



Change the story.

Creating new climate stories across Europe

A decorative graphic consisting of two horizontal dotted lines in a teal color. Between these lines are three solid circles: a yellow one on the left, an orange one in the middle, and a light purple one on the right. The orange circle is the largest and is positioned above the purple one.

**Un framework per lavorare con il
progetto Change the Story**

Introduzione

Le pagine seguenti offrono alcune idee e suggerimenti per gli insegnanti sul quadro pedagogico che abbiamo individuato per il progetto Change the Story.

Questo modello è stato proposto in modo da consentire che:

- Le caratteristiche e gli obiettivi del progetto siano chiaramente identificabili;
- i docenti possano valutare come integrare le loro conoscenze e gli strumenti necessari mentre preparano e pianificano il lavoro utilizzando le risorse di Change the Story.
- I docenti possano condividere con i loro colleghi la pianificazione delle attività, assicurandosi che l'essenza del progetto Change the Story siano declinate negli obiettivi, nel percorso per arrivare a costruire le storie digitali, nel tipo di apprendimento su cui concentrarsi e rispetto al tipo di risultati da raggiungere e da valutare.
- Il framework è pensato per essere utilizzato in modo flessibile. Invitiamo gli insegnanti ad adattare questa risorsa alle proprie esigenze, ad esempio incorporando elementi di questo quadro di pianificazione nei modelli normalmente utilizzati dalla propria scuola per la pianificazione.

Nelle pagine successive di questo documento potete trovare i seguenti approfondimenti:

- **PERCHÉ UN FRAMEWORK PER CHANGE THE STORY**
- **IL FRAMEWORK DI CHANGE THE STORY**
- **LE CARATTERISTICHE DI CHANGE THE STORY**
- **LO STRUMENTO PER PIANIFICARE DI CHANGE THE STORY**

Perché un framework per Change the Story

I motivi che sottendono la presenza di un modello pedagogico per il progetto

Il quadro pedagogico di Change the Story è un documento aperto e flessibile per accogliere integrazioni durante l'implementazione del progetto. È stato formulato per sviluppare unità di apprendimento che abbracciano l'essenza profonda del progetto.

Questo modello è stato proposto in modo da consentire che:

- Le caratteristiche e gli obiettivi del progetto siano chiaramente identificabili; Insegnanti, educatori, responsabili del curriculum della scuole possono identificare ciò di cui hanno bisogno nel progetto in termini di conoscenze, abilità, competenze, strumenti.
- Insegnanti, educatori, sviluppatori di curriculum possono esaminare la complessità del progetto e della loro pianificazione quando iniziano a progettare le unità di apprendimento che vogliono sperimentare con gli studenti.
- Insegnanti, educatori, sviluppatori di curriculum possono scambiarsi idee, collaborare sul progetto e condividere i risultati tra colleghi in tutti i paesi partecipanti (Austria, Ungheria, Italia, Turchia, Regno Unito) partendo da un sistema di riferimento comune.

Il framework TPACK& il progetto Change the Story

Il quadro pedagogico di Change the Story deriva da un modello ampiamente utilizzato nella didattica chiamato TPACK (Technology, Pedagogy and Content Knowledge, Conoscenze Tecnologiche, Pedagogiche, e sui Contenuti) e proposto da [Punya Mishra e Matthew J Koehler](#) dell'Università del Michigan nel 2006. I due ricercatori identificarono tre forme primarie di conoscenze che insegnanti, educatori ed esperti devono sviluppare per integrare efficacemente la tecnologia nella didattica: la conoscenza dei contenuti (Content Knowledge o CK), la conoscenza degli approcci pedagogici (Pedagogical Knowledge o PK) e la conoscenza tecnologica (Technological Knowledge o TK).

I punti chiave del quadro TPACK che abbiamo in mente.

