare e strutturare attività collaborative con obiettivi e ruoli chiari.

L'insegnante può ideare scenari in cui i compiti di gruppo abbiano un obiettivo comune chiaro (prodotto/decisione/problema da risolvere), criteri di successo espliciti e ruoli o responsabilità distribuiti tra i membri.

### Fornire supporti e interventi pedagogici che sviluppano le capacità di collaborazione (non solo i contenuti).

L'insegnante utilizza strumenti di supporto (ad esempio, guide alla discussione, esempi, fasi di feedback, liste di controllo per la riflessione) e interviene pedagogicamente per modellare le abilità sociali e metacognitive (comunicazione, negoziazione, risoluzione dei conflitti).

### Monitorare e valutare sia il prodotto che il processo collaborativo, con strumenti validi.

L'insegnante può misurare sia i risultati cognitivi (apprendimento dei contenuti) sia la qualità dell'interazione (partecipazione, responsabilità, contributi individuali). Utilizzare rubriche, autovalutazione/valutazione tra pari e osservazioni strutturate.

### Gestire le dinamiche di gruppo e creare ambienti sicuri per il dialogo critico e la responsabilità sociale.

L'insegnante individua e risolve i problemi dinamici (partecipanti, figure dominanti, conflitti), incoraggia l'inclusione e insegna agli studenti a dare e ricevere feedback costruttivi; promuove la responsabilità condivisa per l'apprendimento e valuta in che modo tali attività favoriscono il coinvolgimento, la collaborazione e la creatività.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Scenario 1: "Ricreare la storia"

## Argomento principale:

Storia ed educazione civica

## Contesto:

Nel corso di storia americana del decimo anno (ultimo anno delle superiori) viene trattato un modulo sul Movimento per i diritti civili.

## Passaggi:

1

### L'insegnante lancia una sfida

*"La classe è divisa in gruppi di cinque e a ogni studente del gruppo viene assegnato un argomento diverso: Dichiarazione dei Diritti del 1689, Dichiarazione dei Diritti dell'Uomo e del Cittadino del 1789, estratto della Costituzione degli Stati Uniti, Habeas Corpus Act, Codice Civile di Napoleone Bonaparte."*

2

### “Gruppi di esperti”

Gli studenti si incontrano inizialmente con altri studenti a cui è stato assegnato lo stesso argomento in "gruppi di esperti" per ricercare e discutere fatti, cifre e significati chiave: per discutere temi come l'uguaglianza, la proprietà, la rappresentanza, l'idea di separazione dei poteri nello Stato.

3

### I gruppi di classi raggruppano i temi

In seguito, gli studenti tornano ai loro "gruppi di appartenenza" per presentare la loro parte e completare una mappa concettuale sugli aspetti economici, sociali e politici derivanti dall'applicazione dei documenti.

4

### Impatto complessivo

Una volta completata la mappa concettuale, i gruppi partecipano a una discussione di classe per riflettere sui collegamenti tra gli eventi e sul loro impatto complessivo sul Movimento per i diritti civili.

5

### Spunti individuali

Infine, gli studenti scrivono una breve riflessione individuale riassumendo i punti chiave emersi dall'attività.

6

### Valutazione

La valutazione viene condotta attraverso un'osservazione sistematica del comportamento dello studente, l'apprezzamento del linguaggio e la coerenza degli studenti durante la presentazione.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Scenario 2: "Apprendimento collaborativo per un obiettivo comune"

## Argomento principale:

Matematica – Geometria (Classe 8)

### Contesto:

In una classe di terza media, gli studenti apprendono le proprietà dei triangoli e il teorema di Pitagora attraverso l'apprendimento cooperativo e basato sull'indagine.

## Processo:

### Introduzione all'argomento

Attivazione ed esplorazione: l'insegnante inizia la lezione con un problema pratico (misurare una distanza inaccessibile), poi gli studenti vengono organizzati in piccoli gruppi per costruire e analizzare triangoli utilizzando materiali concreti o applicazioni digitali.

### Apprendimento per scoperta

Ciascun gruppo formula ipotesi, verifica le relazioni tra i lati dei triangoli e annota le conclusioni in un foglio di lavoro comune.

### Valutazione e riflessione

I gruppi presentano i loro risultati e gli studenti completano individualmente un esercizio applicativo. La lezione si conclude con una riflessione sulle strategie utilizzate e sulle difficoltà incontrate.

