



Ministero dell'Istruzione

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "G. MARCONI"

viale Sasso Marconi sn, 89048 Siderno (RC) - tel. 0964/048031

C.F.: 90027970806 - Codice Ministeriale: RCIS03100L -

Settore Tecnologico C.A.T. (RCTL031019) - Settore Economico A.F.M. - S.I.A. - TURISMO (RCTD03101V) - CORSI SERALI (RCTD031507)



Progetto

IDENTITY TV LA WEB TV DELLA NARRAZIONE

Analisi dei bisogni



Analisi dei livelli di partenza dei destinatari

Comprendere quali vincoli e condizionamenti possono determinare la riuscita del progetto

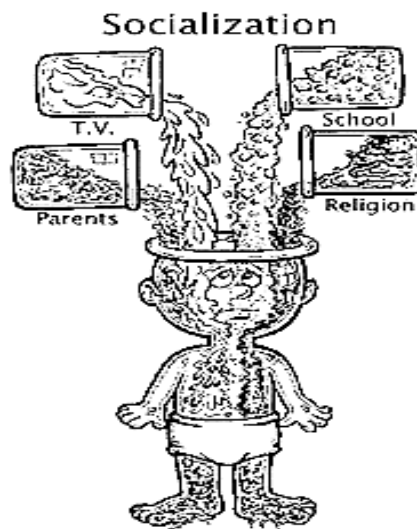
MONDO DELLE ATTESE

1. Bisogni espressi dagli utenti
2. Alunni-docenti- territorio
3. Bisogni espressi dagli esperti
4. Analisi delle attese espresse ed inespresse
5. Analisi della Identity TV sia nel singolo che nel gruppo

1. Caratteristiche degli utenti protagonisti
2. Analisi dei livelli di partenza
3. Vincoli e condizionamenti per la riuscita del progetto
4. Esiti e punti di arrivo

MONDO DELLE NECESSITA'

Un nuovo rapporto con i mezzi della registrazione televisiva: il compito e l'integrazione della scuola nella narrazione dell'Identity TV come narrazione di sé stessi



Il progetto si realizza interrogandosi sulla centralità della funzione del docente all'interno di altre centralità, che provengono dal di fuori del mondo scolastico e che quest'ultimo non può assolutamente ignorare. La scuola concretizza il suo progetto didattico come cuore di un progetto più generale, volto alla socializzazione di quei saperi e competenze di cui essa è depositaria, che continuamente incamera, accresce e sviluppa attraverso la ricerca, la collaborazione e il suo intervento nella realtà territoriale. L'attività della scuola si pensa finalizzata alla formazione dei giovani che dovranno affrontare il mondo lavorativo, ma anche a quella permanente dei cittadini. Essa è proiettata verso un rafforzamento complessivo della funzione formativa, che, accanto alle altre funzioni preminenti della società, deve sempre più contribuire a plasmare il profilo e le dinamiche della comunità territoriale in cui essa opera. Il progetto della scuola è finalizzato a fare della stessa un soggetto sociale dotato di capacità progettuale nel suo proprio ambito (autonomia formativa), e non solo- essendo la formazione in sé stessa un fine sociale e non solo un mezzo - e non principalmente il terminale di richieste e rivendicazioni formative rivolte dall'esterno.

In questo contesto di ridefinizione profonda della sua identità e della sua presenza sociale la scuola è consapevole

- dell'altissimo grado di complessità in cui si trova ad agire che non può permettere soluzioni totali e durature dei problemi;
- della necessità di riflettere, di porsi mille domande e di indagare per arrivare alla risoluzione dei problemi;
- dell'urgenza di interrogarsi sul sistema comunicativo, sul mondo digitale e televisivo, sulla sua tecnologia, sulle fake news e le bufale che spesso sono l'elemento più evidente;
- sulla sciatteria di analisi e di connessione delle informazioni che forniscono spazio allo svilupparsi e al diffondersi velocissimo attraverso i social network di **narrazioni fantastiche che funzionano come reali** (Andrea Fontana) che soddisfano chi le fruisce e le condivide.

È sicuramente compito della scuola ed in primis dei docenti procedere ad una ri-educazione all'argomentazione.

Tenendo conto delle suddette premesse, la scuola sente urgente il bisogno di concentrarsi su quattro punti fondamentali:

- ⇒ la ricerca di informazioni e l'analisi della loro veridicità;
- ⇒ la raccolta e l'organizzazione delle informazioni in repertori organizzati e finalizzati di categorie;
- ⇒ la pianificazione e la realizzazione di elaborati a partire dai repertori di cui al punto precedente che rispondano a precisi compiti e soluzioni di problemi;
- ⇒ il debate delle tesi elaborate condividendo anche il repertorio di risorse su cui si è lavorato;

Tutte le discipline nella loro specificità avranno momenti di progettazione generale e di programmazione, sia nella definizione dei temi e degli obiettivi trasversali che nelle modalità di verifica della qualità del loro raggiungimento. Si intersecherà ancora il processo di orientamento inteso come attività formativa trasversale ai saperi e intrinseca a tutto l'insegnamento, costituendosi parte integrante del curriculum di studio e, più in generale, del processo educativo e formativo. Scopo principale dell'iniziativa è supportare tutte quelle attività mirate a permettere agli studenti di riconoscere e sviluppare le proprie attitudini, i propri interessi, le risorse, le inclinazioni, le capacità e competenze. L'orientamento viene oggi considerato come un processo continuo ed articolato, che abbraccia tutte le fasi dell'esistenza, finalizzato a mettere il singolo nella condizione di operare scelte consapevoli al fine di esercitare un controllo sulla propria vita e di realizzarsi positivamente ed efficacemente a livello personale, sociale e professionale. L'orientamento parte oggi dalla definizione di "career counseling life design" che ha come scopo quello di sostenere e guidare la persona a costruire e realizzare il proprio progetto di vita sia in campo professionale che personale. L'orientamento va oltre la dimensione del lavoro, per assumere la dimensione della persona nella sua completezza per divenire strumento per la realizzazione del progetto di vita, personale e professionale per affrontare le sfide del futuro in ogni momento della vita.

La conoscenza di sé determina consapevolezza delle proprie competenze che consente alle persone di affrontare al meglio il presente e il futuro.



Imparando a fare il punto sulle sue competenze si impara ugualmente a mettere in relazione quattro elementi chiave:

- Ciò che si è (bilancio di personalità);
- Cosa si sa fare (attitudini personali e professionali);
- Cosa si può fare (potenzialità);
- Cosa si spera di fare (obiettivi).

Il bilancio di competenze permette all'alunno di:

- Identificare competenze, abilità, potenzialità, tratti personali.
- Acquisire capacità di autovalutazione, di attivazione e di scelta.
- Acquisire fiducia: valutando l'insieme delle sue conoscenze, attitudini, esperienze può permettergli di scoprire qualità o attitudini insospettate.
- Definire un orientamento attraverso un progetto
- Iniziare a modificare i propri obiettivi professionali per proseguire con successo e soddisfazione l'esperienza scolastica.

