



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Roberto Ianigro

Roberto Ianigro

Submitted by roberto ianigro on Mon, 05/03/2021 - 15:43

Nome della scuola: IIS Via Roma 298

Città: Guidonia (RM)

Regione: Lazio

Disciplina/e Insegnata: Disegno e Storia dell'Arte

Descrivere la propria storia di educatore, di impegno, innovazione e determinazione legata al proprio contesto scolastico: :

Insegno disegno
Roma 298. C
e laboratorio
Facoltà di Ar
ha conseguit
sono pubblic
L'architettura
di Milano, all
Congress of
posto al Pre
d'argento alla
dedicarmi es
disposizione
professionali
_over, un pr
negli anni su
serrata sper
l'utilizzo cont
realizzazione
Disegno un'in
complessi ma
da una sintesi
<https://sites.g>
_over - che l
raggiungend
affiancate alt
collaborazion
sviluppato sp

MAXXI e la Facoltà di Architettura Sapienza), tra i quali WorkShOpen (<https://sites.google.com/view/workshopencittamultiple/home>), Tib Ro-Lab (<https://sites.google.com/view/tibrolab>) e double desk trib[ut]e (<https://sites.google.com/view/doubledeskttribute/home>). Tutti i progetti ideati e realizzati, hanno, in vario modo, fatto uso di tecnologie digitali di facile accesso ed utilizzo, dai programmi di presentazione, a quelli di modellazione, e di gestione di video ed immagini in un'ottica di massima inclusività. Dal 2019 è attivo il sito ianigroart (<https://sites.google.com/view/ianigroart/home>), realizzato per interagire in modo più diretto con gli studenti e per condividere esiti e risorse con un numero sempre maggiore di utenti così che i progetti, tutti ampiamente documentati, possano essere, dopo essere stati eventualmente customizzati, replicati. Gli elaborati prodotti dagli studenti in questi anni con il metodo 2vl e nel progetto sinapsi sono revisionati e sistematizzati. Quelli del quinto anno sono ora disponibili nel sito e utilizzati abitualmente dalle altre classi per svolgere le lezioni e come supporto allo studio es. (<https://drive.google.com/file/d/1kEjoZsDVC2EezgC-to9bjg4Yxr71Qk0x/view>). Particolare attenzione è stata posta nella individuazione di canali di divulgazione e condivisione degli esiti. Come direttore del dipartimento di arte dell'istituto stimolo i colleghi a mettere in campo azioni didattiche innovative, organizzo seminari e workshop e condivido con loro materiali e risorse prodotte insieme agli studenti. Lo spazio espositivo Per ArtEM allestito nei locali della scuola racconta gli esiti di quanto realizzato. Le attività svolte sono documentate, oltre che nel sito, da articoli, interviste e reportage sulla carta stampata, in TV e nel web (anche attraverso i social). Le occasioni concorsuali hanno contribuito alla diffusione e a stabilire una rete di relazioni molto proficua. Nel 2019 st.Art |_over è stato finalista del premio Tullio De Mauro e nel 2020 ha vinto la fase provinciale del Premio Scuola Digitale del Miur e si è classificato terzo a quella regionale. Nel 2020 il progetto TIB RO-LAB |_stArter, realizzato in collaborazione con il Museo MAXXI di Roma e la Facoltà di Architettura Sapienza di Roma, ha vinto il RO-LAB | ROME LIVE ART LAB bandito da Fondazione Mondo Digitale e dall'Ambasciata degli Stati Uniti a Roma. Nel 2020 tre studenti delle mie classi hanno illustrato il progetto Sinapsi come esempio di didattica innovativa ad un gruppo di studenti impegnati in un'attività di PCTO presso il Museo MAXXI. Nel 2021 il progetto double desk trib[ut]e si è classificato al secondo posto della fase provinciale del Premio Scuola Digitale. Dal 2020 faccio parte della rete La scuola del noi. (<https://sites.google.com/view/ianigroart/rassegna-stampa>) Affiancate da ulteriori esperienze laboratoriali le sperimentazioni metodologiche si sono radicate nella prassi quotidiana, dando vita ad un modello didattico. MODELLO DIDATTICO: La TRASPOSIZIONE DIDATTICA dei saperi si fonda su 5 ATTEGGIAMENTI PROGRAMMATICI [DIALETTICA ENTUSIASMO/CURIOSITÀ (emancipazione dalle doverizzazioni) + CENTRALITÀ DELLO STUDENTE (superamento della lezione tradizionale) + FLESSIBILITÀ EVOLUTIVA (rendere possibile ciò che oggi è imprevedibile) + INCLUSIVITÀ ATTIVA (eccellenza accessibile a tutti) + PROCESSUALITÀ (il come più del che cosa)], si avvale di 2 STRUMENTI OPERATIVI [TECNOLOGIE DIGITALI + SPAZIO COME MEDIUM (amplificatori ed acceleratori del processo di apprendimento)], si estrinseca attraverso un mix di STRATEGIE [1.CHALLENGING LEARNING (effetto sfida) + 2.HEURISTIC TEACHING per l'arte (discussione e feedback continui) + 3.DIRECT INSTRUCTION per il disegno (non ripetere meccanicamente una procedura ma applicare il ragionamento che la sottende) + 4.COOPERATIVE LEARNING (mediazione tra apporto singolo e di gruppo) / 4.1.RECIPROCAL TEACHING per l'arte (lo studente è protagonista dell'azione didattica) + 4.2.CREATIVE PROBLEM SOLVING per il disegno (richiesta di risposte adeguate, ma non già precostituite)] e di AZIONI CONNETTIVE [RI-CUCITURE INTRA-DISCIPLINARI + SCONFINAMENTI TRANS-DISCIPLINARI (anche con il supporto di altri docenti, ex-studenti ed esterni)], che sottendono le ATTIVAZIONI [HIGHER ORDER THINKING SKILLS + SOFT SKILLS (intelligenza intesa come "saper scegliere tra" e "leggere dentro")], ed è regolata da

