

Change the Story

Quaderno didattico per i docenti per
sviluppare progetti di educazione
civica sul cambiamento climatici

DIMENSIONE PEDAGOGICA

La presente pubblicazione fa parte integrante del progetto

Change the Story – Creating climate stories across Europe progetto N° 2019-1-UK01-KA201-061432

A cura di

Daniela Conti e Luca Baglivo di CREDA onlus.

Change the story è un progetto sviluppato da Wide Awake (coordinatore), Agri Ibrahim Cecen University (Turchia), Careful Digital Limited (UK), CREDA onlus (Italia), Magosfa Foundation (Ungheria) e University of Graz (Austria)



Questo progetto è stato cofinanziato dal Programma Erasmus dell'Unione europea

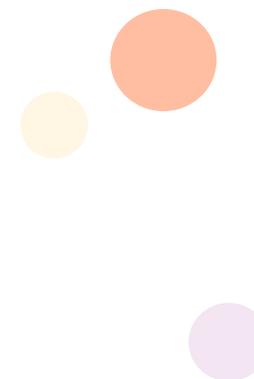


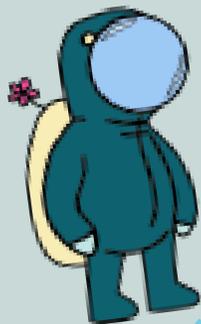
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Questa pubblicazione è disponibile con la licenza di attribuzione-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). L'utente è libero di condividere o di adattare questa pubblicazione, purché sia riconosciuta l'attribuzione e una menzione di paternità adeguata, sia fornito un link di licenza e siano indicati le modifiche effettuate. Nel caso di remix, trasformazione o di elaborazione a partire da questo materiale, è necessario distribuire i contributi elaborati con la stessa licenza dell'originale.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.





Change the Story è un progetto di educazione civica sviluppato nel programma Erasmus + dell'Unione Europea orientato alla **cittadinanza ambientale e digitale**.

L'ambito di lavoro è l'**obiettivo 13 dell'Agenda 2030 dell'ONU sul cambiamento climatico**. Abbiamo scelto questo tema perché, oltre a essere una questione prioritaria e chiave per il futuro del pianeta, necessita di un approccio complessivo che consideri non solo le dimensioni politiche, scientifiche, economiche, ma anche risposte educative e culturali efficaci.

L'obiettivo di *Change the Story* è quello di individuare e sperimentare **approcci metodologici, attività e strumenti** in modo che gli studenti possano farsi un'opinione sulla crisi climatica basandosi su fatti ed evidenze e possano esprimere le loro idee attraverso l'elaborazione di storie sul clima per ispirare gli altri ad agire

Nelle pagine seguenti trovate l'approfondimento sulla dimensione pedagogica

Per avere informazioni, approfondimenti, supporto e nuove idee scriveteci a info@creda.it

Un modello per progettare le attività di Change the Story

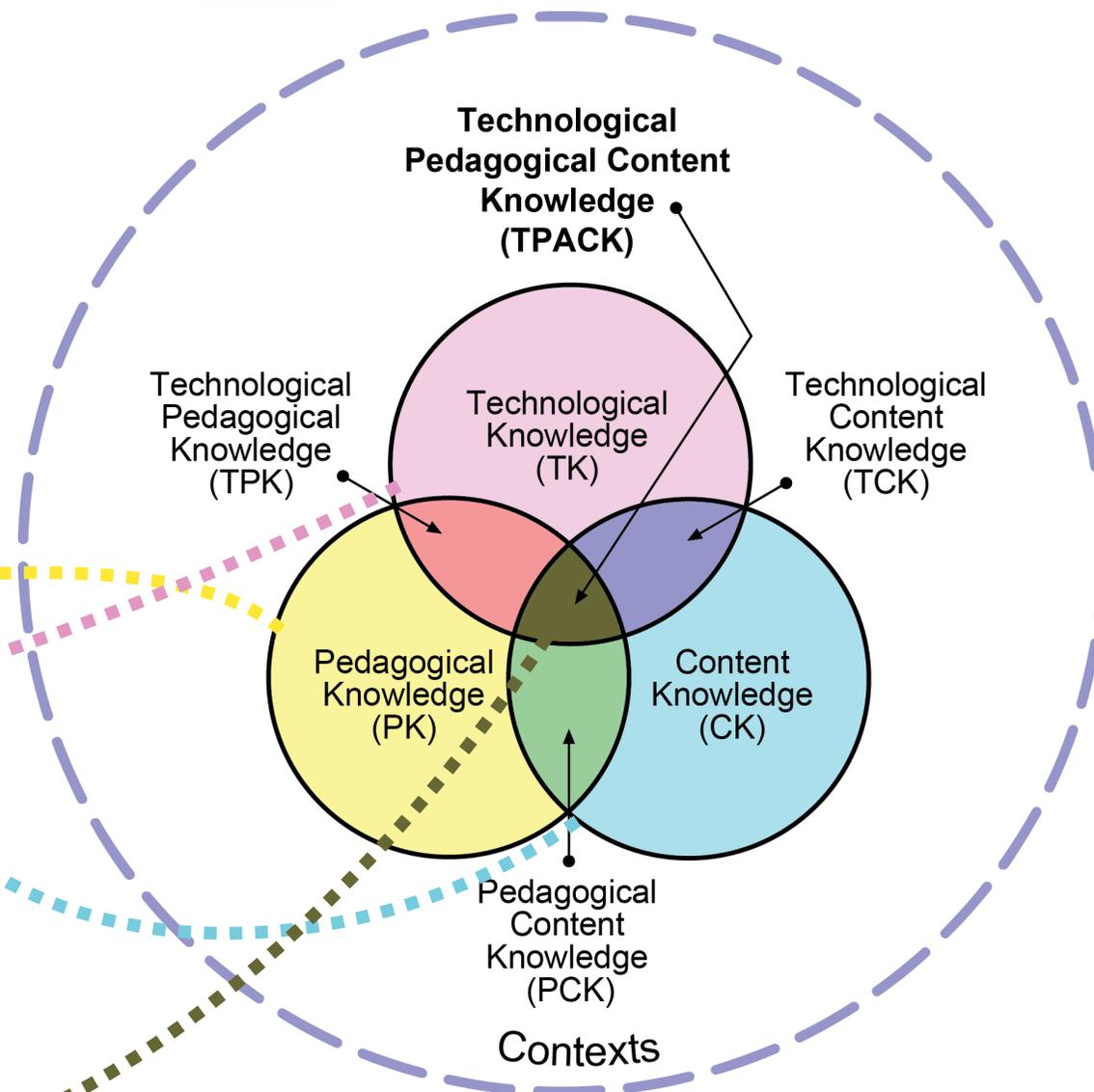
© 2012 by tpack.org Sito di [Punya Mishra](#) dedicato al Modello TPACK

Per individuare e declinare gli elementi utili per progettare e programmare le attività didattiche di Change the Story, proponiamo di utilizzare il **modello TPACK**, diffuso tra chi si occupa di apprendimento digitale e tecnologico, elaborato nel 2006 da **Punya Mishra e Matthew J. Koehler** della Michigan State University.

Con questo framework si può analizzare e individuare:

- gli **approcci metodologici e pedagogici** da utilizzare (Pedagogical Knowledge o PK),
- **strumenti tecnologici e digitali** da utilizzare in classe (Technical Knowledge o TK).
- **i contenuti** su cui focalizzare il lavoro (Content Knowledge o CK)

Mentre si sperimenta, il lavoro del docente sarà quello di riflettere e valutare i feedback degli studenti in modo da ricercare ogni volta i **contenuti**, **i metodi e gli strumenti più idonei** ed efficaci, idealmente cioè andando a focalizzare la propria ricerca didattica **nell'area di intersezione TPACK**.

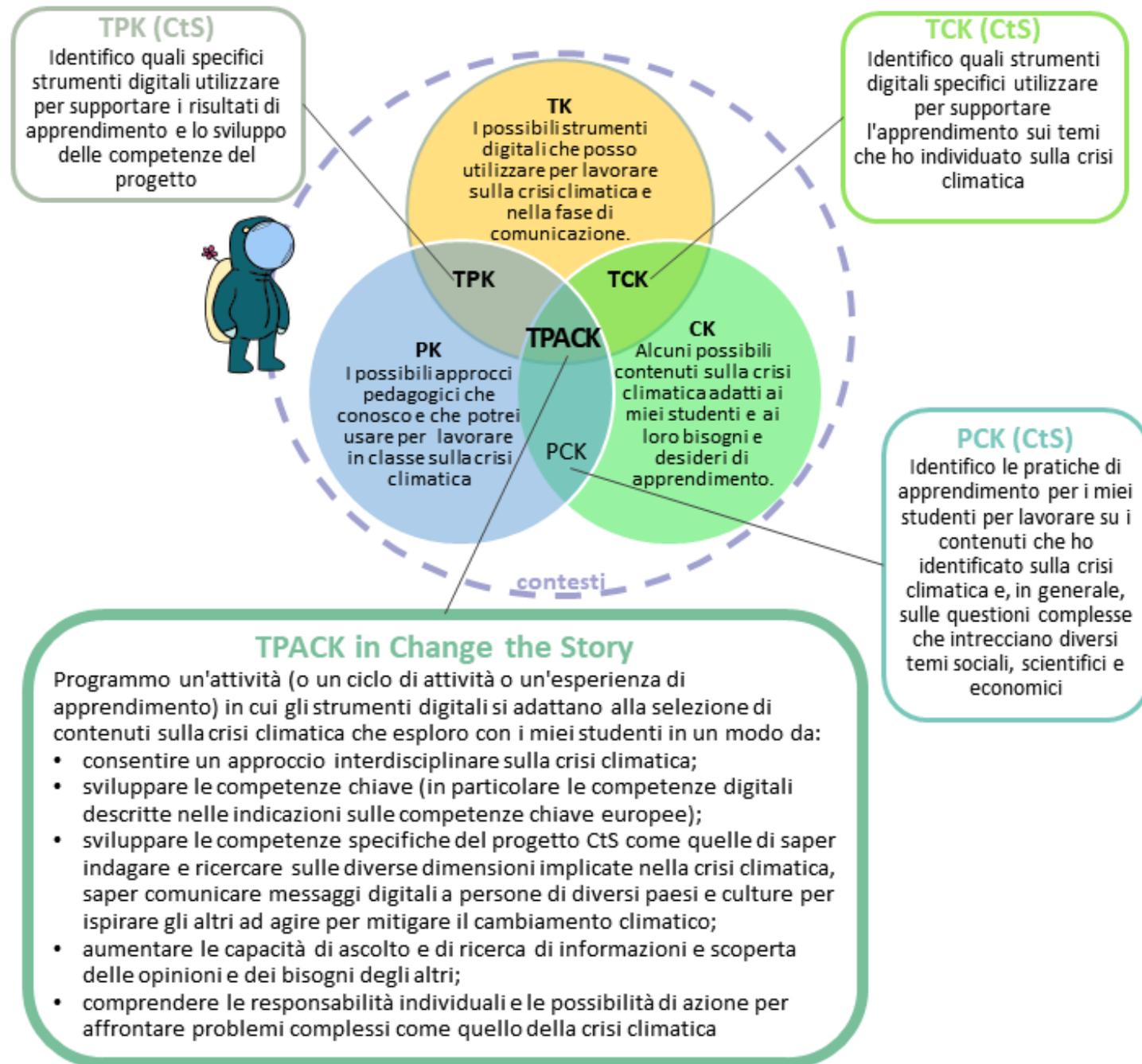


TPACK e la sua declinazione in Change the Story

L'idea centrale in Change the Story è che i docenti sviluppino **una nuova forma di conoscenza dinamica** da applicare nella attività di insegnamento.

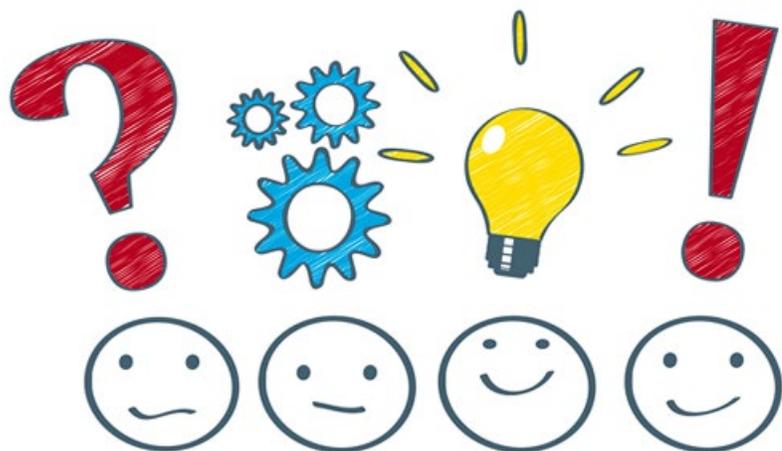
Questa nuova conoscenza emerge dalle tre singole dimensioni pedagogica, tecnologica e dei contenuti disciplinari e non è riconducibile alla semplice somma delle 3 competenze singole.

Nel centro del modello dunque si trova una nuova forma di conoscenza (TPACK), cioè *la consapevolezza di come gli strumenti tecnologici trasformano le strategie pedagogiche e le rappresentazioni dei contenuti disciplinari (e viceversa) per promuovere in modo efficace la costruzione della conoscenza sulla crisi climatica*.



Dimensione Pedagogica

Gli approcci pedagogici suggeriti per Change the Story sono molteplici e da scegliere in modo dinamico, guidati nella scelta tenendo in considerazione un particolare contenuto che si vuole affrontare e con un set di competenze e strumenti tecnologici che si vogliono usare.



Apprendimento basato sull'indagine e la ricerca (Inquiry based learning)

L'idea centrale degli approcci didattici basati sull'*inquiry* è che **l'esperienza diretta sia determinante per la comprensione di concetti e fenomeni**: gli studenti interagiscono con un'idea o un argomento in modo attivo perché è attraverso questa esperienza che si sviluppa la comprensione di quell'idea o argomento. Per conoscere un argomento o comprendere un fenomeno questo approccio propone di attivare un processo **assimilabile a quello tipico dell'indagine scientifica**.

Gli studenti davanti ad un argomento o ad una questione

- si pongono domande preliminari
- esplorano le risorse che hanno a disposizione e scelgono alcune domande chiave
- condividono idee e formulano ipotesi preliminari per spiegare le questioni poste dalle domande scelte e individuare cosa serve.
- pianificano una ricerca per raccogliere osservazioni, informazioni e dati per rispondere alle questioni sollevate dalle domande scelte
- analizzando i dati che hanno raccolto, elaborano spiegazioni alle domande preliminari e comunicano i nuovi saperi.

Va da sé che la fase di ricerca e di indagine sul campo possa comprendere i più svariati strumenti e attività e che quindi questo approccio possa **essere applicato non solo agli apprendimenti di tipo scientifico** in cui la fase di indagine viene spesso sviluppata con esperimenti e prove.

Questo tipo di approccio si presta ad essere usato anche per la comprensione di concetti e fenomeni complessi in cui le implicazioni scientifiche, sociali ed economiche si intrecciano dinamicamente fra loro. Gli studenti in questo approccio pedagogico sono stimolati ad individuare gli elementi principali, le idee chiave e gli elementi di connessione tra gli elementi e a ricercare e a interpretare dati e informazioni per comprendere e prendere decisioni personali e collettive.



IL METODO DELLE S "E"

È l'approccio pedagogico promosso dalla Commissione Europea nel Rapporto Rocard del 2007 per l'insegnamento delle scienze. È un metodo basato sull'investigazione che stimola la formulazione di domande e azioni per risolvere problemi e capire fenomeni.

Questo metodo prevede di pianificare le attività didattiche seguendo una sequenza di fasi Engagement, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, chiamate anche le 5E del metodo IBSE:

ENGAGE, prevede attività che hanno l'intento di far emergere le preconoscenze, di coinvolgere gli studenti, creare interesse e generare curiosità.

EXPLORE gli studenti fa l'esperienza diretta, svolge esperimenti, formula domande e progetta investigazioni.

EXPLAIN gli studenti utilizzano le esperienze per spiegare e discutere i concetti, si introduce un lessico scientifico appropriato

ELABORATE si approfondisce e si rinforza la comprensione di ciò che si ha appreso, applicandolo in situazioni nuove e confrontandolo a spiegazioni alternative.

EVALUATE gli studenti sono incoraggiati ad autovalutare la propria comprensione e le abilità acquisite.

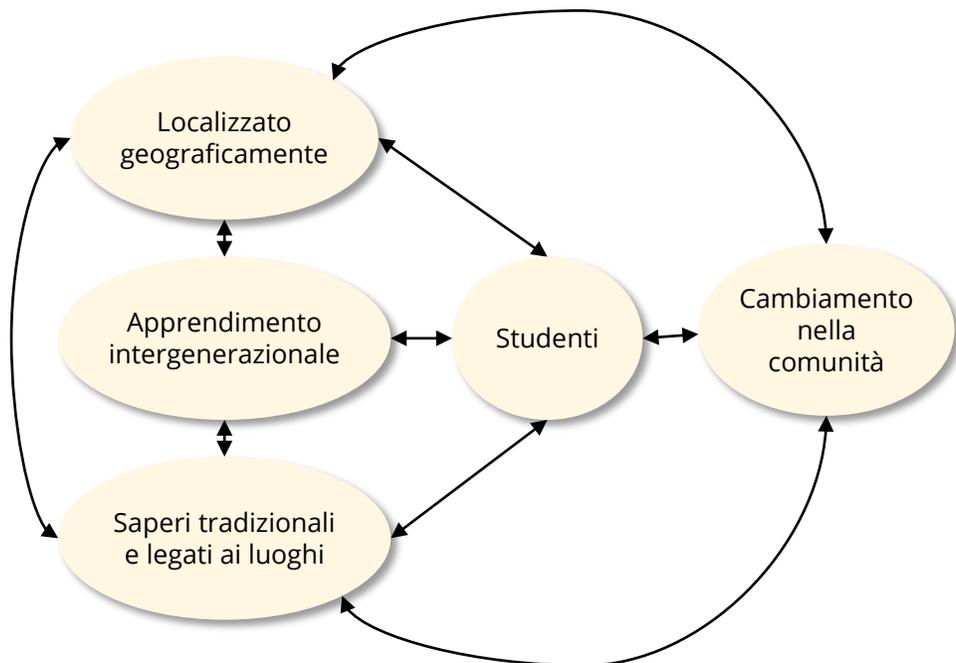


L'APPROCCIO DIDATTICO DEL PROBLEM BASED LEARNING

Questo approccio ben si completa con l'approccio investigativo.

Invece di proporre una didattica tradizionale, in cui il docente dice agli alunni cosa serve e presenta le informazioni utili per comprendere un problema o un fenomeno chiedendo successivamente agli studenti di studiare le informazioni e poi di applicare quanto studiato per illustrare il problema, il metodo del problem-based learning ribalta completamente la situazione.

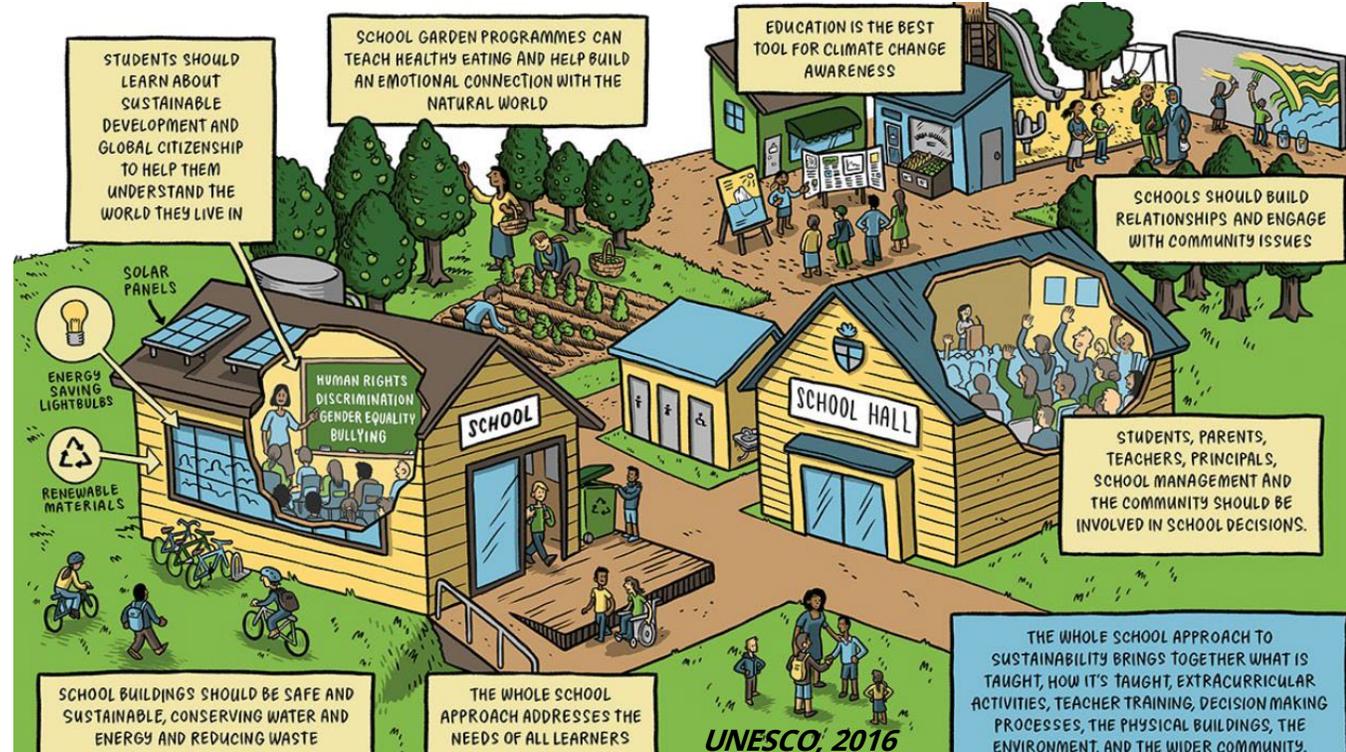
Si parte dal problema condividendo con gli studenti materiali per comprenderne la complessità, gli studenti sono poi invitati a individuare cosa serve per capire e/o risolvere il problema (dati, informazioni, contenuti, esperimenti, attività) e infine si usano e si applicano i dati, le informazioni, le prove e tutto quanto deciso nella seconda fase per elaborare le spiegazioni al problema dato.



L'APPROCCIO DEL PLACE BASED LEARNING

L'approccio dell'apprendimenti basato sul luogo (PBE) immerge gli studenti nel patrimonio locale, nelle culture, nei paesaggi, nelle opportunità e nelle esperienze a diretto contatto con il territorio e la comunità di appartenenza.

Gli studenti utilizzano le risorse dei luoghi come base per lo studio delle arti, delle lingue, della matematica, degli studi sociali, delle scienze e di tutte le altre materie del curriculum. Questo approccio enfatizza l'apprendimento attraverso la partecipazione a progetti di servizio per la scuola, l'ambiente o la comunità.



L'APPROCCIO WHOLE SCHOOL

L'approccio Whole school è sinonimo di coerenza tra conoscenza e azione. In termini di sostenibilità e di promozione delle competenze di cittadinanza ciò significa una scuola che non solo promuove attività su questi temi, ma che è essa stessa in grado di ripensarsi come motore per diffondere, promuovere, agire e trasformare il territorio e la comunità in cui è inserita. Questo approccio pedagogico riunisce in modo sinergico e coerente tutti gli aspetti della vita scolastica: i piani di studio, la programmazione, i mezzi didattici, le attività della scuola, i rapporti con il territorio, la gestione degli spazi interni ed esterni, le relazioni. Si tratta di fare ciò che si dice e di ridurre al minimo il divario fra valori rappresentati e i valori vissuti da coloro che frequentano la scuola e vivono vicino ad essa: studenti, docenti, personale esterno, personale organizzativo, famiglie, comunità.

LO STORYTELLING

Lo storytelling è una risorsa fondamentale nella didattica perché:

- stimola i processi di riflessività e di rielaborazione cognitiva di contenuti e valori
- permette di appropriarsi dei contenuti, stimolando la ricerca di saperi, dati, temi per verificare e sviluppare ciò che si racconta
- consente di sperimentare modalità creative di rielaborare i contenuti, di crearne di nuovi invece che essere passivi fruitori.
- facilita i processi di socializzazione delle conoscenze e di partecipazione attiva alla costruzione dei saperi
- facilita l'interdisciplinarietà, le connessioni tra contenuti ed esperienze personali, l'ascolto di punti di vista diversi.

LO STORYTELLING DIGITALE

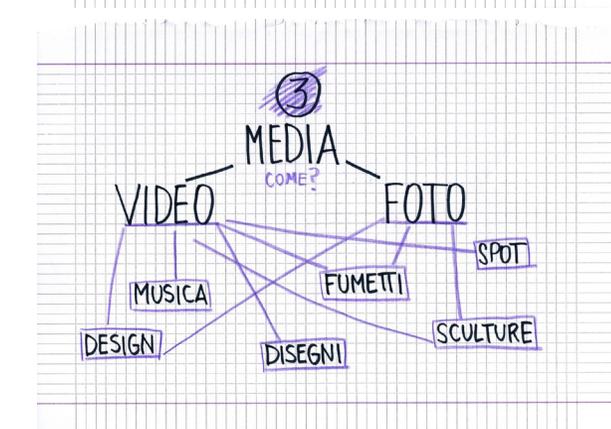
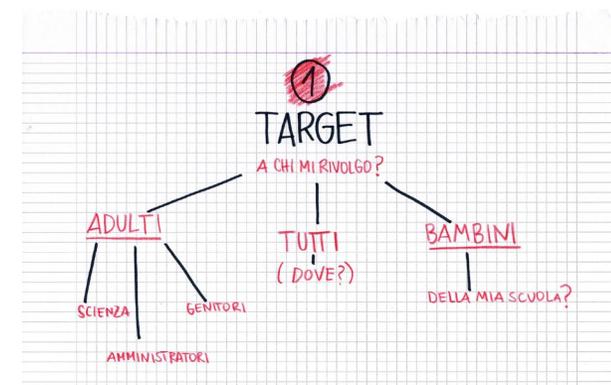
Quando lo storytelling incontra il digitale, al processo creativo della narrazione si intrecciano le potenzialità tecnologiche. Ne risulta un processo di apprendimento dove si amplificano le possibilità per lavorare sulle competenze comunicative, digitali e creative.

Immagini, fotografie, disegni, video, tracce audio, musica, effetti sonori diventano materiali che arricchiscono il processo di rielaborazione dei contenuti e avvicinano gli studenti ad apprendere come utilizzare le numerose applicazioni disponibili per realizzare la propria narrazione.

In **Change the Story**, lo **storytelling digitale diventa lo strumento per dare voce ai più giovani sul cambiamento climatico** e condividere in tutti i paesi partecipanti al progetto le idee dei ragazzi e dei bambini su come affrontare la crisi attuale.



Approccio metodologico modificato da **Samantha Morra**



Passaggi semplificati per condividere con gli studenti della scuola primaria una strategia per creare una storia digitale. (@Martina Mangano)