

TEMA

# La creatività progettuale contro la dispersione ed il disagio scolastico.

## Progetto Artemisia Gentileschi Workshop

**Gabriella Defilippi**

Docente ITST "Artemisia Gentileschi" Milano

[gabriella.defilippi@istruzione.it](mailto:gabriella.defilippi@istruzione.it)

**keywords:** PON Inclusion, dispersione scolastica, didattica e digitale

*La povertà educativa è particolarmente insidiosa, perché priva i minori delle competenze e delle capacità cognitive e socio-emozionali, fondamentali per crescere e vivere nel mondo della conoscenza e dell'innovazione.*

Rapporto Nuotare contro corrente  
Save the Children Italia, maggio 2018

La complessità, sperimentata nel quotidiano e generata dalla velocità delle innovazioni, presenti in ogni contesto con cui ci si interfaccia, definisce la grande sfida che i ragazzi e i giovani dovranno affrontare per crescere e vivere in un mondo sempre più tecnologico e multiculturale. Organismi internazionali autorevoli hanno individuato e definito le competenze necessarie ad ogni persona per riuscire a vivere contesti socio-culturali ed economici nuovi, attraverso l'esercizio di una cittadinanza attiva e consapevole. Il fattore discriminante, nell'assicurare a tutti le medesime opportunità di crescita e di sviluppo personale, è strettamente legato alla possibilità del singolo di accedere ad esperienze socializzanti e formative di qualità, a risorse tecnologiche avanzate per acquisire una consapevolezza culturale e digitale.

Per compensare situazioni di forte svantaggio socio-culturale ed economico, l'Unione Europea, attraverso i *Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020*, mette a disposizione delle scuole importanti risorse economiche per la realizzazione di ambienti di apprendimento flessibili, modulari e tecnologicamente attrezzati, per lo sviluppo di progetti didattici innovativi finalizzati alla realizzazione di attività di potenziamento e/o di ampliamento del curriculum.

Gli elementi centrali che caratterizzano un percorso rispondente ai criteri generali di un progetto PON sono:

- individuazione di un target,
- sviluppo di un'idea progettuale creativa,
- selezione delle risorse digitali necessarie,
- definizione di un ambiente di apprendimento e delle metodologie didattiche inclusive,
- valutazione dei risultati.

Il progetto di seguito presentato è stato finanziato con risorse rese disponibili con l'Avviso MIUR AOODGEFID\prot. n. 10862 del 16-09-2016 **"Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche"**.

Partners del progetto *Artemisia Gentileschi Workshop* sono: AICA, Pearson, Socloo, l'Istituto Mendel coinvolto nello svolgimento congiunto di alcune attività sportive e Rugby CUS Milano.

## Il progetto Artemisia Gentileschi Workshop

Il progetto [Artemisia Gentileschi Workshop](#), destinato agli studenti del primo e del secondo biennio di una scuola secondaria superiore ad indirizzo tecnico e liceale linguistico, è finalizzato al recupero motivazionale, al potenziamento delle competenze di base e trasversali degli allievi, penalizzati da situazioni di partenza di svantaggio socio-culturale e interessati da una condizione personale di disagio, che impedisce loro la piena valorizzazione delle proprie potenzialità. L'idea progettuale prevede lo sviluppo di esperienze formative, differenziate per aree d'interesse, ma tutte caratterizzate da un'attenzione agli ambienti di apprendimento, formali ed informali, allo sviluppo di attività laboratoriali e inclusive, all'utilizzo di tecnologie e metodologie didattiche collaborative per la costruzione di una conoscenza condivisa. Le parole chiave sono quindi: progettazione, inclusione, comunicazione, collaborazione, condivisione.

Il progetto è articolato in otto moduli attinenti alle seguenti aree:

- potenziamento delle competenze di base (1 modulo di Italiano ed 1 modulo di Matematica);
- potenziamento della lingua straniera (1 modulo di Inglese);
- innovazione didattica e digitale (1 modulo di Information Literacy ed 1 modulo Videomaking)
- potenziamento delle competenze di cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni (1 modulo laboratoriale di Project work);
- potenziamento dell'educazione sportiva e motoria: sport; gioco didattico (2 moduli).