### Privilegio di classe

Il gruppo che dimostra la migliore collaborazione, il corretto ragionamento matematico e la chiara presentazione delle conclusioni ottenute dall'esplorazione geometrica riceve un privilegio in classe, come ad esempio: un bonus nella valutazione formativa, la possibilità di scegliere il primo esercizio della prossima lezione o l'esenzione da un compito a casa.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Scenario 3: "Dare vita al libro"

**Argomento principale:**

Letteratura/Teatro

**Contesto:**

In un corso di letteratura inglese, gli studenti esplorano un testo letterario attraverso la scrittura creativa e l'interazione tra pari, concentrandosi sull'interpretazione e sulla risposta personale piuttosto che sulla drammatizzazione.

**Passaggi:**

### L'insegnante introduce il compito

L'insegnante propone una sfida creativa legata al testo letterario studiato in classe, come ad esempio riscrivere una scena da una prospettiva diversa o immaginare un finale alternativo.

### Formazione di gruppi collaborativi

Gli studenti lavorano in piccoli gruppi eterogenei per livello di competenza. A ciascun gruppo viene assegnato, oppure sceglie, un momento specifico, un conflitto o un personaggio del testo.

### Interpretazione e discussione del testo

I gruppi analizzano l'elemento selezionato, discutendo le motivazioni dei personaggi, i temi e il messaggio dell'autore. Gli studenti supportano le proprie idee con esempi tratti dal testo.

### Produzione creativa

Sulla base della loro analisi, i gruppi creano un breve elaborato scritto (una pagina di diario, una lettera, un monologo interiore o un dialogo) che rifletta la loro interpretazione del testo.

### Condivisione e feedback

I gruppi leggono ad alta voce i propri lavori o se li scambiano con altri gruppi per ricevere un feedback dai compagni. L'insegnante facilita una discussione in classe per confrontare le interpretazioni e chiarire i concetti chiave del testo.



## Risultati di apprendimento:

- **Identificare e interpretare i temi chiave, i personaggi e i conflitti del testo letterario studiato.**
- **Dimostrare la comprensione del testo attraverso l'analisi collaborativa e la scrittura creativa.**
- **Sviluppa le tue capacità comunicative esprimendo le idee con chiarezza e rispondendo in modo costruttivo al feedback dei tuoi colleghi.**

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Scenario 4: "Interviste ai media"

## Tema centrale: questioni ambientali



**Gli studenti identificheranno e analizzeranno problemi ambientali reali esaminandone cause, effetti e possibili soluzioni attraverso discussioni collaborative. Valuteranno e proporranno azioni pratiche e sostenibili, utilizzando il ragionamento logico e le prove a supporto delle proprie idee. Attraverso il lavoro di gruppo e le presentazioni, gli studenti svilupperanno e dimostreranno efficaci capacità di comunicazione, lavoro di squadra e processo decisionale responsabile in relazione alle problematiche ambientali.**

## Contesto:

Insegnare agli studenti come il processo decisionale collettivo e il pensiero critico possano contribuire alla risoluzione dei problemi ambientali.

## Processo:

1

### L'insegnante introduce l'argomento:

L'insegnante presenta un problema ambientale reale (inquinamento da plastica, qualità dell'aria, deforestazione) utilizzando immagini o brevi descrizioni di casi.

2

### Assegnazione dei compiti:

Gli studenti lavorano in piccoli gruppi. A ciascun membro del gruppo viene assegnato un compito specifico: identificare il problema, proporre una soluzione, valutare l'impatto o fungere da portavoce.

3

### Analisi di gruppo:

I gruppi discutono cause, effetti e possibili soluzioni, supportando le proprie idee con conoscenze pregresse o materiali forniti.

4

### Organizzazione visiva

Gli studenti creano un diagramma o un'infografica che illustri chiaramente il problema, le azioni proposte e i risultati attesi, illustrando la situazione.

5

### Produzione collaborativa

I gruppi presentano le loro soluzioni alla classe, seguiti da domande e feedback, incoraggiando la riflessione e l'apprendimento collettivo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Scenario 5: "Fiera scolastica"

**Argomento principale:**

Interdisciplinare (STEM, Arte, Cittadinanza)

**Contesto:**

La scuola collabora con il comune locale e gli studenti organizzano una fiera della scienza gestita dagli studenti stessi.



Gli studenti applicheranno e integreranno conoscenze scientifiche, tecnologiche, artistiche e civiche progettando e sviluppando un progetto originale per una fiera scolastica gestita dagli studenti stessi. Collaboreranno, pianificheranno e sperimenteranno efficacemente all'interno dei loro gruppi, assumendo ruoli specifici e prendendo decisioni consapevoli durante tutto il processo di sviluppo del progetto. Attraverso la presentazione del loro lavoro e il confronto con i feedback, gli studenti comunicheranno i risultati, rifletteranno sul loro apprendimento e valuteranno sia i risultati individuali che il lavoro di squadra in modo significativo e strutturato.

