



LUMSA
UNIVERSITÀ

EIS
EDUCARE
ALL'INCONTRO
E ALLA SOLIDARIETÀ

Scuola: IC DEVITOFRANCESCO-GIOVANNI XXIII-BINETTO

Regione: PUGLIA

Progetto: “WALKING AROUND GRUMO APPULA”



Durata: 3 MESI

Partecipanti: CLASSE 3

Età partecipanti: 12/13

Area tematica del progetto:

cittadinanza attiva, patrimonio storico-culturale, lingua inglese, realtà aumentata

Insegnante referente: *prof.ssa Anna Antonacci*



Breve contestualizzazione

Il nostro percorso di Service-Learning (SL) – che ha visto coinvolti giovani della scuola secondaria di primo grado – è nato dalla certezza che oggi più che mai la scuola deve formare cittadini europei in grado di partecipare in maniera consapevole alla costruzione della propria comunità, sviluppare nei ragazzi la curiosità per il mondo, creare situazioni didattiche nelle quali gli alunni possano essere protagonisti della propria crescita.

Il percorso “*Walking around Grumo Appula*” si configura come un’esperienza di SL grazie alla quale la scuola si apre al territorio integrando la propria organizzazione didattica a favore dei visitatori, degli operatori turistici e della cittadinanza. L’idea nasce da un gemellaggio Etwinning e dalla voglia di voler far conoscere il proprio territorio ai pen friends tedeschi, aprendo così le porte all’Europa.

La progettazione di un itinerario turistico si inserisce all’interno di questo progetto con la volontà di sviluppare nei ragazzi una maggiore consapevolezza della propria identità culturale, valore che in una società sempre più globale, deve essere condiviso nell’ottica di un arricchimento personale e culturale costante.

Descrizione

Il progetto Etwinning ha messo gli studenti di fronte ad una richiesta concreta: descrivere le bellezze del proprio paese e creare un tour virtuale alla scoperta della ricchezza storico-religioso-culturale del proprio territorio. Inizialmente questa richiesta ha destabilizzato gli studenti, che, abituati a camminare per strada con gli occhi bassi, fissi su Iphone e smartphone, non si erano mai accorti della bellezza del centro storico del proprio paese. Da qui nasce l’idea di un progetto di Service Learning per la valorizzazione del patrimonio culturale in ottica europea. Gli alunni hanno scelto un percorso turistico che toccava i punti più belli della città, si sono informati tramite libri, Pro Loco e gli anziani del paese (la memoria storica) sulla storia dei monumenti scelti; li hanno fotografati, osservati, disegnati e descritti dal punto di vista architettonico. In ottica europea le schede-monumento sono state tradotte in lingua inglese per sostenere un turismo internazionale visto che la Puglia, la scorsa estate, è stata una delle mete turistiche prescelte dagli stranieri. I ragazzi hanno creato un ebook con tutte le informazioni raccolte. Inoltre, per rendere le informazioni facilmente fruibili, hanno messo le loro competenze a servizio della comunità, creando i QR CODE (esempio di utilizzo di realtà aumentata in didattica) con le schede di ogni monumento in italiano e inglese. I QR CODE sono stati donati al Comune e al Parco dell’Alta Murgia (ente locali che si occupa dello sviluppo turistico del territorio) affinché fossero apposti davanti ad ogni monumento analizzato e fruibile a tutti. Infine, in chiave inclusiva, hanno creato un tour virtuale audio, per i non vedenti, con Thinglink e un tour virtuale di lettura per i non udenti con Scratch.

Obiettivi

- Conoscere e rispettare il proprio territorio, valorizzandone i beni ambientali, artistici e architettonici;
- Sviluppare il lavoro in rete tra scuole europee;
- Rafforzare l’apprendimento della lingua inglese e il dialogo interculturale;
- Incentivare metodi innovativi di cooperazione;
- Sviluppare le competenze nell’ambito delle TIC attraverso la realizzazione prodotti multimediali, utilizzando in modo efficace l’accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici.



Fasi del progetto

Fase iniziale

FASE 1: Analisi del territorio

Visione sulla LIM di alcune immagini satellitari messe disposizione sul sito del portale cartografico italiano.

Sessione di brainstorming: ogni coppia di alunni ha analizzato le stampe delle immagini, consegnate dal docente, soffermandosi sul mutamento del territorio in un quartiere o una zona specifica. Ogni coppia ha discusso le proprie idee, individuando graficamente gli elementi scomparsi, modificati o creati, li ha annotati e ha mostrato successivamente, al resto della classe, le principali differenze che ha notato in quell'area nel corso degli anni.

FASE 2: la mia città attraverso il cinema

È stato proiettato sulla LIM il cortometraggio "Le chiese" video dedicato a Grumo Appula, scritto e interpretato dal regista e attore Sergio Rubini. I ragazzi hanno avuto modo di apprezzare, attraverso il racconto di un loro concittadino le bellezze architettoniche della propria città e hanno scoperto curiosità e particolari architettonici che prima non conoscevano.

Attraverso la compilazione della scheda di riflessione, gli alunni hanno potuto scrivere in forma autobiografica, genere letterario studiato in italiano, un ricordo personale legato in uno dei luoghi mostrati nel video.

Fase Operativa

FASE 3: Trekking urbano, alla scoperta dei monumenti storico -architettonici

I ragazzi, in gruppi da loro scelti, si sono organizzati per passeggiare tra le strade della città al fine di scoprire e osservare i palazzi, i monumenti o altri particolari che testimoniano il passato e la storia del territorio e che potessero essere possibili mete dell'itinerario turistico. I vari gruppi camminando per le vie, hanno fatto fotografie, riprese video, schizzi su carta.

FASE 4: elaborazione scheda illustrativa in italiano e in inglese di luoghi di interesse storico e artistico della città.