“L'orientamento è un processo volto a facilitare la conoscenza di sé, del contesto formativo, occupazionale, sociale culturale ed economico di riferimento, delle strategie messe in atto per relazionarsi ed interagire in tali realtà, al fine di favorire la maturazione e lo sviluppo delle competenze necessarie per poter definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, elaborare o rielaborare un progetto di vita e sostenere le scelte relative”. (Dalle linee guida)

Un nuovo rapporto con il tempo: tempo scolastico e tempo televisivo mediatico

La società nella quale viviamo è pervasa dalle innovazioni digitali che hanno profondamente cambiato gli stili del vivere, le modalità della comunicazione, della socializzazione, della vita lavorativa e soprattutto della modalità di apprendere. Pertanto l'educazione nell'era digitale non può più essere proposta in modo analogico, ma va intesa come un percorso condiviso di innovazione culturale, organizzativa, sociale e istituzionale che dà nuova energia ai processi di pensiero, a nuove connessioni, a nuove possibilità di ricerca.

Le opportunità offerte dall'educazione digitale hanno cambiato velocemente la visione che la società ha della scuola: quindi è indispensabile operare un'innovazione del sistema scolastico che passi necessariamente attraverso il ruolo che le nuove tecnologie digitali hanno assunto nella vita delle nuove generazioni e attraverso la loro dimensione epistemologica e culturale. L'innovazione digitale non può essere considerata una mera evoluzione della tecnologia didattica perché, come ogni altro processo educativo, non può prescindere dal rapporto umano e dalla relazione insegnante/alunno.

L'idea di una scuola rinnovata, intesa come spazio aperto per l'apprendimento, non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare alcune competenze per la vita, deve partire da un cambiamento che prima di tutto deve essere culturale. In quest'ottica, le tecnologie digitali diventano fondamentali per la scuola per ricongiungere i diversi spazi dell'ambiente scolastico (classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali e spazi informali) e per favorire le attività orientate alla formazione e all'apprendimento, ma soprattutto per avere ricadute positive che si estendono a tutto il territorio.

Gli obiettivi di questo nuovo processo di formazione non cambiano rispetto a quelli del sistema educativo tradizionale: le competenze degli studenti, i loro apprendimenti, i loro risultati, e l'impatto che avranno nella società come cittadini consapevoli e professionisti seri e responsabili. Ma questi

stessi obiettivi si aggiornano nei contenuti e nei modi, per rispondere alle sfide di un “mondo liquido” che cambia rapidamente, che richiede sempre di più agilità mentale, flessibilità e resilienza, unitamente a specifiche competenze trasversali.

Nell’epoca della globalizzazione digitale, la competenza è diventata il motore di una società che sta passando dal mondo delle lettere a quello dei bit; ma per vivere in un mondo di bit bisogna essere un **digital literate** esperto ed allo stesso tempo *life long learner* nell’uso delle moderne tecnologie in continuo e rapido cambiamento per produrre e fruire degli oggetti digitali.

Emerge, dunque, in generale e senza limiti di spazio territoriale, l’esigenza di educare e formare i giovani ad essere digital literate dotati da un lato della capacità di usare la tecnologia, dall’altro di capacità di convivere con l’innovazione tecnologica che presuppone la padronanza di un repertorio concettuale che consenta loro di interpretare le caratteristiche di base degli oggetti digitali e di sfruttare le loro potenzialità.

Il principio generale di questo patto può essere così sintetizzato:

più concentrazione ed intensità di impegno = più libertà

“Lo scopo dell’istruzione è, come afferma Cattelan, mettere gli studenti nelle condizioni di apprendere il mondo che li circonda e i talenti che hanno dentro di sé, così che possano diventare persone realizzate e cittadini attivi e compassionevoli”.

La dimensione temporale della vita sociale è stata oggetto, negli ultimi anni, di una rinnovata attenzione da parte di diverse discipline che, spesso, sembrano concordare sull’importanza del contributo dei mezzi di comunicazione - e della televisione in particolare - alla definizione dei quadri temporali delle società moderne.

Anche presso la sensibilità comune, d’altra parte, si è consolidata l’impressione di vivere in un mondo in cui i media elettronici tendono ad annullare le distanze spaziali e temporali, comprimendole in un presente condiviso globalmente, anche se sperimentato da ciascuno in modo personale entro le proprie routine quotidiane. Non di rado, sia nella letteratura scientifica, sia nel dibattito pubblico si affaccia, così, la metafora che vede nella televisione una sorta di orologio o calendario collettivo, capace di rappresentare adeguatamente i diversi tempi sociali sincronizzando in modo efficace tempo pubblico e tempo privato.

È nata una "sociologia del tempo" dove molti studiosi si prestano a chiarire il rapporto che si instaura tra tempo della società e tempo televisivo: viene così messo a fuoco, di volta in volta, il ruolo delle tecnologie, la funzione di "interfaccia" del palinsesto, i ritmi della fruizione individuale e familiare come luoghi di una continua integrazione temporale.

La pedagogia che sottende al progetto

Il progetto **Identity TV** nasce dalla consapevolezza che io senza gli altri non sono nessuno, sono davvero vuoto. L’idea del progetto nasce dall’idea dell’altro come specchio, per poter ritrovare un “must” degli ambienti montessoriani. Osservare l’altro permette di affinare la propria identità personale.

Il problema dell’identità personale nel mondo quotidiano sembra non avere storia e oggi dovremmo far leva sui termini quali *io, me, sè, soggettività del qui e oggi*, che nel mondo odierno diventa intersoggettività, intenzionalità, non più con certezze acquisite, ma dotato dell’opportunità di svelarsi

giorno dopo giorno, esperienza dopo esperienza per costruire, attraverso l'intreccio di relazioni, anche a distanza, per mezzo di strumenti tecnologici, la più autentica immagine di sé stesso.

L'identità si costruisce nell'interazione, nel rapporto con l'altro ed è frutto di ogni reciprocità positiva e di ogni rapporto attivo e fecondo. L'altro come specchio, come dispositivo che testimonia la natura del nostro crescere.

Lo specchio ha sempre affascinato poeti, filosofi letterati artisti ma è sempre stato un oggetto con cui fare i conti a livello personale. Perché non umanizzare lo specchio? In un confronto reale dove l'altro ci restituisce usi, costumi, territorialità diverse che per mezzo di nuovi strumenti tecnologici diventa il "nostro specchio" da un diverso punto di vista, da una diversa realtà.

La cassetta degli attrezzi

La società contemporanea è una società prettamente individualizzata. Oggi, paradossalmente, il ruolo dell'altro sembra importante (si vedono i contatti e la messaggistica sui vari social) ma, di fatto, vi è una difficoltà relazionale profonda. È necessario che vi sia un processo di "individualizzazione" (Jung) attraverso un agire complementare di differenziazione e integrazione. La comunicazione odierna potremmo definirla una comunicazione solo di "organi ma senza corpi". I nuovi mezzi di comunicazione hanno facilitato ciò, trasformando il modo di pensare da analitico e strutturato a sequenziale, autoreferenziale, generico globale e poco articolato.