Le tre forme primarie di conoscenza non sono del tutto separate ma si sovrappongono. Le intersezioni di ciascuna area sono fondamentali perché rappresentano livelli più profondi di comprensione su come insegnare. Il centro del diagramma, noto come TPACK, rappresenta una piena comprensione di come insegnare un certo contenuto con la tecnologia, sottintendendo che le tre conoscenze considerate separatamente non possano raggiungere la stessa efficacia nella programmazione. Ragionare sull'area TPACK significa invece capire come utilizzare la tecnologia per insegnare concetti in un modo da migliorare le esperienze di apprendimento degli studenti. Ciò inoltre implica che gli usi pedagogici ponderati della tecnologia richiedono lo sviluppo di una forma complessa di conoscenza che non può essere la somma di una certa conoscenza di un contenuto, o di una pedagogia e di alcuni bei strumenti digitali che potremmo voler usare.

Un'efficace integrazione tra tecnologia e pedagogia per affrontare un contenuto specifico richiede di sviluppare una certa sensibilità nel riconoscere la relazione dinamica tra queste componenti della conoscenza rispetto ad un particolare contesto di partenza.

I singoli insegnanti, l'ordine scolastico, i fattori specifici della scuola, la cultura di partenza e altri fattori ancora assicurano che ogni situazione sia unica. Nessuna singola combinazione di contenuti, tecnologia e pedagogia potrà essere considerata universalmente adatta per ogni docente, in tutti i contesti e con tutti gli studenti.

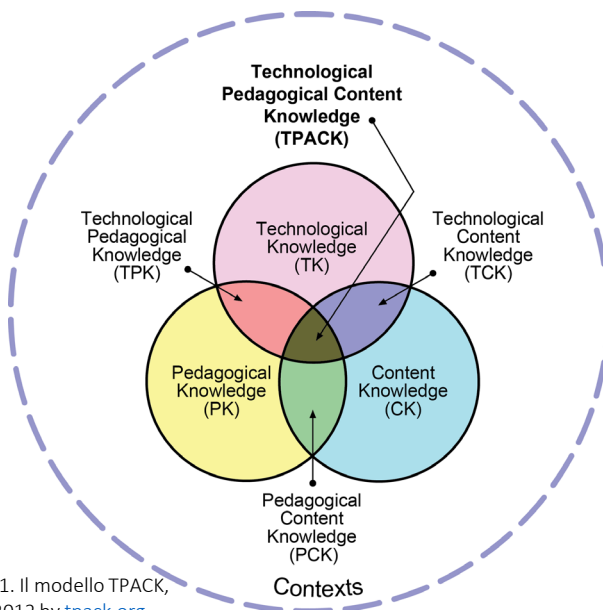


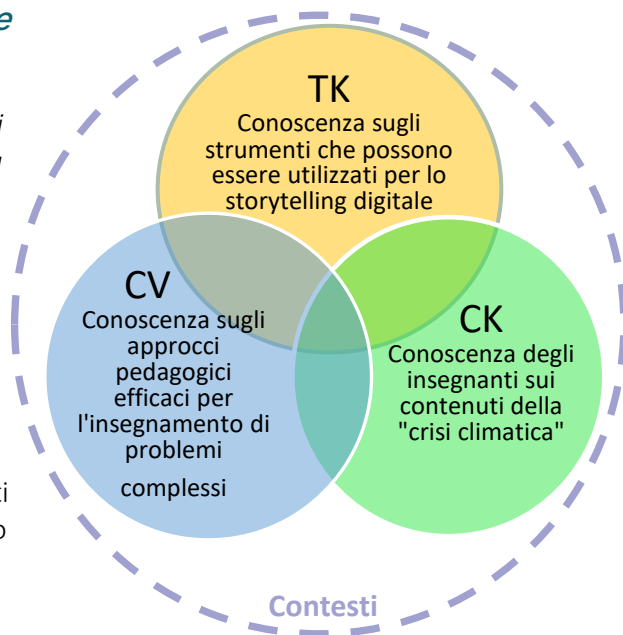
Fig 1. Il modello TPACK, © 2012 by tpack.org

Il framework di Change the Story

L'assunto che abbiamo fatto è quello di usare il modello TPACK per riflettere sulle competenze (o le conoscenze) necessarie per integrare la tecnologia e il digitale nel caso particolare del progetto Change the Story e di applicarlo in un caso reale per catalizzare le decisioni che i docenti prendono durante la pianificazione delle attività durante la sperimentazione. In altre parole, il framework adattato per Change the Story evolve e diventa uno strumento di ricerca azione da utilizzare per capire come procedere durante la pianificazione di un'unità di apprendimento e per tracciare il viaggio personale dei docenti verso l'intersezione centrale. Quando si pianifica in questo modo, insegnanti ed educatori svilupperanno nuove conoscenze e competenze.