Successivamente ciascun alunno ha selezionato tra i monumenti, quello che ha ritenuto più rappresentativo e ha approfondito la sua storia attraverso ricerche storiche e testimonianze.

Ha realizzato quindi una carta d'identità del monumento con le descrizioni in italiano e in inglese. Ad arricchire le schede illustrative sono stati i disegni che gli alunni hanno realizzato in classe.

FASE 5: Progettazione dell'itinerario turistico

Condivisi in classe i principali luoghi della città di interesse storico ed artistico individuati dai ragazzi, sono stati selezionati quelli da includere nell'itinerario turistico.

FASE 6: Elaborazione del prodotto finale

La classe è stata suddivisa in 4 gruppi. La docente che ha illustrato diversi software per poter



realizzare la mappa interattiva, tra i quali Thinglink e Scratch. Ha, inoltre, condiviso il link dell'ebook (Book Creator) e spiegato come si creano QR CODE. Gli studenti, sperimentando la metodologia didattica del *cooperative learning*, hanno elaborato diversi prodotti, digitali e non, da condividere con la classe gemellata nel progetto eTwinning per realizzare un tour virtuale della città e con il Comune della città per la creazione di un itinerario turistico da condividere anche con l'ufficio del Parco Nazionale Alta Murgia.

Il gruppo 1 si è occupato della realizzazione dell'ebook, un opuscolo informativo fruibile online ma anche stampabile, sulla città. Sull'ebook sono stati caricati gli schizzi a matita, le foto, e la carta d'identità in italiano e in inglese di ogni monumento analizzato.

Il gruppo 2 si è occupato della realizzazione della mappa turistica interattiva con l'utilizzo di Scratch. Scratch si radica nella tradizione didattica e pedagogica del costruzionismo di Seymour Papert ed è uno strumento proposto nella Strategia nazionale per le competenze digitali del 2020 per la conoscenza del coding. Sulla mappa della città scaricata gratuitamente da geoplan, sono stati aggiunti i punti di interesse. Cliccando sopra tali punti appare l'immagine del monumento con la descrizione architettonica in inglese raccontata da un «cicerone», rappresentato da un alunno della classe.

Il gruppo 3 ha scelto di realizzare la mappa interattiva con Thinglink, una web app gratuita che permette di esplorare uno spazio virtuale utilizzando un'immagine o un video. Scaricata quindi la planimetria della città di Grumo Appula gli alunni hanno inserito dei tag, cioè dei link che se cliccati portano a delle risorse digitali (testo, audio, video, collegamenti ipertestuali). I componenti di questo gruppo hanno registrato l'audio relativo alle descrizioni dei monumenti in lingua inglese.

Il gruppo 4 si è occupato della realizzazione dei QR CODE di ogni scheda monumento. Questa attività è stata pensata per rendere la descrizione del monumento facilmente fruibile anche ai giovani attraverso l'utilizzo della tecnologia. Con un semplice smartphone e un'app di lettura del QR Code ogni cittadino e turista può facilmente accedere alle informazioni sul monumento. I QR Code hanno catapultato i ragazzi nel mondo delle TIC e della realtà aumentata. In un mondo in cui reale e virtuale convergono, conoscere e usare la realtà aumentata nella didattica diventa un'opportunità e uno stimolo per l'apprendimento. I QR code sono stati donati al Comune e al Parco Nazionale dell'Alta Murgia al Turismo per essere apposti davanti ad ogni monumento della città.

Tutti i lavori realizzati dalla classe, nell'ottica di una responsabilizzazione degli alunni alle dinamiche del territorio e della comunità in cui vivono (Service Learning), sono state condivise con tutti gli enti presenti sul territorio (Pro Loco, Comune, Lions, Associazioni di Volontariato...) per promuovere il turismo sul territorio.

Monitoraggio e valutazione

Il percorso si distingue per l'orientamento della didattica scolastica in direzione delle esigenze del territorio e della comunità locale. Il territorio entra così nella scuola proponendo esperienze in cui sperimentare percorsi di innovazione curricolare, didattica e organizzativa.

Promuovendo un approccio trasversale alle materie, l'attività si è inserita perfettamente all'interno del curricolo e, durante il percorso che ha portato alla realizzazione dei diversi prodotti, i docenti hanno potuto monitorare la crescita personale degli studenti a livello di cittadinanza attiva, unita allo sviluppo concreto delle diverse competenze chiave (geografia, storia, storia dell'arte, lingue straniere, tecnologia) e delle soft skills ((efficacia relazionale, team work, problem solving, leadership).

L'obiettivo è stato quello di promuovere l'apprendimento autentico: gli studenti apprendono in contesti reali, svolgendo compiti che consentono loro di mettere alla prova le conoscenze e competenze acquisite in aula.

Negli alunni si è registrato un notevole miglioramento delle competenze culturali relative ai caratteri storico-artistici del territorio, di quelle linguistiche e di quelle relazionali. A queste si aggiungono anche le competenze orientative, utili per le future scelte scolastiche, lavorative e professionali degli studenti. Le famiglie hanno riconosciuto e apprezzato il valore degli apprendimenti acquisiti in



LUMSA
UNIVERSITÀ



contesti operativi reali, utili sia per successo formativo sia per la formazione di cittadini attivi. Alla fine dell'esperienza, lo studente è stato chiamato a riflettere autonomamente su quanto vissuto in merito a impegno, partecipazione, competenze acquisite e criticità emerse. Attraverso l'autovalutazione gli studenti hanno acquisito maggiore autonomia e consapevolezza della loro crescita educativa. Inoltre, il progetto ha reso gli studenti più motivati ed efficienti in un'ottica di sviluppo della competenza europea "imparare ad imparare".