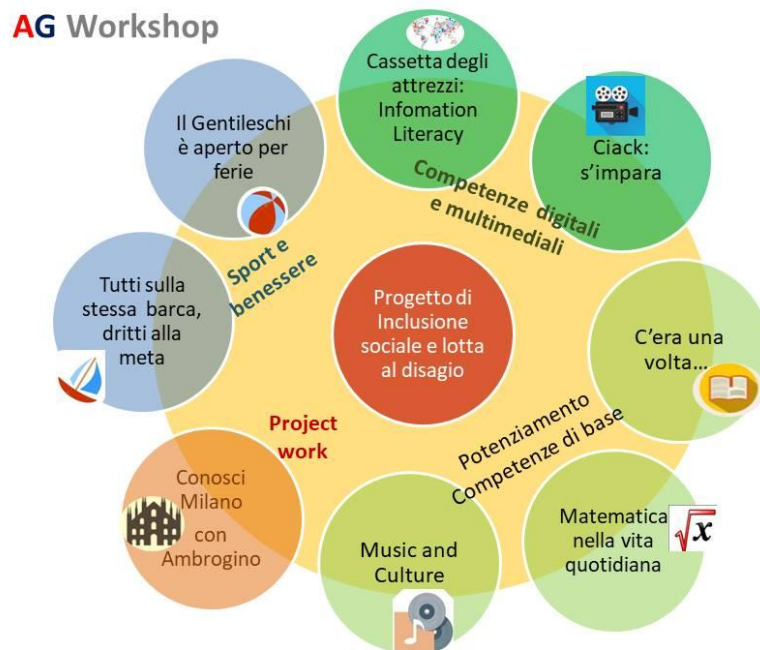


Figura 1 - AG Workshop

Tutti i moduli hanno una durata di 30 ore e ciascuno prevede la partecipazione di 20-25 allievi. L'architettura del progetto delinea lo sviluppo di attività diverse, i cui percorsi sono pubblicati dagli studenti sulla piattaforma digitale Socloo. Questa è configurata come un social network didattico, che consente e favorisce lo sviluppo di una vera community, aperta alla costruzione e alla diffusione di una conoscenza condivisa. Socloo è uno sviluppatore di apprendimenti e un facilitatore della comunicazione, verticale ed orizzontale. Il progetto "Artemisia Gentileschi WORKSHOP", pur configurandosi come attività extra-curricolare, non è un'esperienza didattica separata da quella ordinaria. Infatti i docenti dei consigli di classe, a cui appartengono i ragazzi coinvolti nel percorso progettuale, attraverso la piattaforma Socloo riescono a seguire l'intero processo ed acquisire i risultati dei propri allievi.

## AG Workshop



Figura 2 - Struttura AG Workshop PON

## Gli ambienti di apprendimento

L'articolazione del progetto in gruppi di studenti (vd moduli), caratterizzati dalla necessità di una relazione educativa personalizzata ed emotivamente coinvolgente, richiede la programmazione di azioni specifiche sia sulla struttura della comunicazione che sul contesto di apprendimento e sugli strumenti utilizzabili. Oltre alla tradizionale modalità della comunicazione in presenza, sono previste altre forme, grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie.

La piattaforma Socloo, sussidio centrale nello sviluppo dell'intero progetto, oltre ad essere un ambiente di apprendimento e di documentazione, consente la comunicazione a distanza fra tutti i partecipanti e questa è un'opportunità importante per i ragazzi che possono raggiungere facilmente i loro tutor. Per le attività in presenza i *setting* d'aula sono ridefiniti attraverso l'organizzazione di isole di lavoro: postazioni informatiche, fisse o mobili, sono utilizzabili dai ragazzi nell'organizzazione della loro attività di ricerca e costruzione di contenuti digitali; laboratori linguistici o informatici possono rappresentare risorse specifiche per qualche attività dedicata. Un'aula aperta è il territorio, con le sue risorse e i suoi spazi verdi, ed è l'ambiente privilegiato per l'attività di *project work* e per quella sportiva.



Figura 3 - Aula 3.0 ITST A.Gentileschi Milano

## Metodologie didattiche e nuove tecnologie

Il presupposto metodologico che sta alla base dell'intero progetto riguarda la condivisione, grazie alle nuove tecnologie, della conoscenza e dell'esperienza da parte di tutti i partecipanti e la scelta di una didattica attiva e coinvolgente. Quest'ultima è declinata all'interno dei singoli moduli previsti in relazione all'area tematica selezionata (potenziamento didattico, innovazione digitale, project work, attività motoria), trovando come maggiore applicazione il *learning by doing*, focalizzato su attività legate a compiti di realtà, da sviluppare in gruppo. È l'idea progettuale di base del singolo modulo che conduce alla scelta di una metodologia non tradizionale, come ad esempio il *digital storytelling* nel modulo di potenziamento di italiano, la *flipped classroom* nel modulo di inglese, la ricerca attiva nel *project work* dove il territorio rappresenta l'aula "aperta".

La diversità delle esperienze presenti nel progetto, se messa in circuito, rappresenta un grande potenziale nella costruzione di una *community* che si riconosce e genera una nuova conoscenza in uno scambio veloce ed accessibile consentito dalle risorse digitali. Queste sono attivatori e facilitatori di apprendimenti recuperando la relazione educativa in un contesto condiviso, accessibile a tutti i partecipanti e al consiglio di classe a cui appartiene il singolo studente. La scelta strategica su cui si sviluppa la proposta dell'Istituto è quella di connettersi (realmente e metaforicamente) e lavorare con i ragazzi utilizzando uno spazio a loro familiare, l'ambiente del *social network*, sfruttando alcuni suoi punti di forza, senza dimenticare la centralità della relazione interpersonale in presenza.

La possibilità di condividere i percorsi individuali e le conoscenze contribuisce alla crescita di tutti i partecipanti con un effetto a cascata sulle competenze, la crescita dell'autostima individuale, la visibilità dei risultati. L'esperienza formativa proposta attraverso i diversi moduli, oltre alla spinta motivazionale ad investire su se stessi, favorisce il raggiungimento di risultati concreti e documentabili, tasselli importanti per la costruzione di un portfolio personale.

In particolare alcuni moduli (rif. aree competenze digitali, inglese) possono essere considerati propedeutici per un'eventuale certificazione.

## Innovazione didattica e digitale

Tutti noi conosciamo la familiarità dei nostri studenti all'uso degli strumenti digitali; contemporaneamente però verificiamo l'assenza, in molti di loro, di un utilizzo critico e consapevole della tecnologia utilizzata e spendibile nelle diverse situazioni di studio e di lavoro. Il titolo del modulo "Cassetta degli attrezzi per l'Information Literacy" sintetizza l'obiettivo del percorso, legato all'acquisizione di abilità utili agli studenti per gestire ed elaborare dati favorendo la loro integrazione nelle conoscenze già possedute, rielaborandole.

Attraverso la modalità didattica del *learning by doing* gli studenti hanno affrontato un percorso il cui filo conduttore è stato un tema, che può essere coerente con l'indirizzo di studio (es. la risorsa culturale come risorsa turistica di un luogo), di attualità (es. le *fake news*), collegato alle competenze di cittadinanza ecc. Rispetto a quest'ultimo punto gli allievi iscritti al modulo hanno creato, nella parte finale del percorso, una presentazione efficace sulla comunicazione corretta in rete, a partire dal [Manifesto della comunicazione non ostile](#).

In ogni incontro gli studenti hanno lavorato a gruppi su un compito di realtà. La padronanza di abilità riferite all'*Information Literacy* aiuta lo studente a progettare il proprio percorso di conoscenza attraverso una personale struttura interpretativa degli *input* ricevuti dentro e fuori la scuola. L'*Information Literacy* è una componente importante di una più vasta e complessa competenza: la *Digital Literacy*, sulla quale la scuola, in generale, dovrà investire molto nei prossimi anni.



Figura 4 - Infografica realizzata da C. Celino