STEP 1: Le 3 conoscenze – le mie competenze e la situazione iniziale

In Change the story il risultato del progetto è dichiarato in principio: *"consentire agli studenti di sviluppare storie avvincenti che affrontano la crisi climatica, utilizzando le tecnologie digitali per comunicare risultati e ispirare gli altri sul futuro desiderato"*. Il framework di Change the Story può aiutare a scandagliare questo risultato e ad esaminare la situazione di partenza in relazione alle caratteristiche del progetto, al contenuto (la crisi climatica), agli approcci pedagogici di cui si ha già una certa esperienza in contesti simili, al tipo di strumenti (digitali) che potrebbero essere utili, ricercando le informazioni sul contesto e le sinergie necessarie per implementare le attività del progetto.



Alcune domande guida:

Cosa so delle 3 diverse aree:

- Contenuto: sulla crisi climatica?
- Pedagogia: sull'insegnamento di questioni controverse?
- Tecnologia: sugli strumenti per lo storytelling digitale

Dove mi sento più esperto? Quali sono le aree in cui ho più esperienza?

Quali sono le aree in cui ho bisogno di approfondire le mie conoscenze?

Quali elementi della mia esperienza di insegnamento posso considerare in questo progetto per le 3 aree di contenuto, pedagogia e strumenti digitali?

Per il CONTESTO:

Quali sono le caratteristiche del contesto che devo considerare?

Ci sono possibili risorse locali con cui lavorare?

Posso lavorare in modo interdisciplinare con alcuni colleghi?

Ci sono delle situazioni locali che sono stati influenzate dalla crisi climatica e che posso considerare con i miei alunni?

Conosco storie locali/globali ed esempi di mitigazione dell'impatto della crisi climatica?

Cosa so di ciò che i miei studenti pensano, temono, sperano riguardo alla crisi climatica?

So cosa fanno i miei studenti e quali sono le conoscenze errate sulla crisi climatica?

So cosa i miei studenti desiderano sapere sulla crisi climatica?

...

...

STEP 2

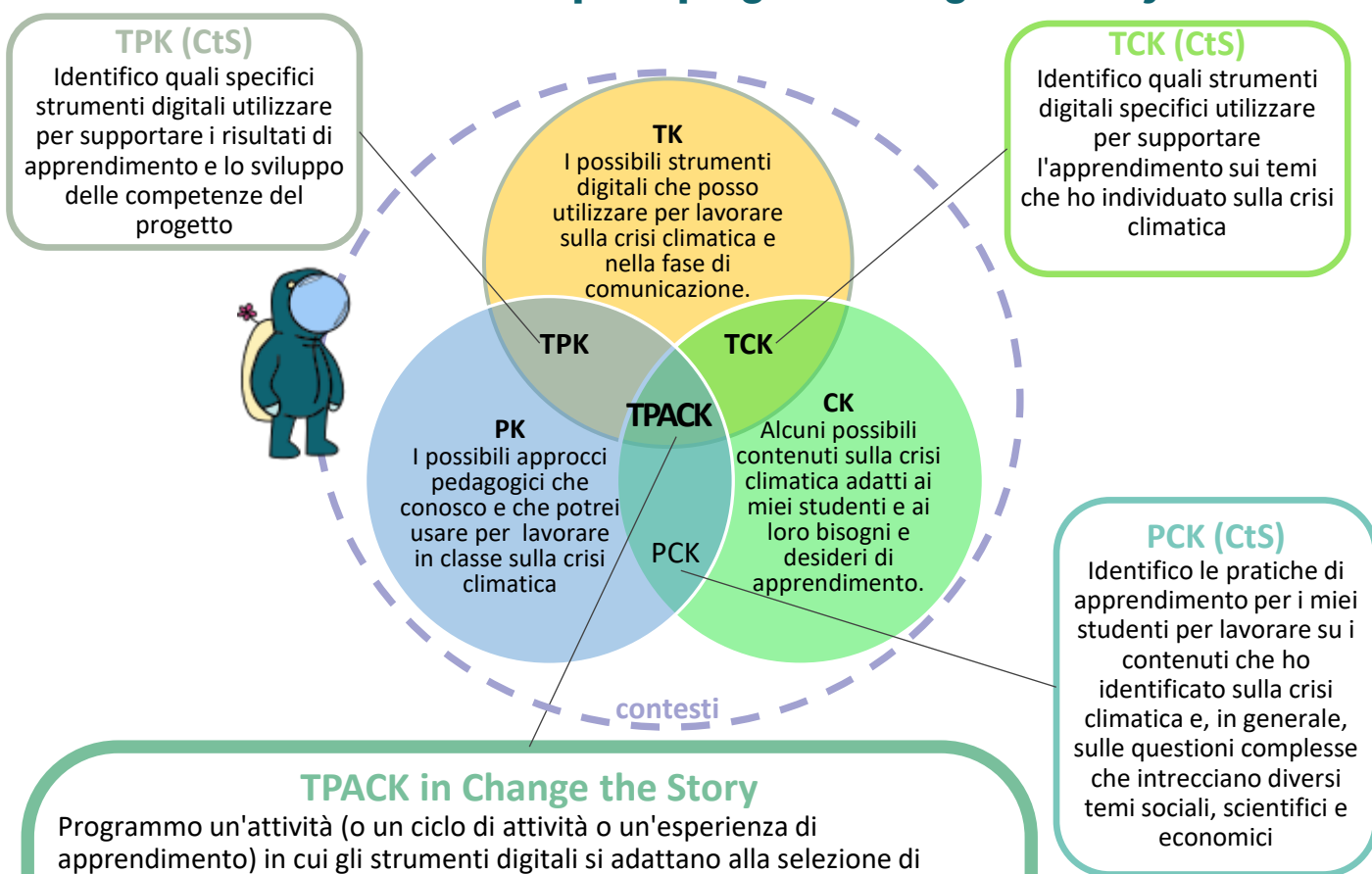
Pianificazione: alla ricerca delle intersezioni