La **Identity TV** dovrà servire a capovolgere tutte queste dinamiche facendo della scuola e del suo iter culturale non una realtà aleatoria, una "conforte zone" dell'andare semplicemente a scuola, ma un percorso dove l'esperienza scolastica si integri con l'esperienza vissuta e una parte di vita autentica comprendendo come alla "normalità costruita", definizione coniata da Vertecchi, la scuola possa dare risposte.

La scuola deve affrontare problematiche irrisolte come l'adolescenza prolungata, il disagio educativo che si avverte da più punti di vista, la disaffezione verso lo studio.

La domanda fondamentale che ci dobbiamo porre è **"a cosa serve l'istruzione?"**

Qui bisogna cercare la risposta alla stessa maniera di una ricerca di precisa inquadratura che deve dare senso alla scena principale del regista. Dobbiamo credere in una storia diversa dell'istruzione come afferma Cattelan. Bisognerà elaborare l'attività didattica in ottica orientativa organizzata a partire dalle esperienze degli studenti, con il superamento della sola dimensione trasmissiva delle conoscenze e con la valorizzazione della didattica laboratoriale, di tempi e spazi flessibili, e delle opportunità offerte dall'esercizio dell'autonomia.

La pedagogia dell'errore

L'errore deve divenire, nel mondo moderno e nella scuola in cui si opera, uno strumento atto a favorire la crescita personale, l'errore deve essere considerato come un processo naturale di crescita. L'educazione deve essere fondata sull'esperienza diretta perché questa colpisce i ragazzi in profondità, resta impressa nella memoria (Rousseau).

Organizzato l'ambiente, tenuto conto del ruolo della **fantasia**, del ruolo della **scoperta**, bisogna suscitare l'**entusiasmo** più acceso e partecipare con gli strumenti della registrazione, trovando l'ispirazione per la costruzione della **Identity TV** al fine di controllare il proprio percorso e i probabili eventuali errori. "L'errore appartiene a chi osa sperimentare" (Montessori).

L'Identity TV come strumento per indagare l'intensità e la profondità degli argomenti ripresi, studiati con punti diversi a scapito della estensibilità e dell'ampiezza, come appunto sapientemente affermava Bruner.

Conoscere è un processo, non un prodotto. Riprendere con una macchina da presa, consapevolmente, è una crescita identitaria motivata, non un fotografare asettico e spoglio di ogni mediazione personale; la collaborazione tra i vari agenti fa mettere in pratica la **zona di sviluppo prossimale** dove si può osservare cosa si è in grado di fare da soli e quali i potenziali apprendimenti quando si è sostenuti da

un gruppo o un adulto competente. La regia si definisce quando si passa da una zona di sviluppo attuale alla zona di sviluppo prossimale, alla zona di sviluppo potenziale. (Vigotskij)

L'ambiente come terzo educatore

Gli ambienti devono essere di pari passo alla qualità dell'apprendimento. Gli spazi ripresi dovranno creare la qualità dell'osservazione. Umberto Eco afferma: "che la ripresa non è mai una rete speculare dell'avvenimento che si svolge, ma è sempre un'interpretazione di questo attraverso un lavoro di montaggio che avviene in simultanea con ciò che è ripreso". Il regista organizza una ripresa in diretta opera delle scelte, seleziona visuali, attiva telecamere utilizza luci e angolazioni. Attraverso questa scelta, organizza una narrazione. Rispetto alla scuola, la ripresa degli argomenti prescelti e/o ciò che si trova all'esterno di essa permette di creare una trama che contribuisce all'evoluzione della trama personale. La ripresa detta delle regole che costringe i partecipanti a soffermarsi su ogni singola azione. Gli alunni devono scegliere, selezionare, collaborare, operare una selezione nel linguaggio da usare. Sarà necessario discutere anticipatamente, vi sarà necessità di organizzare un coordinamento, non dovranno mettere in campo un atteggiamento passivo che è diventato quasi sempre il protagonista della lezione frontale. Il docente assolverà un ruolo di tutor o addirittura di "primus inter pares". L'ambiente di apprendimento è costituito sia da aspetti fisici che sociali. Ma l'ambiente fisico messo a disposizione di una esplorazione da parte degli alunni permette di esprimere la propria creatività di fare ipotesi, di compiere scoperte, sperimentare, trarre conclusioni, migliorare le proprie strutture cognitive. Questo è il compito principale dell'ambiente scuola con i suoi spazi, i suoi spazi creati e culturali. Deve stimolare costantemente l'identità personale e il senso di appartenenza a quel luogo e al gruppo sociale.

Il Service Learning

Il Service Learning potrebbe rappresentare la cornice in cui inserire l'intero progetto, poiché l'intero impianto pedagogico del testo consente simultaneamente di imparare e agire al fine di migliorare sempre più l'apprendimento e potenziare i valori della cittadinanza. Gli studenti saranno i principali protagonisti di tutte le azioni del progetto e creeranno un solido legame con il territorio affrontando tematiche caratterizzanti la "località". Analizzeranno la potenzialità dello stesso per diventare futuri protagonisti e incrementare il dialogo con i diversi attori presenti sul territorio a partire dalla famiglia. La metodologia introdotta, alternativa alla lezione frontale, integrando sapere formale e informale, creerà nell'alunno un'autonomia esperienziale che poi lui troverà sul setting della propria vita restituendo alle scuole protagoniste del progetto, il ruolo di "intellettuale organico". È necessario che il nuovo intellettuale si faccia educatore per approfondire gli ambiti che gli sono più consoni. Dove il docente intellettuale opera deve portare avanti la sua "mission" essendo capace di trasferire quegli input che possono incidere nel mutamento e modificare appassionatamente le dinamiche della classe. Il "rapporto pedagogico", già individuato da Gramsci nell'ambito scolastico "tout court" è trasferito in seguito alle relazioni globali che si creano all'interno dei contatti sociali, e deve rivelarsi educante o diseducante.

Giambattista Vico afferma: "che gli uomini prima sentono senza avvertire, dappoi avvertiscono con animo perturbato e commosso, finalmente riflettono con mente pura". Questa frase rapportata al sistema educativo odierno ci indica la via per abbandonare una trasmissione di cultura enciclopedica per favorire la circolazione di idee nuove e potenzialmente raggiungibili da tutti. Il service Learning nei contesti territoriali delle scuole che oggi sperimentano il progetto e un domani si apriranno ad altri contesti territoriali dovranno avere come obiettivo la creazione di una scuola civica come luogo di incontro tra sapere informale e informale per realizzare sempre più l'integrazione tra scuola e territorio.