**Passaggi:**

### L'insegnante presenta il progetto

L'insegnante presenta l'idea di una fiera scolastica gestita dagli studenti e ne spiega gli obiettivi, le tempistiche e i criteri di valutazione. Gli studenti sono incoraggiati a pensare in modo creativo a come scienza, tecnologia, arte e cittadinanza possano essere combinate in progetti concreti.

### Formazione di gruppi

La classe è divisa in piccoli gruppi e ogni gruppo sceglie un argomento di progetto legato alla sostenibilità, all'innovazione o alle esigenze della comunità, come ad esempio costruire un modellino di auto solare o progettare un dispositivo a energia eolica.

### Assegnazione dei ruoli

All'interno di ciascun gruppo, gli studenti assegnano ruoli ben definiti (coordinatore della ricerca, progettista dell'esperimento, addetto alla registrazione dei dati, relatore) per garantire responsabilità, cooperazione e pari partecipazione.

### Creare una mostra

I gruppi pianificano e realizzano i loro progetti attraverso la ricerca, la costruzione di modelli e l'analisi dei risultati. Durante tutto il processo, gli studenti condividono idee, risolvono problemi in modo collaborativo e perfezionano il loro lavoro sulla base del feedback dei compagni e degli insegnanti.

### I colleghi valutano

L'attività si conclude con una sessione di riflessione e valutazione in cui gli studenti valutano il proprio lavoro di squadra, discutono di ciò che hanno imparato e suggeriscono miglioramenti per i progetti futuri.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Ruoli chiave degli insegnanti nell'implementazione dell'approccio basato sullo storyboard

Per garantire il successo, gli insegnanti agiscono come:

## Facilitatore dell'apprendimento

L'insegnante guida gli studenti attraverso il processo di apprendimento creando compiti significativi, incoraggiando la collaborazione e supportandoli mentre esplorano, analizzano e risolvono i problemi in modo autonomo.

## Progettista di esperienze di apprendimento

L'insegnante pianifica e struttura attività di apprendimento coinvolgenti e concrete che collegano i contenuti della materia agli interessi, alle competenze e alle applicazioni pratiche degli studenti.

## Moderatore e Guida

L'insegnante monitora le interazioni di gruppo, garantisce una partecipazione equilibrata e fornisce un feedback tempestivo per mantenere le discussioni focalizzate, rispettose e produttive.

## Valutatore e partner riflessivo

L'insegnante valuta sia il processo di apprendimento che i risultati finali, incoraggiando al contempo gli studenti a riflettere sulle proprie prestazioni, sul lavoro di squadra e sulla crescita personale.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Suggerimenti:

Definisci fin da subito aspettative chiare, spiegando obiettivi, ruoli e criteri di successo, in modo che gli studenti comprendano cosa ci si aspetta da loro.

Incoraggia l'autonomia degli studenti consentendo loro di fare delle scelte e di assumersi la responsabilità dei propri compiti, offrendo al contempo una guida quando necessario.

Fornire un feedback costruttivo e tempestivo che si concentri sia sui punti di forza che sulle aree di miglioramento, aiutando gli studenti a perfezionare il loro lavoro e il loro ragionamento.

Durante il lavoro di gruppo, osserva e ascolta attivamente per individuare esigenze di apprendimento, incomprensioni o problemi di collaborazione, senza interrompere il processo inutilmente.

Creare un ambiente di apprendimento stimolante in cui gli errori siano considerati opportunità di apprendimento e tutti gli studenti si sentano liberi di condividere le proprie idee.

Incoraggiate la riflessione chiedendo agli studenti di valutare il loro processo di apprendimento, il lavoro di squadra e i risultati ottenuti al termine di ogni attività.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Risorse

https://www.living-democracy.com/ro/principals/learning/preparation/knowing-and-understanding-the-different-kinds-of-diversity-at-school/

https://teachwitheuropeana.eun.org/learning-scenarios/inclusion-processes-through-participatory-photography-and-digital-narratives-ls-pt-304/

https://www.acses.edu.au/app/uploads/2020/08/Dollinger-DAngelo-Co-design-Handbook-1.pdf

# Hai completato l'Unità 3.3 - Esempi di scenari

https://code-eduproject.eu @co-deeducazione @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536