

Esempi di didattica laboratoriale

Esempio 1

Titolo

Voglia di leggere.... Ti suggerisco un libro della nostra biblioteca

Contesto

Classe seconda del liceo grafico e classe seconda dell'istituto a indirizzo tecnico

Prodotti

Produzione di un opuscolo e di un ambiente digitale con collegamenti ipertestuali, creati dagli alunni di una classe seconda del liceo grafico e da una classe seconda dell'indirizzo tecnico, da distribuire in tutte le classi allo scopo di incentivare la lettura e l'approccio con la biblioteca della scuola e da inserire nel sito dell'istituto. I prodotti comprenderanno anche una parte in lingua inglese, per valorizzare il patrimonio librario in lingua straniera già in dotazione dell'istituto.

Materie coinvolte

Italiano, inglese, informatica, materie professionali

Contenuti disciplinari

I codici della comunicazione scritta, il lessico base della lingua inglese, la struttura di un romanzo e la collocazione nel tempo, la distinzione dei diversi generi letterari, la struttura di un opuscolo e di una pagina web, la funzionalità di un motore di ricerca e del software applicativo utilizzato per la creazione dell'opuscolo e della pagina web.

Abilità

Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta dell'ambiente biblioteca, orientarsi in biblioteca tra le varie sezioni narrative e comprendere la sua organizzazione dal punto di vista strutturale, ricercare materiale in Internet e utilizzare il sito della scuola per visitare la sezione online della biblioteca, individuare le esigenze del prodotto finale e scegliere, organizzare e rielaborare dati in funzione dell'obiettivo da raggiungere, individuare l'importanza dell'efficacia comunicativa da raggiungere nella realizzazione dei prodotti, utilizzare gli strumenti idonei alla preparazione di un opuscolo a stampa e di elaborato digitale con collegamenti ipertestuali, illustrare oralmente il prodotto realizzato.

Durata

22 ore

Esperienze di apprendimento

Visita della biblioteca, visita a una classe dell'istituto per un'indagine sulle preferenze di lettura dei coetanei, momenti di condivisione e confronto del percorso attivato dai gruppi attraverso l'utilizzo di un browser web

Metodi didattici

Lezione frontale, scoperta guidata, osservazione e riflessione sulla realtà, ricerca individuale e di gruppo, attività nel laboratorio di informatica.

Esempio 2

Titolo

Turismo in città? alternativo e responsabile!!!

Contesto

Scuola secondaria secondo grado a indirizzo turistico

Prodotti

Produzione di offerte turistiche alternative ed etico-responsabili e relativa documentazione cartacea e digitale

Materie coinvolte

Italiano, informatica, storia dell'arte, lingue straniere, discipline turistiche.

Competenze di riferimento

Padroneggiare una lingua straniera per scopi comunicativi, utilizzando anche i linguaggi settoriali previsti dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro

Comprendere i concetti fondamentali di testi complessi su argomenti sia concreti sia astratti, comprese le discussioni tecniche nei propri settori di specializzazione

Interagire con un parlante nativo con relativa scioltezza e spontaneità su un'ampia gamma di argomenti

Esporre opinioni e i pro e i contro delle varie opzioni

Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua straniera secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici

Leggere l'immagine del territorio riconoscendone gli aspetti relativi alla specificità del patrimonio culturale individuando strategie per lo sviluppo di un turismo integrato e sostenibile

Leggere, riconoscere e interpretare le tendenze dei mercati locali, nazionali, globali cogliendone le ripercussioni nel contesto turistico, i macrofenomeni socio-economici globali in termini generali e specifici dell'impresa turistica, i cambiamenti dei sistemi economici nella dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e nella dimensione sincronica attraverso il confronto tra le aree geografiche, leggere l'immagine del territorio riconoscendone gli aspetti relativi alla specificità del patrimonio culturale individuando strategie per lo sviluppo di un turismo integrato e sostenibile

Imparare a imparare, competenze sociali e civiche, competenze digitali

Durata

26 ore

Esperienze di apprendimento

Esplorazione del territorio con attività ludiche e di simulazione, raccolta informazioni sul patrimonio storico-culturale e ambientale, "caccia al monumento"

Metodi didattici

Lezioni frontali, analisi documentale, esplorazione web, lavoro di gruppo, *field-trip*

Esempio 3

Titolo

I diritti umani: trenta passi per un mondo migliore

Contesto

Classi quarte di un liceo artistico e di un istituto tecnico professionale

Prodotti

Spettacolo teatrale pubblico rivolto alle scuole superiori della città e appuntamenti serali per la cittadinanza; scenografie per lo spettacolo (a opera degli studenti del liceo artistico); video dello spettacolo; mostra fotografica; recensione per il giornalino scolastico;

Materie coinvolte

Italiano, storia, diritto, anatomia-fisiologia-igiene, religione, rappresentazione grafica, informatica, montaggio fotografico, elettrotecnica.