Linguaggio ristretto, analfabetismo di ritorno

Un recente studio sulla povertà educativa condotta da Demopolis per l'impresa sociale "Con i bambini" pubblicato il 18 novembre 2021 afferma che la povertà educativa è un fenomeno conosciuto e grave al 90% degli italiani. Tra questi il 61% attribuisce la responsabilità al rendimento scolastico e ai bassi livelli di apprendimento. È inevitabile che la scuola ha una grossa responsabilità e un enorme compito. Quello di far comprendere che la cultura, il senso di crescita umana, deve appartenere ad ognuno e deve essere motore fondamentale per la realizzazione del "cittadino del mondo" come afferma Morin. Ma paradossalmente la funzione del contesto scuola, non è più incisiva. I dati ci riportano sempre più un "analfabetismo di ritorno" con una deprivazione verbale dovuta sia ad un uso eccessivo di device digitali che ad una deprivazione verbale che ci fa indietro agli anni 60-70 quando Bernstein affermò che il successo scolastico era strettamente collegato alla capacità verbale della famiglia, a sua volta correlata positivamente con lo status sociale medio alto. I bambini che appartengono ad una famiglia di basso ceto acquisiscono ed esprimono un codice ristretto. La scuola cessa il suo compito di essere ascensore sociale. I ragazzi che appartengono ad una classe sociale media esprimono un codice elaborato. La narrazione della Identity TV dovrà dare lo spunto al contesto classe ed ai ragazzi per approfondire la conoscenza del materiale che poi diverrà oggetto di ripresa, allargare il proprio vocabolario personale per una esposizione consapevole, di conoscenza approfondita. Dovrà elaborare un linguaggio specifico che supporterà la conduzione del lavoro. La comunicazione dovrà agire come processo di socializzazione e processo di espansione per gli altri aspetti sviluppati dal progetto.

L'apprendimento generativo

Gli ambienti "real" valorizzano l'esercizio del pensiero critico, della flessibilità cognitiva della meta cognizione, dell'orientamento al problem solving, del lavoro in team e favoriscono l'apprendimento e lo sviluppo continuo di competenze lungo l'arco della vita. Il progetto mira principalmente ad evidenziare i limiti di una conoscenza passiva, astratta e limitata alle nozioni. La conoscenza passiva ha queste caratteristiche:

- ✚ si sviluppa in ampiezza piuttosto che profondità,
- ✚ coinvolge un gran numero di informazioni che rimangono superficiali e non scendono nel dettaglio;
- ✚ non contemplan le sfumature e le sfaccettature della realtà che con la narrazione della web TV si vogliono cogliere;
- ✚ vi è una eccessiva semplificazione dei problemi partendo dall'idea che sia più utile ai fini dell'apprendimento ridurre la complessità oscurando la variabilità delle connessioni e la scarsa predicibilità dei contatti;
- ✚ passività dello studente.

Nella didattica inerte lo studente non è considerato al centro dell'apprendimento, ma un ricevitore passivo di informazioni. Più informazioni vengono erogate più informazioni si acquisiscono.

Creare ambienti generativi significa che:

- ✚ l'applicazione della conoscenza è facilitata poiché la didattica si svolge attraverso situazioni ricche e complesse, in contesti realistici;
- ✚ i discenti sono protagonisti e costruttori di conoscenza
- ✚ l'apprendimento è un processo collaborativo;
- ✚ i discenti partono dai loro bisogni e le loro esperienze nelle situazioni di apprendimento

- ✚ ci si ispira alla filosofia dell'apprendimento costruttivista dove l'alunno si colloca al centro del processo di apprendimento;
- ✚ l'ambiente di apprendimento deve responsabilizzare l'alunno dandogli la possibilità di controllare il processo di apprendimento, prendere l'iniziativa e assumere decisioni;
- ✚ mettere in campo un apprendimento intenzionale "intentional learning".

L'apprendimento diventa così generativo perché entra in un contatto con diverse strutture conoscitive, ricche e complesse al fine di costruire un proprio punto di vista supportandolo con argomentazioni appropriate. La didattica è ancorata a contesti reali per favorire l'impegno attivo, per promuovere la riflessione critica.

La didattica del progetto sperimentale sarà ispirata ai seguenti principi:

- le attività di insegnamento saranno progettate intorno ad un argomento, ad un'ancora, quale una storia appartenente al nostro passato storico, una consuetudine, una questione interessante per gli alunni;
- i materiali didattici devono contenere risorse ricche di contenuto.

Ognuno di noi non è altro che un racconto al quale aggiunge ogni giorno qualcosa di nuovo. Ora con aggiustamenti quasi impercettibili, senza variare mai nulla della sua composizione; ora, in ragione di taluni eventi e scelte, invece apportando in esso variazioni sostanziali e significative."(Demetrio d.d.)

La narrazione

Un racconto può essere paragonato ad una sorta di cammino, di viaggio che porta chi ascolta, chi narra, in un posto totalmente nuovo. Narrando, possiamo entrare in contatto con gli altri, esprimere le nostre opinioni, accogliere quelli altrui, formulare ipotesi, manifestare desideri, condividere sentimenti ed emozioni. Il processo formativo comprende legami relazionali quanto mai complessi e articolati tra insegnanti, alunni e la realtà concettuale di riferimento ed è per questo che occorre favorire le pratiche narrative che possono dare forma e significato alla relazione educativa. Le narrazioni possono aiutare gli studenti a credere nelle proprie capacità e potenzialità elementi chiave per imparare ed *"imparare ad imparare"*. L'azione narrativa si afferma come possibilità, per l'allievo, di stabilire un dialogo con il suo mondo, quello personale, e con il mondo che è altro dal suo. Una modalità, questa, significativa per avviare un serio processo di inclusione tra la scuola, il territorio e il mondo: per favorire la costruzione di un'identità personale autonoma coerente e responsabile dei futuri cittadini. Questa prospettiva può promuovere l'educabilità delle persona-alunno perché l'atto stesso del raccontare è una creazione di significato, un processo attraverso il quale si crea e si ricrea la propria vita: ogni volta che lo si fa, si può trovare un nuovo o ulteriore significato.

La scuola, nella sua precipua azione di contribuire alla formazione delle persone, deve aiutare la persona-alunno a trovare una propria identità nella cultura in cui cresce. In tal senso la relazione educativa e i progetti di apprendimento pongono, sul piano pedagogico, l'esigenza di puntare sulla narrazione quale tecnica capace di ri-orientare l'esperienza, ri-significandola (Jedlowski, 2002) in quanto essa favorisce processi di riflessione per co-costruire valori e obiettivi condivisi (Ceriani).

La pedagogia narrativa rappresenta una pratica pedagogica, umana ed efficace, ma richiede specifiche competenze professionali: l'insegnante deve conoscere per agire, in ottica ricorsiva, deve agire per conoscere. L'insegnante deve Ri-cercare. Solo in questo modo è possibile progettare percorsi

formativi che, personalizzati e “cuciti” su diversi bisogni ed interessi degli studenti, permettano la continua negoziazione, ri-costruzione e ri-formulazione di azioni concetti ed idee (Marzano,2013). Nella narrazione e negli spazi di mediazione fra l'intenzionalità dell'adulto e bisogni soggettivi degli studenti, l'adulto ha la responsabilità di organizzare il contesto e l'attività didattica attribuendo significato alle parole e alle azioni dei ragazzi. A volte, l'insegnante non ha la consapevolezza del tipo di comportamento adottato, né dei modelli comportamentali cui si rifà, né, quindi, dei conflitti che questi ultimi possono generare. La prospettiva è chiaramente di matrice socio costruttivista; grazie alla narrazione condivisa l'allievo costruisce e dà significato alla propria esperienza affettiva e relazionale, si costruisce degli *script* sempre più complessi in cui eventi, ambienti, situazioni, stati mentali e relazioni si combinano in vario modo, trovando così il significato e promuovendo la comprensione dei vissuti esperienziali e degli stati emotivi propri e altrui. Si crea una nuova relazione tra soggetti, mediata e riflessiva che permette di individuare nuove direzioni e nuovi sensi di marcia.

