Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

double desk trib[ut]e

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Docente di Disegno e storia dell'arte – Istituto di Istruzione S
Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Roberto Ianigro i
Regione/Region: Lazio
Paese/ Country: Italia
Città/City: Guidonia (RM)
Descrizione del progetto/Describe the project : DOUBLE DESK TRIB[UT]E è un'iniziativa personale esterni dell'IIS via Roma 298 di Guidonia, un'Installaz pensata per svolgere "lezioni sui banchi di scuola" int banchi sono lo strumento di un racconto che, a partir trasversali. Per l'allestimento sono stati adoperati i ba dalle aule e accatastati nel piazzale del complesso sc ideate e poi realizzate, nei 3000 mq di spazio esterno lettura di altrettante opere tratte dalla storia dell'arte, SUI BANCHI Nello spazio didattico/espositivo ci si pu giardino popolato da sculture, oppure, accompagnata lezione di un'ora seguendo il percorso attraverso l'all digitale (outdoor lesson) che fornisce indicazioni esse attraverso codici QR ad un'audio-video guida (qr cod per ognuna delle quali sono disponibili specifici appro PERCORSO Il percorso didattico-espositivo parte da banchi doppi rimossi dalle aule, si sviluppa lungo il vi si conclude nel prato di 2000 mq nel quale sono conc raggruppate in relazione alle specifiche modalità ope disposizioni, variazioni, rimontaggi, objet trouvé, rapp percorso un pannello illustrativo fornisce informazion code, dà la possibilità di accedere al sito web, in part lesson) e al video introduttivo. PERSONAL DIVACE A realizzati dagli studenti si accede usando personal di audioguide tradizionali perché più igienica nonché pi dedicato è possibile inoltre approfondire iniziative e p del tempo, a partire dalle installazioni (ddt+). https://sites.google.com/view/doubledesktribute/hom
Link al video di presentazione/Link to the presentation video: https://drive.google.com/file/d/179lzM

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: TECNOLOGIE Il progetto si avvale di tecnologie di facile accessibile a tutti. Il sito web ddt è stato realizzato con G animazioni elaborate con Giphy. SketchUp è stato adope che hanno consentito di interagire con gli studenti durant (in videoconferenza su Google Meet). Le immagini sono ha permesso a tutti la produzione di piccoli video e Auda audio. I codici da affiancare alle installazioni sono stati re registratore professionale è stato usato per l'acquisizione ipovedenti. Per i video ci si è avvalsi di macchine fotograf microfoni, programmi di montaggio. Per le pannellizzazio su forex. OUTDOOR EDUCATION La scelta dello spazio esperienziale, completa e totalizzante determina, in parte carattere evidentemente inclusivo accentuato dalla scelta attraverso 24 macchine didattiche intese come stimolator connessioni costituite da banchi, oggetti noti e riconoscib IDEAS COMPAGNI DI BANCO L'iniziativa, dal carattere uno studente autistico, sotto la supervisione del suo assis ragazzi, integrandosi così con l'eterogeneo gruppo di lav differenti. AUDIODESCRIZIONE SPERIMENTALE Una s ha realizzato un'audio-descrizione sperimentale dell'insta confrontata con il fine di rendere maggiormente accessib disabilità visiva. LIS Il video introduttivo è stato completat nella lingua dei segni realizzata con il supporto di un'assi aumentativa, alternativa e sensoriale presso l'IIS Via Ron rendere maggiormente inclusivo il video stesso. Gli altri c sotto forma testuale nella sezione outdoor lesson. https://sites.google.com/view/doubledesktribute/home/inc

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: L'aspetto inn ma nella lor La didattica Questa poss quelle secon L'introduzion risultati di qu manufatti dis direzioni. So pratico. In qu didattica, pri profondo, en modificazion attivamente certa comple ed ex-studen raggiungime FLESSIBILI un tessuto c di soggetti d così un proc

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact

with? : L’intera comunità scolastica dell’istituto (2000 studenti) ha avuto la possibilità di svolgere la lezione sui banchi, partecipare alla realizzazione dei supporti digitali e/o alla call for ideas, essere coinvolta nelle diverse iniziative nate intorno al ddt. Lo spazio è stato accessibile, inoltre, per chiunque abbia voluto avvalersi della outdoor lesson (contattando preventivamente la segreteria dell'istituto). In ogni caso, utilizzando il sito web, per tutti è possibile svolgere una lezione virtuale sui banchi.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Per condi
differenti
stato inau
hanno poi
articoli e i
line e web
https://site
intensa è
Instagram
esperta n
https://ww
https://ww
ogni caso
https://site

