

<p><b>Titolo del progetto:</b> <b>“CIAK SI TECNOGIRA”</b></p>
<p><b>Abstract:</b> L’Istituto opera sui 4 Comuni di Annone, Cinto, Gruaro, Pramaggiore. Gli alunni iscritti sono 1450. Negli ultimi anni si sono realizzati progetti video e digitali che hanno coinvolto un alto numero di alunni nei diversi ordini di scuola; sono stati avviati percorsi ludo-didattici in estate finalizzati allo svolgimento dei compiti e alla ripresa delle attività scolastiche. Il progetto “Ciak si tecnogira” intende incentivare in un percorso accattivante soprattutto per la componente femminile.</p>
<p><b>Descrizione del progetto:</b> Nelle prime due settimane di luglio, gli alunni saranno coinvolti in un progetto che prevede la realizzazione di un cortometraggio riguardante la creazione di un laboratorio di coding ed il superamento dello stereotipo di genere relativo alle discipline tecnologico-matematiche. Il sito prescelto, per motivi logistici e organizzativi, sarà ubicato nei plessi del polo scolastico di Pramaggiore; il luogo risulta centrale rispetto al territorio servito dal Comprensivo e inoltre facilmente raggiungibile dagli alunni della Scuola Secondaria, attraverso le piste ciclabili che collegano i quattro Comuni. La struttura organizzativa sarà composta da docenti che predispongono il percorso e coordinano le attività didattiche e da esperti esterni che abbiamo il compito di realizzare tecnicamente gli interventi in presenza. La particolarità del progetto sta nell’obiettivo dichiarato di attrarre l’interesse delle alunne, tramite la realizzazione di un video che possa renderle attrici primarie, e al contempo coinvolgere tutti i partecipanti nell’attività di coding. In due dei quattro Comuni del territorio è presente un elevato numero di cittadini stranieri, pertanto anche all’Istituto si iscrivono molti alunni con difficoltà di inserimento nel tessuto sociale. Il presente progetto quindi si rivolge anche a questa fascia di soggetti svantaggiati, che raramente partecipano alle attività estive organizzate da Comuni e parrocchie. Mentre i maschi trovano l’opportunità di un’aggregazione spontanea, per le ragazze la proposta progettuale può costituire una facilitazione all’inserimento in gruppi di pari.</p>
<p><b>Coinvolgimento del territorio</b> L’Istituto prevede un coinvolgimento con i seguenti soggetti, che hanno espresso una manifestazione di interesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le Amministrazioni comunali di Annone V., Cinto C., Gruaro, Pramaggiore;</li> <li>• Le biblioteche dei quattro Comuni;</li> <li>• Associazione “FabLab” di Portogruaro;</li> <li>• Videomakers del territorio già precedentemente contattati per un progetto di realizzazione video.</li> </ul>
<p><b>Obiettivi del progetto:</b> Il progetto si propone di far sperimentare e sviluppare competenze tecnologiche e trasversali supportate ed integrate dal pensiero computazionale. Si descrivono gli obiettivi riferiti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coding/ pensiero computazionale: utilizzare consapevolmente e responsabilmente la tecnologia (device, tools), incoraggiare il problem solving in modo divertente, liberare dalla paura dell’errore e del giudizio, realizzare esperienze con traguardi elevati, gratificanti in termini di autoefficacia, atteggiamento sfidante positivo, consapevolezza delle responsabilità umane nell’uso della tecnologia.</li> <li>-Tecnologia: utilizzare e padroneggiare tecniche di videoripresa e di montaggio</li> <li>- Linguaggio: utilizzare diversi linguaggi specifici e la loro codifica.</li> </ul>
<p><b>Risultati attesi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frequenza costante degli alunni partecipanti;</li> <li>• Superamento dello stereotipo di genere riguardo le STEM;</li> <li>• Avvicinamento e sviluppo di interessi per tematiche scientifico-tecnologiche.</li> </ul> <p>Si intende utilizzare pochi e chiari indicatori per la misurazione dei risultati sopra dichiarati, al fine di rendicontare il raggiungimento degli stessi e di valutare la riproponibilità dell’azione progettuale, allargandola in futuro anche a un target diversificato.</p>
<p><b>Modalità di diffusione del progetto:</b> Comunicazione scuola-famiglia svolta da parte dell’Istituto (sito dell’Istituto, Consigli di classe, volantini, depliant, coinvolgimento dei rappresentanti dei genitori delle classi seconde e terze); Comunicazione mediata dalle biblioteche comunali, mediante attività di divulgazione del progetto; Utilizzo dei comunicati stampa sui giornali locali.</p>
<p><b>Metodologie del processo:</b> L’approccio metodologico-didattico su cui è stato costruito tutto il percorso è quello della didattica laboratoriale e metacognitiva. La condivisione delle idee, delle domande, delle soluzioni proposte e dei materiali utilizzati e prodotti è attuata organizzando i ragazzi in piccoli gruppi. Le strategie e metodologie didattiche del processo di insegnamento/apprendimento sono infatti perfettamente integrate a quello del pensiero computazionale (coding).</p>

<p>Gli esperti adatteranno ed utilizzeranno diversi approcci, a seconda del tipo di attività (cortometraggio/coding). Il Learning by doing è la metodologia adatta ad una didattica “hands-on”, in cui il collegamento mano-cervello-pensiero è al centro delle attività.</p> <p>I percorsi saranno costruiti seguendo l’approccio delle 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluation) della metodologia IBSE (Inquiry Based Science Education).</p> <p>La metodologia “learning by doing”, tipica di una materia come scienze (Stem), è applicabile anche al pensiero computazionale caratterizzato da concetti quali logica, algoritmo, decomposizione, schematizzazione, astrazione, valutazione.</p>
<p>Tecnologie utilizzate:</p> <p>LIM, tablet, PC, materiale di laboratorio, ma anche quaderni degli appunti, costituiranno gli strumenti utilizzati per la progettazione e la realizzazione del percorso.</p> <p>Videocamera, strumentazione per la ripresa ed il montaggio audio-visivo saranno utilizzati per la realizzazione del prodotto finale.</p> <p>Software per la programmazione in ambiente didattico (ad esempio Scratch) che consente di creare storie, animandole mediante l’uso di blocchi che contengono una istruzione di programmazione e permette di condividere i progetti con altri utenti del web.</p>
<p>Collegamenti con progetti già attivati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Progetto “Corto e mangiato - Nonni in cattedra” (cortometraggio realizzato dagli alunni della scuola secondaria di Annone) finalizzato a sensibilizzare la comunità scolastica e non sulla sana e cattiva alimentazione.</li> <li>• Creazione e utilizzo di un atelier digitale creativo presso il polo scolastico di Cinto C.</li> </ul>
<p>Tipologia di prodotti finali:</p> <p>Realizzazione di un cortometraggio e di una applicazione coding.</p>
<p>Evoluzione del progetto:</p> <p>condivisione e possibile diffusione dell’attività progettuale all’interno dell’Istituto nei prossimi anni scolastici, anche rivolto a target diversi;</p> <p>valutazione dell’opportunità di sviluppo dell’attività proposte nel progetto in momenti didattici diversi, pur all’interno del curricolo verticale delle discipline scientifiche.</p>
<p>Ogni altra informazione utile:</p>