Dalla dimensione comunicativa-web della WebTV al progetto didattico

Le **metodologie** messe in campo

FLIPPED CLASSROOM

La traduzione letterale del termine flipped classroom significa classe capovolta, e con esso si intende una modalità di insegnamento (e di apprendimento) supportata da contenuti digitali dove tempi e schema di lavoro sono invertiti rispetto alle tradizionali modalità. Quest'ultimo, infatti, prevede un primo momento di spiegazione, dove l'insegnante svolge una lezione in aula alla classe, seguito da un secondo momento dove gli studenti svolgono i compiti individualmente a casa.

Viceversa, nel modello flipped il primo momento consiste nell'apprendimento autonomo da parte di ogni studente, dove l'ausilio di strumenti multimediali risulta particolarmente efficace e produttivo, che avviene all'esterno delle aule scolastiche. Il secondo momento prevede che le ore di lezione di aula vengano utilizzate dall'insegnante per svolgere una didattica personalizzata fortemente orientata alla messa in pratica delle cognizioni precedentemente apprese, dove la collaborazione e la cooperazione degli studenti sono aspetti che assumono centralità.

Conseguentemente, la flipped classroom produce un ribaltamento dei ruoli tra insegnanti e studenti, dove il controllo pedagogico del processo vira decisamente dall'insegnante agli studenti. In altri termini, nell'assumere centralità nel processo dell'apprendere, gli studenti sono chiamati ad assumere maggiore autonomia e responsabilità riguardo al proprio successo formativo, mentre l'insegnante assume il compito di guidarli nel loro percorso educativo.

I fondamenti teorici del modello traggono spunto da idee non certo nuove. Tra queste, dall'attivismo pedagogico di Dewey (1949) e dal pensiero di Montessori (1950), che trovano continuità nell'approccio costruttivista dell'apprendimento (Maglioni e Biscaro, 2014).

COOPERATIVE LEARNING

Il Cooperative Learning permette agli studenti di lavorare insieme in piccoli gruppi per raggiungere obiettivi comuni, cercando di migliorare reciprocamente il loro apprendimento. Nei gruppi di

apprendimento cooperativo **gli studenti** sono totalmente coinvolti nell'attività comune, **sono protagonisti** di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla valutazione, mentre **l'insegnante è soprattutto un facilitatore e un organizzatore dell'attività di apprendimento.**

I cinque elementi che rendono efficace la cooperazione sono:

L'**interdipendenza positiva**, per cui gli studenti si impegnano per migliorare il rendimento di ciascun membro del gruppo, non essendo possibile il successo individuale senza il successo collettivo;

La **responsabilità individuale e di gruppo**: il gruppo è responsabile del raggiungimento dei suoi obiettivi ed ogni membro è responsabile del suo contributo;

L'**interazione costruttiva**: gli studenti devono relazionarsi in maniera diretta per lavorare, promuovendo e sostenendo gli sforzi di ciascuno e lodandosi a vicenda per i successi ottenuti;

L'**attuazione di abilità sociali specifiche e necessarie nei rapporti interpersonali all'interno del piccolo gruppo**: gli studenti si impegnano nei vari ruoli richiesti dal lavoro e nella creazione di un clima di collaborazione e fiducia reciproca. Particolare importanza rivestono le competenze di gestione dei conflitti, più in generale si parlerà di competenze sociali, che devono essere oggetto di insegnamento specifico;

La **valutazione di gruppo**: il gruppo valuta i propri risultati e il proprio modo di lavorare e si pone degli obiettivi di miglioramento.

ROLE PLAYING

Il role playing formativo (gioco dei ruoli) consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. È una tecnica simulativa che richiede ai partecipanti di svolgere, per un tempo limitato, il ruolo di "attori", di rappresentare cioè alcuni ruoli in interazione tra loro, mentre altri partecipanti fungono da "osservatori" dei contenuti e dei processi che la rappresentazione manifesta. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede. Il role playing è una vera e propria recita a soggetto ed è strutturato in modo tale da essere coinvolgente dal punto di vista emozionale. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze. Il docente rispetterà gli studenti nelle loro scelte e reazioni senza giudicare. Come ogni tecnica di sensibilizzazione utilizzata a scopi formativi, anche il role playing verrà utilizzato come tale (a scopi formativi), avrà delle sequenze strutturate e si concluderà con una verifica degli apprendimenti. Le caratteristiche di questa tecnica forniscono molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione, l'azione, l'osservazione del comportamento degli altri ed i commenti ricevuti sul proprio, attraverso l'analisi dell'intero processo: dei vissuti, delle dinamiche interpersonali, delle modalità di esercizio di specifici ruoli, e più in generale dei processi di comunicazione agiti nel contesto rappresentato.

COMPITO DI REALTÀ

Si tratta di **una situazione-problema**, quanto più possibile vicina al mondo reale, da risolvere utilizzando conoscenze e abilità già acquisite, mettendo in pratica capacità di problem-solving e diverse abilità in relazione all'attività all'interno di contesti sociali moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica.

Un compito di realtà può prevedere, ad esempio, di assolvere a un incarico, realizzare un progetto, costruire qualcosa di concreto o cimentarsi in una performance. Il compito non è mai solo un «impegno» individuale, ma può essere svolto, interamente o in alcune sue parti, individualmente, in coppia, nel piccolo gruppo e contemplare momenti di condivisione con l'intera classe, nel grande gruppo, per l'argomentazione finale (circle time).

Proprio per questa molteplicità rappresenta uno spazio di autonomia e responsabilizzazione dell'allievo. Per essere efficace, il compito deve avere una connessione evidente e diretta con il mondo reale e una esplicita significatività per gli alunni che vengono sollecitati e motivati dalle sfide che in esso si propongono. L'impegno di lavoro richiesto deve collocarsi nella zona di sviluppo prossimale di ciascuno, in cui non si «conosce ancora bene» la situazione ma si possiedono tutti gli strumenti cognitivi per affrontarla e risolverla.

Pensare il compito di realtà in questi termini significa prevedere per la sua realizzazione differenti modalità di azione e percorsi di soluzione, stimolando contemporaneamente l'impiego di processi cognitivi complessi: il ragionamento, il transfert, il pensiero critico e divergente.

Destinatari del progetto

Studenti delle classi dell'Istituto che, in fase di progettazione di inizio di anno scolastico, avranno manifestato la disponibilità a costituire un "team redazione" che sarà impegnato, attraverso l'utilizzo di tutte le forme, le metodologie e le tecnologie della comunicazione, a ideare e realizzare prodotti multimediali di informazione riguardanti la comunità educante del territorio.