– *Sviluppo nuove conoscenze e competenze mentre pianifico le attività*

Dopo aver analizzato le risorse e i bisogni in termini di conoscenza e contesto, nella fase 2 chi progetta può iniziare a capire come progettare un'unità di apprendimento. Ciò significa lavorare con questo modello di riferimento a **un livello nuovo**, utilizzandolo per **ricercare le intersezioni** cioè per identificare quali contenuti specifici, quali strumenti digitali e quali approcci pedagogici funzionano davvero per l'unità di apprendimento o la singola attività a cui si sta lavorando.

Si noti che questo modello consente di iniziare a considerare la progettazione da una qualsiasi delle 3 aree. Incoraggia a fare delle scelte per ricercare l'azione combinata che si viene a creare tra le tre aree e di lasciare alle spalle ciò che è stato selezionato allo Step 1 ma che, alla luce delle sinergie nelle intersezioni, diventa inutile o incongruente. Al contrario **incoraggia a individuare e a progredire con quegli elementi di contenuto, pedagogia, tecnologia e contesto che ben si adattano tra loro e che, insieme, possono fare la differenza**. Tra i criteri per selezionare questi elementi ci sono anche le specifiche e le caratteristiche del Progetto Change the Story come meglio specificato più avanti in questo documento nel capitolo *Le caratteristiche essenziali di Change the Story*.

TPACK declinato per il progetto Change the Story



TPACK in Change the Story

Programmo un'attività (o un ciclo di attività o un'esperienza di apprendimento) in cui gli strumenti digitali si adattano alla selezione di contenuti sulla crisi climatica che esploro con i miei studenti in un modo da:

- consentire un approccio interdisciplinare sulla crisi climatica;
- sviluppare le competenze chiave (in particolare le competenze digitali descritte nelle indicazioni sulle competenze chiave europee);
- sviluppare le competenze specifiche del progetto CtS come quelle di saper indagare e ricercare sulle diverse dimensioni implicate nella crisi climatica, saper comunicare messaggi digitali a persone di diversi paesi e culture per ispirare gli altri ad agire per mitigare il cambiamento climatico;
- aumentare le capacità di ascolto e di ricerca di informazioni e scoperta delle opinioni e dei bisogni degli altri;
- comprendere le responsabilità individuali e le possibilità di azione per affrontare problemi complessi come quello della crisi climatica

Le caratteristiche essenziali di Change the Story

Gli obiettivi chiave da avere in mente.

