

DON MILANI RILETTO E RISCOPERTO ATTRAVERSO IL CODING

Parole chiave della proposta didattica Spazio Don Milani classe V primaria Ancarano 1^B ITT Sant'Egidio alla Vibrata, IOC P.Levi Sant'Egidio alla Vibrata -Ancarano (TE) as 2022-2023:

Coding, curricolo verticale, orientamento, classi aperte e parallele, competenze trasversali, primo ciclo, secondo ciclo di istruzione

classi coinvolte:

- V primaria, plesso di Ancarano (TE)/ 1^B ITT, secondaria di secondo grado

docenti coinvolte:

- Francesca Angelini (docente primaria) coordinatrice e ideatrice del progetto
- Elisabetta L'Innocente (docente di lettere secondaria secondo grado) consulente metodologico dell'esperienza
- compito autentico:
- video finale come prodotto dell'esperienza

Fasi dell'esperienza: (Marzo-Giugno)

- incontro tra gradi di scuola diversi
- sperimentare e documentare il tutoring
- fare insieme l'esperienza del coding
- i piccoli raccontano ai grandi Don Milani attraverso un video

Si ringraziano la DS Prof.ssa Lucia Condolo e le famiglie degli studenti coinvolti e delle studentesse coinvolte nell'esperienza.

Obiettivi:

1. Integrare l'apprendimento del coding con la comprensione della vita e del pensiero di Don Milani.
2. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali e la consapevolezza dei valori di solidarietà e giustizia sociale.

Classi Coinvolte:

- Quinta classe della scuola primaria e Prima classe della scuola secondaria di secondo grado.

Durata delle fasi o sessioni da Marzo 2023 a Giugno 2023:

- 4 sessioni (due per ciascuna classe).

Sessione 1 (Primaria): Introduzione al Coding con Scratch

1. Breve presentazione su cosa sia il coding.
2. Introduzione a Scratch, piattaforma di programmazione visuale.
3. Attività pratica: creare un semplice gioco o animazione utilizzando Scratch.
4. Collegamento: Riflessione su come il coding possa stimolare la creatività e la risoluzione di problemi.

Sessione 2 (Primaria): Collegamento con Don Milani

1. Breve introduzione alla vita di Don Lorenzo Milani.
2. Discussione guidata: identificare i valori di solidarietà e giustizia sociale presenti nella storia di Don Milani.
3. Attività pratica: creare un breve scenario in Scratch che rappresenti un momento significativo della vita di Don Milani.
4. Collegamento: Riflessione su come il coding possa essere un mezzo espressivo per raccontare storie e trasmettere valori.

Sessione 3 (Primaria- Secondaria): Approfondimento Coding e Contestualizzazione Storica

1. Ripasso dei concetti di coding con un focus su progetti più complessi in Scratch.
2. Discussione sulla vita e l'eredità di Don Milani.
3. Attività pratica: sviluppo di un progetto Scratch che integri concetti avanzati di coding e rifletta sugli insegnamenti di Don Milani.
4. Collegamento: analisi critica su come il coding possa essere utilizzato per veicolare messaggi sociali.

Sessione 4 (Secondaria): Progetto Integrato e Presentazione Finale

1. Lavoro di gruppo: combinare i progetti degli studenti della primaria e della secondaria in un progetto integrato.
2. Preparazione di una presentazione finale per condividere i progetti con le altre classi.
3. Presentazione dei progetti e discussione sulle connessioni tra coding, creatività e valori di giustizia sociale.

Valutazione e Autovalutazione:

- La valutazione e l'autovalutazione sono state basate sulla partecipazione attiva, la comprensione dei concetti di coding e la riflessione sulla vita di Don Milani.

- Autobiografie cognitive e interattive dell'esperienza da remoto

Materiali Necessari:

- Computer con accesso a internet e software Scratch.
- Dispositivi in byod
- Materiale informativo su Don Milani.

Il video realizzato come prodotto finale dell'esperienza mira a integrare in modo sinergico il coding ed il linguaggio multimediale con la storia di Don Milani, promuovendo l'apprendimento multidisciplinare e stimolando il pensiero critico degli studenti e delle studentesse