<https://drive.google.com/file/d/1vls3IVaacf1XKSLwRDG39PKAK42qwZ0/view?usp=sharing>
(progetti).

Descrizione di come è stata affrontata l'emergenza da COVID-19 con i propri studenti:	Rilanciare le fasi dell'era didattica di didattica di utilizzando delle possibili sospensioni tecnologiche racchiuse Trasporre digitale a quanto em gestione d adeguatan feedback c prodotto ri covid-19: i disponibili erano in la quella di c relazione a già in esse studenti, e circolare d sanitaria è proceduto una riduzione gravi disab macchina <a a="" href="https://site carta) TIE coordinato e della Fa ROME LIV Uniti a Ro progetto s contingenz riflessione Ro-Lab al installazio anticorpi s hanno ma <a href=" https:="" site<="">
---	---

Duetti duelli e stalli, già programmati in un formato digitale, sono stati portati avanti in video conferenza. Il reporter-student, condividendo lo schermo, ha potuto effettuare la sua lezione-performance e gli altri studenti partecipare con interventi mirati.

<https://sites.google.com/view/ianigroart/st-art-over/projects-workshops/sinapsi> S3 i progetti della serie S3 sono stati ampliati e proposti anche alle classi del biennio per fornire sollecitazioni di natura alternativa al semplice svolgimento del programma. TEST La DAD è stata così anche un'occasione per testare il metodo elaborato negli anni precedenti. A.S. 2020-21 Chiuso l'a.s. 19-20 risultava evidente che occorreva tenersi pronti ad una recrudescenza della pandemia. Durante l'estate ho dedicato molto tempo a pianificare le attività per l'anno successivo. Ho completato la redazione dei supporti didattici, in particolare quelli per il disegno realizzati sotto forma di lezioni-tutorial es. (<https://drive.google.com/file/d/11iaGfHaDfyGMC3D9eY6EsF0HQGATl9my/view>), senza rinunciare a spingere sulle sperimentazioni laboratoriali (progetti S3) che sono stati ulteriormente ampliati. DDT Il perdurare dell'emergenza sanitaria mi ha portato a riflettere sulla possibilità di mettere in atto un progetto che potesse essere una possibile risposta alle necessità della lunga fase ibrida di transizione tra la didattica a distanza e il ritorno a quella in presenza e che, allo stesso tempo, fosse una sperimentazione spendibile nei prossimi anni. Ho così portato avanti un'iniziativa personale ed auto-finanziata realizzata negli spazi esterni dell'IIS via Roma 298 di Guidonia: il double desk trib[ut]e, un'installazione didattica effimera all'aperto ideata per svolgere lezioni sui banchi di scuola integrate da supporti digitali nelle quali i banchi sono lo strumento di un racconto che solleciti plurimi collegamenti trasversali. (<https://sites.google.com/view/doubledesktribute/home>) Partendo dalle indicazioni fornite dal Ministero dell'Istruzione, lo scopo è far convergere azioni didattiche all'aperto, potenziamento delle didattiche digitali integrate, uso transitorio dei banchi doppi rimossi dalle aule. Il progetto degli oltre 3000 mq allestiti è stato portato avanti insieme a docenti, ex-studenti e una settantina di studenti, i veri protagonisti della ideazione e realizzazione dei supporti digitali realizzati e messi a disposizione della comunità scolastica, un bacino d'utenza di 2000 ragazzi che hanno avuto la possibilità di svolgere una lezione all'aperto di un'ora sui banchi di scuola, alleggerendo così il carico di presenze all'interno dell'edificio, impegnando gli studenti in attività alternative a quelle curriculari, ma ad esse strettamente complementari. L'attività all'aperto che, per sua natura, ha un carattere fortemente inclusivo, è stata integrata da specifiche sperimentazioni legate all'utilizzo del Lis per i sordi e di audio-descrizioni per ipovedenti. Durante lo svolgimento dell'iniziativa docenti e studenti hanno proposto e realizzato progetti connessi al ddt come Ascolto e Reazione, una lezione di storia della musica intorno ai banchi conclusa da un'azione performativa; Lockdown Look up, un'installazione con relativa performance ideata e realizzata da uno studente del terzo anno; Cancellature, due laboratori tenuti da una docente di lettere a partire dall'installazione Tu e la Repubblica; testimonianze video e fotografiche.