Docenti con adeguate competenze digitali, spiccate capacità creative, capacità empatiche, flessibilità cognitiva, disponibilità al cambiamento e capacità di adattamento.

Caratteristiche del progetto

Il progetto vuole rispondere al bisogno degli studenti di confrontarsi con la realtà produttiva e con la realtà sociale del territorio e al bisogno di essere protagonisti attivi di processi creativi per favorire e promuovere i linguaggi della multimedialità e saggiare aspetti specifici del mondo digitale, sia come capacità di uso dei diversi strumenti e di comprensione delle loro potenzialità, sia come adozione di nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella comunicazione e nella progettazione. Esso prevede il diretto coinvolgimento degli studenti della rete di scuole e la loro collaborazione a distanza per la realizzazione di format televisivi e prodotti multimediali volti a sfatare stereotipi, a divulgare informazioni, ad avvicinare luoghi e persone con l'obiettivo da una parte di rendere gli studenti consapevoli e responsabili nell'uso delle tecnologie digitali e nella comunicazione in rete, dall'altra di sviluppare una creatività che sfrutti le potenzialità di ogni stile d'intelligenza.

Il progetto nasce con l'intenzione di creare uno spazio web in cui sviluppare discussioni, approfondimenti, testimonianze su tematiche di carattere culturale da parte degli studenti, con un

lavoro redazionale dal vivo, ma anche online e si prefigge di creare un'emittente televisiva per il web, con dirette televisive in streaming, palinsesti e archivio audiovisivo, per stimolare gli studenti a un uso consapevole dei media. Si realizzerà una redazione aperta a contributi e contenuti multidisciplinari da parte di docenti e allievi, insieme a una collazione dei contenuti audiovisivi, sia "storici" sia di recente realizzazione elaborati in istituto nel corso di ogni anno scolastico.

In un'ottica inclusiva e di sviluppo delle competenze specifiche e di cittadinanza, il progetto adotta metodologie didattiche improntate alla cooperazione e che mirano a sviluppare positiva interdipendenza, consapevolezza e responsabilità individuale.

La gestione del tempo nella didattica

Il progetto non prevede conclusione, ma solo una pausa estiva tra la fine e l'inizio dell'anno scolastico. Gli sviluppi delle attività dei singoli moduli proseguiranno negli anni successivi e i materiali (audio, video, scritto e altre forme di arte digitale) e saranno fruibili online durante l'intero percorso didattico e in diverse occasioni non sono nella scuola, ma anche nel territorio (manifestazioni culturali, convegni, eventi), forniranno una base su cui costruire i progetti per gli anni successivi e resteranno a disposizione della comunità scolastica.

Risultati attesi

Sviluppo di capacità *Cognitive, Socio – relazionali, Comunicative, Emotivo-motivazionali, Tecno-didattiche, Organizzativo-gestionali.*

La valutazione

L'analisi estimativa delle attività progettuali punterà a promuovere un processo continuo di circolarità e ricorsività tra progettazione e processi di valutazione al fine di innescare nuove e più efficaci azioni da intraprendere, regolare quelle avviate, promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine secondo una preminente funzione formativa, di accompagnamento ai processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo.

La verifica e la valutazione si baseranno sull'osservazione del comportamento e dei risultati raggiunti dagli studenti nelle varie articolazioni delle attività modulari tramite l'adozione di strumenti specifici (griglie di osservazione, rubriche di misurazione, griglie di autovalutazione).

Gli ambiti di verifica riguarderanno: gli apprendimenti disciplinari, la motivazione/interesse, i comportamenti affettivo-relazionali.

Gli ambiti di valutazione riguarderanno: i processi e i prodotti con indicatori quantitativi e qualitativi.

1. Metodo autobiografico (prospettiva soggettiva: punto di vista di tutti i partecipanti). Strumenti: diario di bordo, relazioni individuali sul processo (Autovalutazione).

2.

2. Osservazione sistematica (prospettiva intersoggettiva: impatti previsti sulla comunità scolastica e sul territorio). Strumenti: rubriche di valutazione, griglie di osservazione strutturate, interviste per docenti, genitori, gruppo dei pari, interlocutori esterni.

3. Analisi del risultato finale raggiunto (prospettiva oggettiva). Strumenti: prove di verifica, valutazione dei prodotti sulla base dei criteri predefiniti.

INDICATORI E DESCRITTORI DI VALUTAZIONE

Abilità cognitive (*capacità di studio e approfondimento autonomo, efficace processo di memorizzazione e acquisizione di informazioni disciplinari, capacità di individuare collegamenti e relazioni tra le informazioni, capacità creative e di produzione originale, processi di apprendimento metacognitivo/riflessivo, capacità di problem solving*).

Abilità socio - relazionali (*capacità di collaborare, capacità di lavoro autonomo e responsabile, capacità di condividere regole, capacità di lavorare cooperativamente in gruppo, positivo rapporto tra gli studenti, positivo rapporto tra la classe e l'insegnante*).

Abilità comunicative (*capacità di utilizzare con proprietà i linguaggi delle discipline, capacità di comunicare in modo efficace, capacità di comunicare con le nuove tecnologie*).

Abilità emotivo-motivazionali (*motivazione verso la disciplina di studio, motivazione verso le attività scolastiche in generale, migliore senso di autostima ed autoefficacia, atteggiamenti emozionali positivi verso l'attività scolastica*).

Abilità tecno-didattiche (*abilità diffusa nell'uso delle tecnologie, competenze critiche nell'uso delle tecnologie, capacità di scegliere e organizzare i contenuti digitali, utilizzo delle tecnologie per supportare l'acquisizione delle informazioni, per supportare processi di costruzione della conoscenza, per supportare processi volti alla condivisione, partecipazione, collaborazione*).

Abilità organizzativo-gestionali (*positivo rapporto tra scuola e territorio, positivo rapporto tra scuola e famiglie, collaborazione tra docenti, diffusione di competenze tecno-didattiche tra docenti, cultura scolastica positiva rispetto all'uso delle tecnologie nella pratica didattica*).

Il monitoraggio del progetto

Le azioni di monitoraggio e valutazione coinvolgeranno i Consigli di classe, il Collegio dei Docenti e le Famiglie. Le modalità di monitoraggio previste per i tempi saranno: ex ante, in itinere, ex post e saranno realizzate attraverso questionari.

Per il monitoraggio e la valutazione si utilizzeranno questionari sul tema prescelto pre-post da somministrare agli alunni beneficiari delle azioni progettuali

- ✓ Domande a scelta multipla semplice, in cui lo studente deve scegliere un'alternativa tra le quattro /cinque proposte;
- ✓ Domande a scelta multipla complessa, costituite da una serie di 4-6 domande vero/falso o a scelta multipla;
- ✓

- ✓ Domande aperte a risposta univoca, che hanno una sola risposta esatta, costituita da una breve informazione verbale o numerica, che lo studente deve produrre, anziché selezionarla tra più alternative date;
- ✓ Domande aperte a risposta breve, in cui lo studente deve fornire la risposta in cui ci sono più risposte corrette;
- ✓ Domande aperte a risposta articolata, in cui lo studente deve fornire una risposta più estesa.

Inoltre la redazione di relazioni conclusive del tutor e dell'esperto daranno informazioni rispetto a:

- ✓ la valenza educativa delle attività;
- ✓ l'indice di gradimento e di significatività;
- ✓ la partecipazione attiva dei ragazzi coinvolti con un miglioramento delle performance generali
- ✓ l'efficacia della metodologia, dei contenuti, dei tempi, delle attività e degli strumenti rispetto agli obiettivi prefissati;
- ✓ l'indice di qualità percepita dai destinatari in merito alle attività ed alla loro ricaduta a livello esperienziale;
- ✓ il livello di apprendimento a contrastare i fenomeni di dispersione e delle assenze
- ✓ la riproducibilità

I questionari saranno somministrati all'inizio e alla fine di ogni modulo.

Sulla base dei risultati dei questionari e delle relazioni prodotte dalle varie figure impiegate (tutor, esperti, docenti, referente di progetto) verrà redatto un report conclusivo del progetto per la diffusione dei risultati e delle buone prassi.

Le azioni progettuali saranno considerate efficaci dal punto di vista educativo se almeno il 30% dei ragazzi che prenderanno parte al progetto saranno in grado di:

- ✓ Migliorare le proprie performance scolastiche
- ✓ Definire con chiarezza le proprie competenze professionali
- ✓ Sapere ideare e organizzare interventi di animazione sociale
- ✓ Il progetto prevede inoltre nel corso della sua realizzazione, una valutazione intermedia, attraverso schede di osservazione, su metodo di lavoro, comportamento, impegno, partecipazione, sviluppo di capacità creative, progettuali, uso di linguaggi verbali e non verbali, grado di autostima, autonomia operativa.

Essa tenderà a:

- ✓ Controllare il raggiungimento degli obiettivi conseguiti da ogni alunno.
- ✓ Verificare lo sviluppo della socialità.
- ✓ Cooperare e collaborare con gli altri
- ✓ Rispettare le regole di convivenza
- ✓ Verificare il miglioramento dei comportamenti degli alunni in contesti diversi.
- ✓ Accertare l'acquisizione delle conoscenze specifiche con ricaduta positiva sul curriculum.
- ✓ Monitorare il lavoro per verificare l'indice di gradimento e la percezione degli esiti e del processo con conseguente possibilità di adeguamento dei percorsi

Indici di successo	Organizzazione	Didattica
Soddisfazione individuale	Uso di questionari, di schede di osservazione	Aumento dei livelli di apprendimento
Soddisfazione di gruppo	Spazi idonei alle attività Assistenza tecnica e organizzativa Programma vario e flessibile	Laboratori in linea con le esigenze operative del progetto
Valutazione docenti-tutors-esperti	Rispondenza dei servizi alla scheda progettuale	Metodologie in linea con le indicazioni progettuali

Risorse

a) umane

L' Istituzione scolastica aderente nominerà al suo interno un **Coordinatore responsabile del progetto**

Il responsabile del progetto ha funzioni di coordinamento delle azioni progettuali, monitoraggio delle attività, verifica finale.

Ha inoltre il compito di coordinare le attività dei docenti e degli esperti

Le attività, inoltre, in prospettiva intersoggettiva, prevedono il coinvolgimento dei **genitori** nelle situazioni di valorizzazione della costruzione di saperi e nel supporto alla produzione creativa e degli **stakeholders** del territorio (associazioni, istituzioni, enti. ...)

b) economiche

Per la realizzazione delle attività del Progetto ci si avvarrà delle eventuali risorse messe a disposizione dalla Regione, di eventuali risorse comunitarie, nazionali, di Enti ed Associazioni Locali, di istituzioni private e di eventuali risorse proprie, secondo le disponibilità dei relativi bilanci.

Documentazione e/o pubblicizzazione

La documentazione relativa alle attività svolte con gli alunni sarà documentata attraverso diari di bordo elaborati dai docenti referenti, tutti gli atti relativi una repository sul Drive dedicato al progetto stesso. La pubblicizzazione avverrà in rete.

L'obiettivo principale dell'attività di pubblicizzazione del progetto è diffondere le informazioni relative ai risultati e ai prodotti che il progetto stesso ha l'obiettivo di realizzare, attraverso azioni quali:

- *Includere nel sito web della scuola una breve descrizione del progetto (obiettivi e risultati)*
- *Convegni finali illustrativi*
- *Pubblicizzazione sul proprio sito delle attività svolte e delle iniziative da intraprendere*
- *Pubblicizzazione degli eventi sulle reti locali*

Il piano di comunicazione si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:

- ✓ *Diffondere informazioni sia sul progetto in generale sia su attività e prodotti specifici sviluppati all'interno di esso, evidenziandone il valore aggiunto e l'innovatività.*
- ✓ *Aumentare la consapevolezza circa l'importanza della conservazione e protezione ambientale per uno sviluppo eco-sostenibile del territorio.*
- ✓ *Rafforzare ed ampliare il coinvolgimento e la partecipazione dei sistemi/gruppi target.*
- ✓ *Facilitare e rafforzare i rapporti tra i partners del progetto al fine di raggiungere i risultati previsti.*
- ✓ *Fornire un "brand" al progetto, ovvero un'immagine identificativa che diventi familiare e dunque facilmente ed immediatamente riconosciuta.*
- ✓ *Creare la rete delle scuole attraverso l'esperienza del presente progetto.*

Proseguimento dell'attività progettuale

Azioni

In relazione a ciò che si è sperimentato nell'anno scolastico che sta per concludersi (a. s. 2022/2023) e, in particolare, alle attività svolte al Salone Internazionale del Libro di Torino, il progetto avrà la sua naturale, programmata e fortemente auspicata prosecuzione durante il prossimo anno scolastico (a. s. 2023/2024) e si estenderà ad altre classi, coinvolgendo un numero sempre più cospicuo di studenti. Considerati i successi formativi, la rilevanza didattica, la motivazione destata tra gli studenti, che il progetto ha generato, si immagina di creare, nel prossimo futuro, una **rete di scuole** che collaborano e lavorano in sinergia.

Il team, allargato e potenziato, proseguirà nell'attività già sperimentata e ormai consolidata di fare le **riprese** e le **registrazioni** degli eventi scolastici più importanti (convegni, manifestazioni, ricorrenze, incontri con autori e personaggi noti del panorama culturale) nonché le **interviste** dei protagonisti.

A queste azioni si giunge attraverso un vasto e articolato lavoro propedeutico che vede gli studenti, affiancati dai docenti in veste di tutor, impegnati nello studio, assiduo e organizzato, degli eventi e dei personaggi. Gli allievi costruiscono le sceneggiature (uso del programma Storyboard that), fanno le prove, organizzano le uscite per filmare e si impegnano nelle fasi di ripresa e registrazione. Infine spetta loro la delicata fase di montaggio, presso i locali scolastici (uso del programma Davinci Resolve 18).

Prima delle interviste, gli studenti si documentano ampiamente sulla biografia, sul pensiero e sulle opere dei personaggi, utilizzano il linguaggio di volta in volta più adatto agli argomenti trattati, stilano un report che li orienta alla costruzione delle domande, si allenano a modulare la voce e infine conducono la conversazione nel laboratorio di comunicazione digitale.

Si aspira a costituire una **redazione** strutturata e permanente che si occupi appunto della preparazione dei contenuti radio e video, fino a giungere ad un telegiornale in diretta dai canali social del Marconi, un progetto che vede tutti gli alunni mettersi in gioco ed esprimere attitudini, peculiarità, passioni.

Si coinvolgeranno man mano tutte le classi e si farà rete con altre scuole.

Inoltre sono stati presi accordi per avviare, il prossimo anno, un **corso di dizione** per docenti e studenti e un **seminario** sulla produzione e la gestione delle trasmissioni radio – televisive.

È prevista la partecipazione al Salone del Libro edizione 2024.

Spazi

È in fase di progettazione un laboratorio di **comunicazione digitale** con una sezione WEB TV e una sezione WEB RADIO e PODCAST, attrezzato con strumentazioni tecniche specifiche e acquistato con i fondi del PNRR. Lo scopo generale è quello di formare gli studenti alle professioni digitali del futuro. Le attività progettate saranno trasversali a tutte le aree disciplinari per formare e potenziare le soft skills e soddisferanno le linee guida per l'orientamento diffuse dal MIM.

Nota: Tutti i documenti di monitoraggio e valutazione del progetto sono conservati agli atti della scuola.


Il Dirigente Scolastico
Maria Giulia Fracchi



Ministero dell'Istruzione

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "G. MARCONI"

viale Sasso Marconi sn, 89048 Siderno (RC) - tel. 0964/048031

C.F.: 90027970806 - Codice Ministeriale: RCIS03100L -

Settore Tecnologico C.A.T. (RCTL031019) - Settore Economico A.F.M. - S.I.A. - TURISMO (RCTD03101V) - CORSI SERALI (RCTD031507)



Progetto

IDENTITY TV LA WEB TV DELLA NARRAZIONE

ATTIVITA' WEB-TV E WEB-RADIO A.S. 2022/2023

data	partecipanti		n. ore	attività
13/01/2023	Docenti	Web TV- Radio	2	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv
24/01/2023	Docenti	Web TV- Radio	2	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv
07/02/2023	3D	Web TV	4	Lavoro preparatorio alla sceneggiatura del cortometraggio su Paolo Orsi
09/02/2023	Docenti	Web TV- Radio	2	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11 educational Webtv, sul programma Storiboard That, per costruire la sceneggiatura.
13/02/2023	3D	Web TV	4	Lavoro di sceneggiatura del cortometraggio su Paolo Orsi
16/02/2023	3D	Web TV	4	Prove di recitazione riprese video del cortometraggio su Paolo Orsi a scuola
18/02/2023	3D/4AG	Web TV- Radio	5	Formazione in presenza con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv sulla regia, uso delle telecamere, microfoni. Documentazione guidata dell'evento di presentazione del libro di G. Staropoli Calafati: Terra Santissima e conseguente intervista presso lo studio della Web-radio , filmato dalla Web -tv
20/02/2023	3D	Web-TV	5	Formazione in presenza con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv sulla regia, uso delle telecamere, microfoni, in esterna presso il Parco Archeologico di Locri Epizefiri, per filmare il cortometraggio su Paolo Orsi, sceneggiato, interpretato, filmato e diretto dai ragazzi della Web-TV
20/03/2023	3D	Web-TV	4	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv sull'uso del programma DaVinci resolve 18, per il montaggio dei video
22/03/2023	3D/4AG	Web TV- Radio	5	Esercitazione Web-TV e Web radio della visita al Museo del Territorio di Palazzo Nieddu del Rio, a Locri, nell'ambito della formazione al PCTO "Lavorare con La Storia" dell'indirizzo Turismo. Riprese, interviste, approfondimenti.
03/04/2023	Docenti	Web TV- Radio	2	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv



Ministero dell'Istruzione

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "G. MARCONI"

viale Sasso Marconi sn, 89048 Siderno (RC) - tel. 0964/048031

C.F.: 90027970806 - Codice Ministeriale: RCIS03100L -

Settore Tecnologico C.A.T. (RCTL031019) - Settore Economico A.F.M. - S.I.A. - TURISMO (RCTD03101V) - CORSI SERALI (RCTD031507)



13/04/2023	Docenti	Web TV- Radio	2	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11 educational Webtv
17/04/2023	3D/4AG	Web TV- Radio	4	Esercitazione Web-TV e Web radio. Documentazione dell'evento sulla Giornata del mare e relative interviste
20/04/2023	3D	Web TV- Radio	4	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv sull'uso del programma DaVinci resolve 18, per il montaggio dei video e l'uso delle attrezzature
20/04/2023	Docenti	Web TV- Radio	2	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv
21/04/2023	3D/4AG	Web TV- Radio	4	Esercitazione Web-TV e Web radio. Documentazione dell'evento sul "25 aprile" e relative interviste
28/04/2023	3D/4AG	Web TV- Radio	4	Esercitazione Web-TV e Web radio. Documentazione dell'evento di presentazione del libro di F.Kostner: "A tu per tu con la Scienza" e relative interviste
11/05/2022	3D/4AG	Web TV- Radio	4	Esercitazione Web-TV e Web radio. Documentazione dell'evento: "Costruisci il tuo progetto", promosso dal GAL Terre Locridee per aprire ai giovanissimi le porte sul mondo dell'impresa e relative interviste
13/05/2023	3D/4AG/4H	Web TV- Radio	4	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv per l'organizzazione della partecipazione al Salone del Libro di Torino dal 18 al 22 maggio
17/05/2022	3D/4AG/4H	Web TV- Radio	4	Formazione online con il tutor Celestino Rossi dell'Associazione Via Verdi 11, educational Webtv per l'organizzazione della partecipazione al Salone del Libro di Torino dal 18 al 22 maggio
18- 22/05/2023	3D/4AG/4H	Web TV- Radio	20	Partecipazione al salone del libro di Torino (Stage) con il tutoraggio dell'Associazione Via Verdi 11, Educational Webtv. Attività di: ripresa di alcuni eventi nello stand della Regione Calabria: Interviste agli autori, interviste ai visitatori. Attività di montaggio presso il Book-Blog del Liceo Classico Alfieri di Torino

TOTALE ORE FORMAZIONE/LABORATORIO STUDENTI: 80

TOTALE ORE FORMAZIONE DOCENTI: 12

LINK LAVORI AL SALONE INTERNAZIONALE DEL LIBRO DI TORINO:

<https://www.youtube.com/watch?v=yMOk-JTtoQA>

<https://www.youtube.com/watch?v=Fo89Gw03KgM>

<https://www.youtube.com/watch?v=gQ4MFp1PSw>



Il Dirigente Scolastico

Maria Giuliana Frascià