

PROGETTO

Titolo: *il Cubo - la nostra Buona Pratica*

Descrizione del progetto

Le tematiche racchiuse in questa Buona Pratica sono principalmente cinque:

1. il digitale come supporto ad una didattica innovativa
2. nuova gestione dei contenuti per un nuovo modo di apprendere
3. una nuova progettualità del team docenti per sviluppare nuove metodologie
4. le metodologie didattiche al servizio del protagonismo e del superamento delle criticità degli studenti
5. la scuola nel territorio: apertura del digitale nel territorio ove è situata la scuola

Perché proprio il Cubo/Dado? Sicuramente favorisce la convivialità e la socializzazione, inoltre appartiene alla tradizione ludica del presente e del passato (gioco dei dadi, cubo rubik) infine favorisce l'attesa della "giocata" e dunque la curiosità. Il Cubo è una pratica inclusiva basata sulla cultura del compito, è l'occasione per sperimentare in classe una situazione di apprendimento stimolante capace di creare, nel quotidiano, un clima emotivo positivo, di motivare il gruppo classe e di far interagire i ragazzi tra loro.

È un'attività curricolare verticale; gli alunni delle scuole Primarie e della Secondaria si sentono coinvolti, in modi differenti, in quanto questo tipo di pratica si adatta alle esigenze e alle richieste di ognuno di loro. Ciascuno può vedere e toccare i contenuti culturali interdisciplinari e interagire con essi in scenari di vita reale. Questa forma poliedrica per eccellenza vede un'evoluzione che segue le tappe di sviluppo mentale del bambino nel corso dei due ordini di scuola nei quali è stato sperimentato. Nell'ambito del primo ciclo della scuola Primaria, il Cubo si apre materialmente ed "esplodono" (explosion box) i contenuti di apprendimento che vedono l'intersecarsi dei vari saperi. In un secondo momento, nell'ambito del secondo ciclo della scuola Primaria e Secondaria di I grado, il Cubo non si apre ed i contenuti di apprendimento si dematerializzano dando vita a nuove esperienze di realtà aumentata.

L'uso sistematico del digitale unito alla didattica tradizionale ha promosso lo sviluppo consapevole dell'identità personale. La Buona Pratica è partita da un bisogno di sostegno ad alunni fragili ed è poi diventata di aiuto a tutti per consentire di raggiungere gli obiettivi previsti.

L'entusiasmo di studenti e colleghi ha favorito fin da subito la fattibilità dell'attività e la replicabilità nei successivi quattro anni portando il Cubo ad essere protagonista nel territorio e ricevendo collaborazione e ospitalità in biblioteche e Comuni.

Le nuove pratiche, le nuove idee non possono e non devono essere fenomeni, esperienze estemporanee ma devono avere un'applicazione sistematica, coerente, condivisa e durevole.

Il format della lezione viene progettato con il gruppo docenti che ne faranno parte; in questo modo i docenti stessi hanno ben chiara la progettazione dell'intera attività e i tempi di realizzazione e la rivalutazione del percorso in essere. La prima parte espositiva della lezione è più incentrata sul docente. In questa fase esso fornisce agli alunni le indicazioni atte a conseguire il risultato. Viene quindi definito l'obiettivo, come verrà valutato, il percorso che si desidera attuare, l'esposizione dei contenuti e in ultimo l'avvio delle esercitazioni.

Lo studente si avvicina tramite l'approccio delle 4P del pensiero creativo. Questo approccio è basato su

1. **Project** - *si lavora su progetti (e non su un problema astratto), questo permette di sviluppare maggiormente capacità ed abilità in un contesto più motivante. Gli esercizi diventano parte integrante del progetto, assumono un significato concreto e sono fra loro correlati. In questo modo il lavoro svolto è concreto, inoltre gli studenti imparano ad affrontare problemi non in modo superficiale o fine a sé stesso, bensì applicandoli al mondo reale e riescono a capire come applicare i medesimi approcci a problemi futuri.*
2. **Peers** - *colleghi, simili, pari; l'apprendimento creativo non è di tipo individuale, bensì è un'attività sociale. L'apprendimento è efficace quando c'è comunicazione, gli studenti scambiano idee e collaborano, si confrontano e condividono sia dubbi sia soluzioni.*
3. **Passion** - *quando si lavora su progetti ci si appassiona e siamo disposti a lavorare più a lungo e più duramente cercando di dare il meglio di noi stessi.*
4. **Play** - *giocare, divertirsi, ma anche suonare uno strumento ...* e ciascuna parola ha un significato preciso all'interno del metodo educativo.

Possiamo sostanzialmente definire tre fasi di lavoro: il format della lezione, la parte espositiva e l'avvio dell'attività. Il format viene progettato e condiviso con il gruppo docenti che ne fanno parte; in questo modo si hanno ben chiare la progettazione e la tempistica. Si parte da uno sfondo organizzatore comune e si declina in "sei facce" in questo modo si ha l'opportunità di sviluppare lo stesso tema in modo pluridisciplinare considerando sei differenti punti di vista. L'attività non si sviluppa sulla base di progetti ma rafforza i saperi che si intersecano tra loro. Il valore aggiunto è che tutti lavorano in team: docenti e studenti e questo sviluppa una grande sinergia e una gran voglia di fare. L'obiettivo principale è quello di lavorare sulle competenze: cercare, rielaborare, riorganizzare, adattarsi alle varie situazioni ed essere digitali. La seconda fase è più incentrata sull'insegnante che fornisce agli alunni le indicazioni atte a conseguire il

risultato. E' un passaggio molto importante: bisogna mantenere un buon canale comunicativo con la classe, alta la curiosità del gruppo, l'attenzione e favorire un buon clima relazionale così da evitare i momenti di disturbo.

Il setting maggiormente funzionale all'attività è la *classe Liquida* che diventa elemento facilitatore per un apprendimento con minimo stress e massima efficacia. Le tappe da percorrere per raggiungere l'obiettivo sono le seguenti: preparazione/planning, svolgimento (suddiviso in fase espositiva, presentazione da parte del docente; fase partecipativa, partecipazione degli alunni) e conclusione.

Nella fase di planning i docenti prenderanno in considerazione l'obiettivo che intendono conseguire e come lo intendono valutare; a questo punto creeranno le condizioni necessarie per far raggiungere il risultato agli alunni. Tra queste bisognerà tener conto: delle preconoscenze, delle modalità espositive dei contenuti, delle modalità di lavoro (individuali e/o piccoli gruppi) e delle modalità di osservazione in itinere e a lavoro concluso.

OSSERVAZIONI PER LA RILEVAZIONE DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

ALUNNI	AUTONOMIA	RELAZIONE	PARTECIPAZIONE	RESPONSABILITA'	FLESSIBILITA'	CONSAPEVOLEZZA
	E' capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace	Interagisce con compagni e adulti di riferimento, sa esprimere e infondere fiducia, contribuisce a creare un clima positivo	Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo	Rispetta i temi assegnati, le fasi e i tempi previsti del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta	Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali	E' consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni