



## RELAZIONE ATTIVITA' DIDATTICHE DA DOCUMENTARE PER ACCESSO AL BONUS PREMIALE

Docente: \_MASSERELLI FRANCESCA\_

### ALLEGATO 1 + DOC ALLEGATO 1 DIARIO VISIVO

#### 1. ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE E MOTIVAZIONE DEGLI INTERVENTI REALIZZATI

Classe/i	1 A 2 D BIS 2B
N.alunni/e interessati all'attività:	14+ 11+ 11= 36
Definizione degli interventi e descrizione dell'attività realizzata	<p><b><u>DENOMINAZIONE DEL PROGETTO:</u></b> DIARIO VISIVO. Per uno sviluppo emozionale e digitale del pensiero creativo.</p> <p><b><u>AREA TEMATICA:</u></b> Competenze digitali e pensiero creativo.</p> <p><b><u>FINALITÀ DEL PROGETTO:</u></b> La finalità del progetto è stata quella di promuovere un nuovo modello di didattica digitale integrata in grado di produrre un significativo impatto sia sull'apprendimento delle competenze digitali sia sullo sviluppo del pensiero creativo da parte degli studenti sia in periodi di DAD che di didattica in presenza. La creatività è infatti una caratteristica spesso attribuita solo agli artisti, ma tutti gli esseri umani sono potenzialmente creativi e questa capacità si può sviluppare anche a scuola. Il pensiero creativo può infatti essere stimolato dagli insegnanti e rappresentare, insieme alle competenze digitali, una risorsa importante per gli studenti anche nella loro vita adulta. Il modello del Diario Visivo verte quindi sulla produzione di contenuti artistici digitali e sulla partecipazione attiva e collaborativa degli studenti in un'ottica di pari opportunità per una scuola più creativa, laboratoriale e inclusiva. Attraverso il modello del DIARIO VISIVO si prospetta di sviluppare un nuovo strumento didattico per un utilizzo più emozionale e digitale delle discipline artistiche ma non solo. Infatti, il progetto può essere adattato anche ad altre materie del curriculum ed essere usato per favorire la interdisciplinarietà.</p> <p><b><u>MODALITÀ DI ATTUAZIONE</u></b> Le attività di progettazione e attuazione del lavoro si sono articolate in diverse fasi. In un primo momento, è stato presentato il progetto del Diario Visivo alle classi coinvolte, individuandone insieme competenze e obiettivi. Successivamente, sono stati forniti agli studenti tutti gli strumenti digitali per saper utilizzare al meglio la Classroom e le sue potenzialità in Rete. Questa prima fase di</p>

