



PREMIO SCUOLA DIGITALE

Scheda di descrizione del progetto FASE

PROVINCIALE

Da pubblicare sul sito dell'Istituzione Scolastica proponente, il cui URL va messo nel form di candidatura.

TITOLO DEL PROGETTO: Un'esperienza alternativa: racconto di un viaggio – Classe Attiva3
ISTITUZIONE SCOLASTICA: I.T. "G.G. Marinoni" – Udine
<p>DESCRIZIONE BREVE DEL PROGETTO CANDIDATO <i>(con particolare riferimento al valore e qualità del contenuto digitale/tecnologico presentato, in termini di vision, strategia, utilizzo di tecnologie digitali innovative)</i></p> <p>Il progetto si inserisce nell'ambito del programma nazionale <i>La casa a metà strada – Tragitti di teatri della scuola</i>, una competizione tra gruppi teatrali di varie scuole d'Italia per meditare attraverso il linguaggio teatrale su temi di natura sociale e culturale.</p> <p>L'idea è stata quella di mettere in scena un testo teatrale che avesse attinenza con il tema della politica e il mondo dell'adolescenza, per poter poi riflettere su temi inerenti gli squilibri sociali e culturali usando una metodologia di apprendimento esperienziale. La scelta è caduta su <i>Noccioline – Peanuts</i> di Fausto Paravidino.</p> <p>Gli studenti del gruppo teatrale dell'Istituto hanno fatto un'esperienza di tre giorni presso il centro sociale <i>Lo scugnizzo liberato</i> di Napoli dove oltre a rappresentare <i>Noccioline – Peanuts</i> hanno avuto modo di confrontarsi con studenti provenienti da altre regioni (Toscana e Campania) sul rapporto tra differenze culturali e condizioni sociali.</p> <p>Per documentare tale esperienza le tecnologie utilizzate sono state strumenti digitali informali (WhatsApp, email, Google Drive), dispositivi multimediali (smartphone e videocamere digitali) e software per video editing (Audacity, Adobe Premiere, YouTube Creator Studio).</p>
<p>IMPATTO PRODOTTO SULLE COMPETENZE DEGLI STUDENTI E INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO DELLA SCUOLA <i>(anche futuri se il progetto è nella fase di avvio)</i></p> <p>La metodologia di apprendimento esperienziale attraverso il linguaggio teatrale e la visita al centro <i>Lo scugnizzo liberato</i> hanno permesso agli studenti di comprendere una realtà molto differente dalla loro, di prendere coscienza delle cause ambientali/economiche degli squilibri sociali e culturali e di acquisire competenze sui temi dello sviluppo sostenibile e della cittadinanza globale oltre a rafforzare abilità comunicative e di linguaggio.</p> <p>Per documentare l'esperienza sono stati realizzati un video racconto e delle video interviste, poi presentati all'edizione di maggio 2018 del Festival Vicino/Lontano. La realizzazione del video è stata curata dagli studenti del corso di Grafica e Comunicazione nell'ambito dell'attività curriculare relativa alle materie Tecnologie dei Processi Comunicativi e Laboratori Tecnici.</p>

RISULTATI CONSEGUITI DAL PROGETTO/ RISULTATI ATTESI

(Potenzialità di sviluppo e ambizione del progetto, attrattività nel settore di riferimento (Quanto è importante il progetto che viene presentato nell'ambito dell'area tematica del progetto?, quanto è utile? Quanto è richiesto? Quante persone potranno beneficiarne?)

Il progetto promuove gli obiettivi dell'Agenda 2030, che richiama l'attenzione sui limiti dell'attuale modello di sviluppo umano e sociale e incoraggia una visione delle diverse dimensioni di sviluppo integrato e sostenibile. In particolare, attraverso l'espressione di mezzi e di linguaggi differenti, si è voluto avvicinare gli studenti ai concetti di importanza dell'educazione, sviluppo sostenibile, lotta alla povertà e valorizzazione della diversità culturale.

Il progetto si è prefissato i seguenti risultati: favorire la consapevolezza, il pensiero critico, l'impegno e la cittadinanza attiva delle giovani generazioni; potenziare la didattica laboratoriale e i percorsi inter-disciplinari; valorizzare le iniziative e le attività già esistenti in relazione allo sviluppo sostenibile e all'inclusività.

CAPACITÀ DI COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA E LOCALE - EVENTUALI PARTENARIATI -

Il gruppo teatrale si è avvalso del contributo della Fondazione CRUP nell'ambito del progetto Classe Attiva3.

Oltre ai ragazzi coinvolti nelle attività strettamente teatrali, il progetto ha coinvolto gli studenti e gli insegnanti del corso di Grafica e Comunicazione, le famiglie ed esperti esterni.