Descrivi la tua visione di educazione per il futuro: Si potrebbe partire da uno SLOGAN, recuperando per la scuola italiana, quello delle tre i, ma individuando con quella stessa lettera, tre concetti guida, una trilogia per il prossimo futuro: INNOVAZIONE, INCLUSIONE, INSERIMENTO. "Il nostro slancio verso il nuovo, indispensabile per trovare le nuove zone - perché, come sostiene Einstein, "non ci si può aspettare risultati diversi". Tendere quindi verso nuove strategie e strumenti che consentano un'evoluzione culturale appreso sulla base delle evidenze, e non certo verso un'effimera, illusoria e forviante. Inclusionione come apertura di risorsa, come possibilità per tutti di appartenere in una comunità scolastica, come eccellenza estesa a tutta la comunità, presupposto essenziale dell'inclusione sociale. Int

accezioni, dalla logico - matematica alla verbale - linguistica, dalla musicale alla cinestetica, dalla spaziale - visiva alla interpersonale e intrapersonale, esplicitata soprattutto dal “saper leggere dentro” e “scegliere tra”, come la sua radice etimologica suggerisce. Il digitale può attraversare trasversalmente queste tre categorie costituendone l'asse portante, partendo però da un assunto: le tecnologie sono strumenti, straordinari ed efficaci acceleratori ed amplificatori del processo di apprendimento, quindi un mezzo, sia pur imprescindibile, e non il fine ultimo dell'azione didattica. Inoltre occorre evitare il rischio legato alla possibile assuefazione alle relazioni a distanza nel web, ma cogliere a pieno la possibilità della condivisione di esperienze e risorse in rete, un'opportunità sicuramente ineludibile. Per quanto riguarda il mio personale percorso intendo far sì che le sperimentazioni portate avanti in questi ultimi cinque anni si calino sempre più nella prassi quotidiana - processo per altro già ampiamente avviato - senza cristallizzarsi, ma evolvendo in relazione alle contingenze specifiche. Seminare guardando lontano, ma continuando a camminare. Tre sono le direzioni verso le quali vorrei dirigere le mie prossime esperienze. 1. Integrare i risultati ottenuti con il metodo 2vl (two voice lesson) tesi alla realizzazione di un supporto digitale auto-prodotto ed upgradabile con quelli degli spin off Sinapsi e Duetti duelli e stalli in un unico prodotto, più snello e condivisibile, un IPERTESTO SOTTO FORMA DI SITO WEB (stArt blister <https://sites.google.com/view/startblister/home-page?authuser=0>) da implementare nei prossimi anni insieme agli studenti e da usare come supporto didattico in classe e a casa, anche in forma interattiva. 2. Otto mesi di intenso lavoro dedicati al double desk trib[ut]e hanno evidenziato le notevoli potenzialità della formula «DIDATTICA OUTDOOR INTEGRATA DA SUPPORTI DIGITALI». “L'ambiente ‘in-forma’ i processi di apprendimento in base alla relazione che il soggetto, in modo autonomo e in presa diretta, instaura con esso e con gli elementi che lo compongono” sostiene Lidia Tavani. Veicolare i contenuti in uno spazio aperto attraverso manufatti pensati come stimolatori di curiosità e acceleratori di connessioni integrati da supporto digitali di facile accesso costituisce una possibilità concreta di sperimentazione della didattica partecipata in una direzione fortemente inclusiva, esperienziale, evolutiva e calata nelle specificità del territorio. 3. Condividere gli esiti di ciò che è stato elaborato in questi ultimi anni con soggetti che siano interessati e strutturati adeguatamente per METTERE A SISTEMA QUANTO FIN QUI SPERIMENTATO.

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/roberto-ianigro>