Contenuti disciplinari

Italiano: glossario e tecniche stilistico metriche per la produzione poetica, poesia, testi significativi del Novecento (teatro e canzone d'autore); storia: il colonialismo, l'imperialismo, le dittature, la Shoah, le teocrazie, la Siria, la condizione della donna, la schiavitù; diritto: Dichiarazione universale, Costituzione italiana, la donna nel diritto di alcuni paesi di cultura islamica e non (Cina, Messico), il giusto processo; anatomia-fisiologia: pratica dell'infibulazione; religione: relazione tra i principi religiosi di Islam, Cristianesimo e i diritti universali; elettrotecnica: contenuti relativi alla strumentazione service; disegno: tecniche pittoriche (pannelli e illustrazione poesie)

Abilità

Utilizzo della rete internet per il reperimento delle fonti; utilizzo dei social network per la comunicazione a distanza e la condivisione di materiale scritto, audio, video; scrittura e versificazione; confronto e cooperazione; abilità comunicativa e di interpretazione; grafiche; elettrotecniche; organizzative e di relazione all'interno del gruppo; organizzative e di relazione con il territorio (consulta, comune, provveditorato, tipografia, esperti esterni); di collegamento interdisciplinare e tra le conoscenze curriculari e i casi reali.

Durata

40 ore per le attività curriculari + attività extracurricolare

Esperienze di apprendimento

Esercitazione di dizione e recitazione, riprese fotografiche e video, lavoro con strumentazione professionale, produzione di artefatti, organizzazione, pianificazione e coordinamento interscolastico e contatto con le istituzioni e gli interlocutori sul territorio

Metodi didattici

Lezione frontale, lavoro di gruppo, produzione di elaborati a stampa e digitali, attività di riflessione

Esempio 4

Titolo

Viaggio nella Verona romana

Contesto

Classi prima e seconda di un liceo artistico

Prodotti

Locandine, video, pagine web per la promozione turistica della Verona romana

Materie coinvolte

Discipline plastiche, storia dell'arte, lettere, discipline pittoriche, discipline geometriche;

Contenuti disciplinari (estratto)

Comunicazione: la percezione visiva, le leggi della gestalt; le leggi fondamentali del corretto comunicare, gli assiomi della comunicazione, il linguaggio verbale e non verbale, il linguaggio paraverbale; la teoria dei colori e le tecniche fotografiche; le normative in materia di privacy e di copyright; le tecniche digitali/fotografiche e artistiche; le tecniche della comunicazione visiva; gli strumenti di comunicazione e informazione organizzativa; le tecniche di comunicazione e negoziazione; le tecniche di gestione del lavoro in gruppo; gli stili di leadership

Abilità (Estratto)

Applicare ai prodotti da realizzare la conoscenza della lingua italiana, le conoscenze fondamentali delle tecniche comunicative e le regole della percezione visiva. Conoscere la teoria dei colori, le tecniche fotografiche e la teoria degli sfondi. Saper utilizzare il personal computer, i programmi basilari come PPT, Word, Premier, Photoshop e le tecniche del disegno dal vero e plastico

Durata

Discipline plastiche: 3 ore settimanali nei mesi di marzo e aprile per un totale di 24 ore

Storia dell'arte: 3 ore a settimana (24 ore)

Lettere: 3 ore a settimana (24 ore)

Discipline pittoriche: 4 ore settimanali (32 ore)

Discipline geometriche: 3 ore settimanali (24 ore)

Esperienze di apprendimento

Perlustrazione della città, visite guidate all'Arena e al Museo Lapidario Maffeiano

Metodi didattici

Lavoro di gruppo, lezione frontale, lezione interattiva, discussione periodica, *learning by doing*, *business game*