

Gli alunni della classe 2^a A della Scuola Secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo Gianni Rodari di Soveria Mannelli(CZ), guidati dalle docenti Chiara Torchia e Tommasina Baratta, hanno presentato una loro importante esperienza alla Manifestazione Smart Education & Technology Days - 3 Giorni Per La Scuola-Citta' Della Scienza – Napoli, il 9 ottobre scorso.

{loadposition user7}

Si tratta del progetto "Don't play with fire!", che nasce come una sperimentazione CLIL (scienze/L2). Prodotto di tale progetto è una pubblicità progresso, visionabile sopra.

L'attività è proseguita poi con la [narrazione multimediale](#) di come si è svolta e su come è stato realizzato il prodotto finale.

E' stato scelto un argomento presente nella programmazione di Scienze della classe seconda, vale a dire gli organismi che vivono intorno a un albero.

Dopo aver introdotto il tema, ci si è soffermati sull'habitat di una pianta, su tutti gli organismi che ruotano intorno ad essa, sugli equilibri instaurati nell'arco di centinaia di anni e, soprattutto, sulle conseguenze negative causate dagli incendi di origine dolosa che flagellano il nostro territorio durante il periodo estivo.

Sfruttando la struttura e lo stile della favola, si è cercato di rendere il lavoro di documentazione dell'esperienza fatta, meno noioso e più accattivante di quanto avrebbe potuto essere un semplice report finale di un progetto didattico.

La narrazione è stata realizzata con il software 1001 storia, un'iniziativa gratuita nell'ambito del progetto Policultura del Politecnico di Milano, che promuove l'uso delle Tic presso le scuole di ogni livello scolastico.

Policultura crea un perfetto connubio tra cultura e nuove tecnologie, stimolando gli alunni ad apprendere i temi affrontati in classe in modo più coinvolgente e innovativo. Attraverso la realizzazione di narrazioni multimediali gli studenti hanno l'opportunità di sviluppare abilità tecniche e comunicative molteplici.

1001Storia è uno strumento multimediale facile ed intuitivo, che non richiede alcun prerequisito tecnico. Il risultato è un'applicazione multicanale: un sito web, una versione offline per CD-ROM ed una serie di playlist per qualsiasi strumento con podcast player (iPhone, PC, iPad, smartphone).

PoliCultura offre inoltre l'occasione per avere visibilità a livello internazionale poichè tutte le narrazioni chiuse entro il 31 maggio saranno pubblicate su PoliCulture Portal , un repository online in lingua inglese. Si può inoltre partecipare a un concorso nazionale per competere e confrontarsi con le classi di tutta Italia e, se selezionati, essere invitati alla giornata di premiazione che si tiene a Milano nel mese di giugno.

Cosa dicono i ragazzi:

"Da questa esperienza abbiamo imparato a stare e a lavorare in gruppo (più o meno, perché per queste cose è necessario un tempo sicuramente superiore ai due mesi della durata del progetto)".

"Durante le attività, facendo emergere le qualità e capacità di ognuno di noi, soprattutto dei più deboli e con difficoltà di apprendimento, abbiamo imparato che tutti possono essere "bravi", ciascuno secondo le proprie competenze e inclinazioni e possono essere utili al gruppo".

"Ora esprimiamo meglio le nostre opinioni e impressioni e abbiamo un uso più consapevole delle nuove tecnologie e dei social network che usiamo anche come strumento per approfondire gli argomenti e interagire con i prof e tra noi."

{jcomments on}

{loadposition user6}