Gli scopi principali di Change the Story sono:

1. rendere l'educazione alla crisi climatica rilevante e significativa;
2. To provide young people with meaningful ways to deal with complex problem solving within a social context, offering them the process to tackle complex, socio-scientific, real-world problems.
3. Fornire ai giovani modi significativi per capire come trattare problemi complessi e per sapere come porsi per analizzare e decidere su questioni chiave, vere e non lineari del mondo reale e che hanno risvolti sociali, scientifici ed economici.

L'obiettivo: storie digitali che affrontano la crisi climatica.

Il progetto incoraggia i giovani a dichiarare il proprio pensiero sulla crisi climatica sviluppando storie significative e utilizzando le tecnologie digitali per comunicare i risultati del loro lavoro e per ispirare gli altri ad agire.

Come? Indagando e creando.

Gli studenti producono storie che affrontano la crisi climatica:

1. reperendole dai cambiamenti attribuibili e che contribuiscono alla crisi climatica nel contesto e dalla comunità locale;
2. ricercandole in quei progetti o soluzioni locali e globali che aiutano a mitigare la crisi climatica e ad adattarsi al meglio alla nuova situazione climatica;
3. creandole di personali per indicare quale futuro si desidera e per intraprendere azioni per affrontare la crisi climatica

Quale tipo di apprendimento ricercare.

- Apprendimento basato sull'indagine. Per sviluppare le competenze per indagare e fare ricerche su questioni complesse.
- Apprendimento interdisciplinare. Per collegare i saperi che provengono da ambiti disciplinari generalmente studiati separatamente - storia, geografia, scienze, tecnologia, italiano grazie ad un lavoro su un tema rilevante.
- Apprendimento empatico. Per aumentare le capacità di ascolto e di attenzione ai punti di vista, di ricerca di informazioni e fatti e di scoperta dei bisogni degli altri
- Apprendimento interculturale e digitale. Per imparare a comunicare messaggi a persone di diversi paesi e culture utilizzando la tecnologia digitale.

Quali risultati ricercare, valutare e, si spera, contribuire a raggiungere.

Formare giovani con una maggiore comprensione degli effetti che la crisi climatica ha sulla loro comunità e delle soluzioni che possono e vogliono intraprendere per agire e mitigare l'emergenza climatica.

1. Giovani che diventano cittadini attivi con una comprensione dei loro ruoli e responsabilità e che si sentono in grado di agire
2. Giovani in grado di comprendere e presentare narrazioni complesse con modalità concise e accessibile a tutti.
3. Giovani con competenze interculturali e con un senso di appartenenza all'Europa e alle questioni mondiali.
4. Scuole con una migliore comprensione del potenziale dello storytelling digitale per affrontare contenuti e sviluppare competenze chiave.
5. Miglioramento delle competenze digitali di chi partecipa al processo di apprendimento.

Questa pubblicazione è stata preparata nell'ambito del Progetto Change the Story
No. 2019-1-UK01-KA201-061432.

Autori

Daniela Conti e Luca Baglivo di CREDA onlus
Kathrine Otrell-Cass e Michael Fasching dell'Università di Graz
con il contributo di tutti gli altri partner.

Change the Story è un progetto co-finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea



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

Coordinamento di progetto

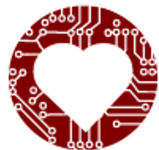
Wild Awake (UK)

Partner del progetto

Agri Ibrahim Cecen University (Turkey)
Careful Digital Limited (UK)
CREDA onlus (Italy)
Magosfa Foundation (Hungary)
University of Graz (Austria)



AĞRI
İBRAHİM ÇEÇEN
ÜNİVERSİTESİ
2007



Learning for People & Planet



Questa pubblicazione è disponibile sotto la licenza Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Sei libero di condividere o adattare questa pubblicazione purché tu ne dia il credito appropriato, fornisca un link e indichi se sono state apportate modifiche.

Se remixi, trasformi o costruisci sul materiale, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza dell'originale.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori. La Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.