	<p>formazione è avvenuta sia in DAD che in presenza utilizzando i dispositivi tecnologici dei ragazzi e quelli messi a disposizione dalla Scuola.</p> <p>Lo step successivo è stato quello di approfondire l'utilizzo e le conoscenze specifiche relative all'applicazione delle Presentazioni Google per creare e far risaltare i progetti individuali degli studenti.</p> <p>Con una grande varietà di temi, font, immagini, video, animazioni e altro ancora (offerte da queste presentazioni online totalmente gratuite e con elevati standard di sicurezza in Rete) è stato possibile creare e formattare presentazioni in maniera collaborativa, non solo all'interno dei vari gruppi classe ma anche tra le varie classi dell'Istituto coinvolte, monitorando i lavori degli studenti e aiutandoli nel loro percorso di crescita digitale con feedback costruttivi e personalizzati.</p> <p>A seguire, le tavole cartacee degli studenti (realizzate nel corso di Arte e Immagine) sono state trasferite in Rete attraverso la loro digitalizzazione (scansione o fotografia) e caricate nelle slide delle Presentazioni Google dei singoli ragazzi. Inizialmente questa operazione è avvenuta attraverso la guida dell'insegnante per poi proseguire in maniera autonoma da parte degli studenti.</p> <p>Dopo un primo periodo di affiancamento e condivisione dei lavori, i ragazzi hanno incominciato a sviluppare specifiche competenze digitali (tra conoscenze pre-acquisite, in corso e know-how) e a interagire in maniera più efficace, autonoma, creativa e originale con le loro Presentazioni Google.</p> <p><b><u>STRUMENTI DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO</u></b></p> <p>Il 90% degli alunni coinvolti ha raggiunto un miglioramento delle competenze digitali personali. Il miglioramento individuale dei singoli casi è stato evidente attraverso il confronto tra gli elaborati iniziali (prove d'ingresso di ottobre) e le Presentazioni Google della fine del 1° quadrimestre. Tale confronto è stato ulteriormente confermato attraverso la valutazione conclusiva delle suddette presentazioni alla fine del 2° quadrimestre. Al termine dell'anno scolastico è stato proposto ai ragazzi anche un questionario di gradimento del progetto che ha restituito degli ottimi feedback.</p>
Obiettivi previsti	<p><b><u>OBIETTIVI DEL PROGETTO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Promuovere l'acquisizione delle abilità tecnologiche che consentono di individuare, valutare, utilizzare, condividere e creare contenuti digitali utilizzando le tecnologie informatiche e Internet.</li> <li>-Conoscere gli elementi e le potenzialità della Classroom di G-Suite for Education per lavorare insieme, ovunque e in qualsiasi momento (sia in presenza che in DAD) e su qualsiasi dispositivo (telefoni cellulari, tablet, personal computer,...).</li> <li>-Sviluppare le competenze digitali e il pensiero creativo con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi con originalità.</li> <li>- Stimolare la produzione digitale e l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi della comunicazione multimediale.</li> <li>-Stimolare un'interazione creativa tra digitale e lavoro manuale, ideando e progettando elaborati artistici digitali che ricerchino soluzioni creative e originali, ispirate anche allo studio della Storia dell'Arte e della Comunicazione visiva.</li> <li>- Utilizzare consapevolmente le tecniche figurative, le regole della rappresentazione visiva e gli strumenti digitali per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile personale.</li> <li>- Rielaborare creativamente e digitalmente materiali diversi: tavole cartacee, immagini digitali, fotografie, testi, animazioni, elementi iconici per produrre nuove rappresentazioni visive e transizioni multimediali.</li> <li>- Scegliere strumenti e linguaggi diversi per realizzare prodotti visivi che seguano</li> </ul>

	<p>precise finalità operative e comunicative, integrando diverse abilità sia cognitive che pratiche, all'interno di contesti operativi individuali e di gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ipotizzare strategie e percorsi digitali per conservare, valorizzare e tutelare materiali artistici cartacei e digitali.</li> <li>- Osservare e leggere qualsiasi tipo di immagine, anche digitale, per riconoscerne i codici e le regole compositive presenti e individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa.</li> <li>- Esplorare i diversi ambiti della comunicazione multimediale e della grafica digitale per avvicinare i ragazzi non solo all'Arte ma anche alla Pubblicità, al mondo dell'Informazione e dello Spettacolo.</li> <li>- Favorire la condivisione di progetti in spazi di apprendimento più destrutturati come la Rete per stimolare la comprensione e l'apprezzamento dei lavori propri e altrui in un'ottica collaborativa e laboratoriale.</li> </ul>
Metodologia utilizzata:	<p><b>PRINCIPALI METODOLOGIE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Lavori di gruppo.</li> <li>-Utilizzo di strumentazione multimediale.</li> <li>-Learning by doing, flipped learning, progettazione hands-on, peer to peer, didattica ludica.</li> </ul>
Documentazione prodotta	<p>Le presentazioni multimediali (Diari Visivi) progettate e create dai singoli ragazzi sono state caricate nella Classroom di Arte e Immagine in maniera da essere condivise e visibili sia da parte dell'insegnante di riferimento che dei compagni per un confronto produttivo e migliorativo degli elaborati.</p> <p>Inoltre, i Diari Visivi si sono rivelati non solo come delle cartelline digitali, degli strumenti di memoria o delle semplici presentazioni (come quelle offline ad esempio i power point) ma sono state percepite dagli studenti come degli strumenti didattici innovativi che possono offrire loro un approccio più collaborativo ed emozionale alle discipline artistiche, stimolando il pensiero creativo e le competenze digitali in un'ottica di spazio laboratoriale, altamente poetico e inclusivo, da utilizzare sia in DAD che in presenza.</p> <p>Infine, il progetto è stato presentato alla Dirigenza e al Team Digitale dell'Istituto attraverso una scheda descrittiva e un breve video riassuntivo. Il Progetto è stato anche promosso per il Premio Scuola Digitale 2020/21 e il lavoro è stato pubblicato sul sito istituzionale della scuola (<a href="https://sites.google.com/icfavria.edu.it/icfavria/secondaria">https://sites.google.com/icfavria.edu.it/icfavria/secondaria</a>).</p>

