



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > "Tra Guerra e Pace"

"Tra Guerra e Pace"

Nome della scuola: 2018/19 Secondaria di I grado 1° I.C. Nocera Inferiore (SA) - 2019/2020 I.I.S. "Ferruccio Parri" Castellammare di Stabia (NA)

Paese: Italia

Regione: Campania

Città: Nocera Inferiore

Link al Video di presentazione: <https://www.thinglink.com/video/1178335500872712193>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Titolo del progetto "Tra Guerra e Pace". Il progetto è realizzato in forma digitale e con strumenti digitali un team di studenti ha cercato di argomentare la tematica. Destinazione d'uso: il progetto è destinato a chi desidera approfondire l'argomento guerra e pace, partendo dalla consapevolezza che il concetto di Pace è un tema che viene insegnato a scuola. I ragazzi devono essere capaci di affrontare la società di oggi così complessa, così articolata e che ribalta continuamente notizie di cronaca che parlano di omicidi e purtroppo tanti femminicidi, mostrandoci il lato oscuro della "Pace". Quindi, perché non prendere l'argomento guerra e pace per guidare gli studenti ad analizzare il concetto di guerra e capire il senso di una guerra e come sono state risolte le domande alle quali volevamo dare una risposta? Il progetto è articolato in fasi. Dalla lettura e comprensione del materiale e poi al brainstorming in classe per condividere la conoscenza acquisita sull'argomento. Successivamente il lavoro è stato diviso in unità per sei gruppi di lavoro. Gli alunni si sono divisi in sei gruppi (ogni gruppo) con la supervisione del docente per discutere e altrimenti si sarebbero potuti verificare problemi. Il lavoro è stato seguito: la presentazione, per ciascun gruppo è stato creato uno storyboard. Per poter seguire il lavoro è stato creato nel blocco appunti una pagina con il titolo del gruppo di lavoro. All'interno gli alunni hanno creato lo storyboard, i link delle diverse fonti e il prodotto finale.

la presentazione finale è stata libera, quindi alcuni alunni hanno preferito Thinglink per un virtual tour, altri Sway di e altri ancora Book Creator. Concluse le diverse tappe, con gli alunni abbiamo deciso di sperimentare il virtual tour con hotspot sequenziali e di scrivere insieme la narrazione che avrebbe accompagnato l'intero tour. Anche in questo caso gli strumenti cloud sono stati indispensabili. Aperto un documento in drive, condiviso con alcuni alunni che hanno deciso di prendere parte alla narrazione, il lavoro è stato di tipo collaborativo. Conclusa la narrazione, per un motivo puramente tecnico e di tempo, in quanto i ragazzi erano proiettati verso l'esame finale (di fine ciclo di studi per accedere alla secondaria di secondo grado) la registrazione è stata eseguita dalla docente che ha collegato i diversi punti ai rispettivi tag. L'intero percorso ha entusiasmato gli alunni che già avevano in precedenza svolto lavori di gruppo. Parliamo di una classe che è stata guidata all'uso degli strumenti digitali nella didattica fin dalla classe prima e che al termine del triennio ha raggiunto competenze elevate: saper scegliere l'applicazione giusta per valorizzare il proprio lavoro, saper usare le applicazioni dal punto di vista tecnico, saper usare alcuni programmi per le immagini, l'audio e i video, saper creare uno storyboard (progettazione di un percorso) e soprattutto avere bene in mente il diritto d'autore e il rispetto del lavoro altrui. Gli scenari di apprendimento attivati riguardano: • content creation - cura dei contenuti, in quanto gli alunni, protagonisti, dell'intero processo educativo hanno imparato ad acquisire informazioni, ad elaborarle per una rielaborazione personale da condividere; • PBL - il lavoro è stato svolto sempre partendo da un compito assegnato (compito autentico o di realtà) e finalizzato alla costruzione di contenuti didattici da condividere (destinazione d'uso); • collaborative work - le attività sono state svolte in gruppo, favorendo l'integrazione di tutti i componenti della classe; • digital storytelling - una struttura narrativa coerente che integra contenuti di diverso tipo (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.). Il Digital Storytelling è un ottimo modo di utilizzare la tecnologia per coinvolgere gli studenti e per aiutarli a sviluppare una comunicazione efficace, perché una "storia digitale" richiede creatività, pensiero critico, capacità comunicative, competenze visive e di gestione e permette di svelare i talenti nascosti degli studenti e di lavorare in forma cooperativa.

Allegati:  [Il percorso di innovazione svolto in un triennio.](#) [1]

 [La narrazione del progetto "Tra guerra e pace".](#) [2]

 [Percorso innovativo nella sec. di II grado.](#) [3]

Disciplina/e Insegnata:

Lettere

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/%E2%80%9Ctra-guerra-e-pace%E2%80%9D>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/innovare_la_didattica.pdf

[2] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/sfondo_narrativo_del_progetto.pdf

[3]

https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/prima_esperienza_alle_superiori_formazione_per_gli_studenti_e_i