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto si è appena
SCALABILITÀ Il proge
spazio all’aperto dispo
classe. La struttura del
(6); è anche possibile f
installazione è la rilettu
accuratamente volta p
“Lezione in oggetto”: ri
connessioni trasversal
considerazione spazi f
condivisa, obiettivi cult
sinteticamente gli acco

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: VISION L’iniziativa è nata in rispos
determinate, ma fin dall’inizio si è
una metodologia operativa spendi
rinnovata e migliorata normalità. C
hanno evidenziato le notevoli pote
digitali”. Sostiene Lidia Tavani che
alla relazione che il soggetto, in m
elementi che lo compongono”. Vei
pensati come “stimolatori di curios
digitali di facile accesso costituisce
partecipata in una direzione forten
specificità del territorio. La sfida sa
soggetti che siano interessati e str
sperimentato.

Allegati/Attachments: double_desk_tribute.pdf [1]

Durata progetto/project duration: Novembre 2020 - Maggio 2021

Risultati ottenuti/Results: PARTECIPANTI ALLA LEZIONE SUI BANCHI Le 24 installazioni rileggono
note della storia dell’arte, da Piero della Francesca a Cattelan, stimolando c

ampliare il proprio sguardo sull’arte senza limitazioni temporali in un’ottica di flessibilità nel passaggio tra differenti modalità espressive, a prescindere dal programma svolto nell’anno in corso (dal primo al quinto anno). L’utilizzo dei soli banchi consente agli studenti di prendere confidenza con le pratiche artistiche contemporanee che, fin dal Novecento, hanno fatto emergere la centralità dell’oggetto, più o meno manipolato, presentato piuttosto che rap-presentato. La possibilità di plurimi collegamenti interdisciplinari offre imprevedibili sconfinamenti trasversali che sollecitano lo studente ad abbattere gli steccati che spesso interrompono un fluire continuo tra i vari ambiti d’interesse. Molte delle installazioni offrono spunti di riflessione sulla scuola, sul suo assetto attuale dovuto alla contingenza epidemiologica e sui possibili scenari evolutivi per i quali gli studenti stessi sono chiamati a fornire un contributo propositivo. Gli studenti sono stati invitati ad un utilizzo consapevole dei social media usati già abitualmente, ma ripensati in chiave didattico culturale. PARTECIPANTI ALLE REALIZZAZIONI Gli studenti hanno scelto liberamente di partecipare all’iniziativa. L’adesione ha significato accettare di svolgere un compito sfidante per contribuire, con modalità diversificate, alla realizzazione di un prodotto complesso ed articolato. Hanno prima dovuto comprenderne le logiche per poi essere in grado di proporre e realizzare dei prodotti coerenti con i presupposti di partenza che fossero in grado di potenziare l’offerta complessiva del ddt. Questi studenti hanno sviluppato competenze digitali specifiche necessarie per il raggiungimento degli esiti prefissati, adoperando tecnologie di facile accessibilità con massimizzazione dei risultati (qr code, video e audio riprese, lavoro su file condivisi, sito internet, social), competenze trasversali come nel caso dell’inclusione e competenze linguistiche specifiche attraverso lo storytelling. DA COSA NASCE COSA Le installazioni realizzate sono state l’occasione per docenti e studenti di attivare ulteriori iniziative e progetti (ddt+). Docenti con una forte propensione alla sperimentazione hanno lavorato con i propri studenti portando avanti laboratori e lezioni all’aperto. Gli studenti più motivati hanno raggiunto notevoli risultati elaborando, in autonomia, progetti particolarmente significativi che hanno consentito loro di acquisire nuove competenze specifiche.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Ianigro

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Roberto

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : PRESUPPOST
alla diffusione
adeguato dista
sanitaria nell’a
che potesse es
tra la didattica
sperimentazion
Ministero dell’I
potenziamento
aule. I 3000 m
didattiche all’a
impegnando gl
complementari

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/double-desk-tribute

Links
[1] https://www.gjc.it/en/system/files/double_desk_tribute.pdf