## 2.ANALISI DEI RISULTATI OTTENUTI

Obiettivi raggiunti	<p><b>OBIETTIVI RAGGIUNTI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppo delle abilità tecnologiche e del pensiero creativo.</li> <li>- Sviluppo delle competenze digitali, collegate all'informatica e all'utilizzo della Rete.</li> <li>- Sviluppo delle capacità di analisi e di risoluzione dei problemi, con spirito d'iniziativa, nei processi di apprendimento.</li> <li>- Sviluppo di abilità personali, cognitive e pratiche, all'interno di contesti operativi individuali e laboratoriali.</li> <li>- Sviluppo di abilità specifiche: di espressione e comunicazione, di osservazione, lettura, comprensione e apprezzamento degli elaborati artistici all'interno di percorsi digitali di consapevolezza ed espressione culturale.</li> </ul>
---------------------	---

<p>Criticità rilevate nell'attività realizzata:</p>	<p>Si sono riscontrati alcuni problemi tecnici legati all'indisponibilità da parte di un numero contenuto di studenti dei dispositivi elettronici (come pc e tablet). Il problema è stato tempestivamente risolto dalla scuola che ha fornito tempestivamente la strumentazione necessaria. Durante alcuni periodi di DAD si sono rilevati anche alcuni problemi tecnici dovuti ad un'insufficiente banda di trasmissione del flusso dei dati a scuola, ma il problema è stato risolto in tempi utili. Infine, si è riscontrato un livello base di conoscenza del digitale in alcuni studenti che si sono trovati per la prima volta a confrontarsi con le presentazioni multimediali.</p>
<p>Punti di forza dell'attività realizzata:</p>	<p>I punti di forza del progetto sono stati quelli di riuscire, attraverso alcune metodologie innovative, a superare la classica didattica frontale per una didattica più creativa rivolta allo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza europee. Le attività pratiche svoltesi in modalità laboratoriale attraverso la classroom hanno portato gli studenti ad attivarsi per realizzare prodotti finali autentici, in un ambiente didattico innovativo e integrato, ove tutte le componenti, umane e materiali, hanno interagito in sinergia tra loro.</p> <p>Inoltre, l'idea del Diario Visivo ha sostenuto la progettazione educativa del corso di Arte e Immagine e aiutato i ragazzi a tenere in ordine le loro tavole attraverso una scansione temporale dei lavori che segue la programmazione della materia.</p> <p>Infine, la digitalizzazione dei lavori potrà risultare utile anche per futuri progetti come ad esempio l'esposizione dell'andamento scolastico e dei singoli lavori degli studenti davanti ad una Commissione d'Esame a conclusione del percorso di studi.</p>
<p>Valutazione globale degli interventi attuati</p>	<p>La valutazione globale del progetto è molto positiva.</p> <p>L'idea del Diario Visivo ha saputo far convergere le competenze digitali "fuori dai framework" (quelle sviluppate dai ragazzi nei loro contesti di vita informale e che costituiscono il collegamento con le loro passioni, relazioni, attitudini) con quelle propriamente più strutturate e inserite all'interno di un progetto scolastico.</p> <p>Infine, il progetto ha fatto emergere come il tema delle competenze digitali (che è oggetto di attenzione continua da parte delle istituzioni, del mondo della ricerca e della scuola) non sia solo qualcosa di accessorio da usare nei periodi di emergenza (DAD) ma si è rivelato come qualcosa di intrinseco al regolare svolgimento della programmazione scolastica e della didattica in presenza che deve sempre più tenere conto di tutte le potenzialità offerte dalle TIC.</p> <p>Infine, il Diario Visivo fa leva anche sul concetto di "gamification in classe" e sulle "fun theory" per un approccio ludico e meno accademico alle discipline artistiche all'interno di uno spazio più destrutturato in cui divertimento e piacere sono gli snodi motivazionali del processo di apprendimento.</p>

Data: 17/06/21

Firma: 

**"firme autografe sostituite a mezzo stampa ai sensi dell'articolo 3, comma 2 Decreto legislativo 39/1993"**