

LEARNING TO BECOME

L'innovazione curricolare
attraverso la rete di Avanguardie Educative

I.C. CHERI 4 Il Design della Didattica

Come progettare il curricolo *Learning to Become*



Il Design della Didattica

Come progettare il curricolo *Learning to Become*^{1*}

1. Introduzione

- *Indicare la cornice di senso del percorso didattico*
- *Connettere le finalità generali e gli obiettivi del percorso didattico alle visioni e agli orizzonti di senso del curricolo Learning to Become **[cfr. Allegato 2]***
- *Indicare le Idee della Gallery di AE; le AREE culturali del curricolo; i Cluster/Processi **[cfr. Allegato 3]***

a. Titolo e Abstract

Sintesi del percorso

Ri-scopriamo e rispettiamo Chi-eri

Questo intervento didattico si traduce in un percorso di conoscenza e riscoperta della città di Chieri e di riflessione sull'importanza delle regole di convivenza civile e dell'importanza della competenza multilinguistica (lingua inglese), delle arti e delle tecnologie per la comprensione e la rappresentazione del mondo. L'idea di fondo è di promuovere un'educazione alla cittadinanza attiva per la salvaguardia del territorio e del patrimonio artistico culturale, con la prospettiva di attivare nel lungo periodo il progetto "Consiglio comunale dei ragazzi (CCR) per arrivare ad una vera e propria progettazione partecipata da parte loro.

Il progetto didattico è improntato alle visioni, agli orizzonti di senso alle aree del curricolo e ai nuclei tematici di Learning to Become. In dettaglio la cornice di senso del curricolo si focalizza, rispetto alle categorizzazioni afferenti alla sperimentazione, sulle visioni relative all'insegnare un agire relazionale (3), imparare a stare con il mondo (5), ridistribuire l'istruzione attraverso un nuovo cosmopolitismo (6). Per quanto riguarda gli orizzonti di senso le attività hanno l'obiettivo di insegnare a stare con i problemi del mondo, attraverso una pedagogia dell'apprendimento situato (3), ad utilizzare l'agire come effetto delle relazioni umane (5), a valorizzare la molteplicità e l'interconnessione delle conoscenze, delle pratiche e delle tecnologie (6). Di conseguenza le aree del curricolo Learning to Become interessate sono state il territorio, l'internazionalizzazione (3), i tempi, gli spazi e gli ambienti di apprendimento della comunità educativa (5), l'appartenenza ai destini del mondo (6). Nella pratica gli interventi didattici si articoleranno sui seguenti nuclei tematici: Outdoor education (3), patrimonio ambientale e culturale (5), beni comuni, identità e appartenenza. Educazione civica e pratiche della legalità. Cittadinanza (6) interessando le discipline di italiano, storia, geografia, inglese, matematica, scienze, arte, tecnologia e musica.

^{1*} Per altri aspetti e chiarimenti si rimanda al *Progetto esecutivo*.

b. Finalità

*È lo spazio in cui il docente presenta la **cornice di senso e le finalità generali**: la connessione con il curricolo; il contesto in cui si svolge l'intervento didattico (orientamento; progetto d'istituto, ecc.); il rapporto con la programmazione didattica generale della classe; la rilevanza che l'esperienza di apprendimento assume in rapporto al curricolo).*

Il percorso si inserisce in una cornice di senso che mira a imparare a stare con i problemi del mondo attraverso una pedagogia dell'apprendimento situato.

Il percorso è compreso tra i progetti di istituto ed è calendarizzato in orario curricolare nella seconda parte dell'anno scolastico.

Le finalità generali del percorso sono l'imparare a vivere in un mondo comune, la conoscenza del territorio in una dimensione locale e la consapevolezza dell'importanza del rispetto della propria città. Tale visione si inserisce nel curricolo di Educazione civica ed è connesso a vari argomenti disciplinari.

Finalità: imparare a vivere in un mondo comune - il paradigma dell'oltre-scuola: la scuola fuori dalla scuola, la sostenibilità, Agenda 2030, Educazione civica, il territorio locale e la prospettiva globale

Percorso inserito in Educazione civica e argomenti disciplinari: grammatica, strategie di comprensione del testo, matematica, storia dell'arte, tecnologia, teoria musicale.

c. Traguardi di competenza e Obiettivi specifici di apprendimento

Sezione in cui il docente indica in forma di elenco sintetico i traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento in relazione al curricolo e sulla base dei repertori di competenze impiegati nella scuola secondaria di primo e/o secondo grado.

Esempio: Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi*

* DM 139/2007 Assi culturali

Sono stati scelti i seguenti traguardi di competenza e obiettivi specifici di apprendimento, facendo riferimento alle Competenze chiave UE 2018:

- competenza alfabetico-funzionale
- competenza multilinguistica
- competenza matematica, scienze, tecnologie
- competenza digitale
- competenza personale e sociale e capacità di imparare a imparare
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza imprenditoriale
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Inoltre, in riferimento alle Indicazioni nazionali (DM 254/2017) e alla Legge di Educazione civica 92/2019, sono stati scelti i seguenti traguardi di competenza e obiettivi di apprendimento.

MATERIA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EDUCAZIONE CIVICA
STORIA Il Comune di Chieri	- Produrre informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali, e saperle organizzare in testi - Conoscere aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e saperli mettere in relazione con i fenomeni storici studiati	- Saper usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze e testi su temi definiti - Saper costruire grafici e mappe spazio-temporali per organizzare le conoscenze studiate - Saper collocare la storia locale in relazione con la storia italiana ed europea	Asse 1. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà
ITALIANO Le regole in città	- Usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri, nella realizzazione di progetti e nella creazione di prodotti - Leggere e scrivere correttamente testi di tipo regolativo adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario - Comprendere e usare in modo appropriato le parole del vocabolario di base	- Saper applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura - Saper scrivere testi di tipo regolativo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario - Saper realizzare scelte lessicali adeguate in base al tipo di testo	Asse 2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

MATERIA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EDUCAZIONE CIVICA
MATEMATICA Tabelle e grafici della demografia	- l'alunno sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, se necessario, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni - l'alunno si muove con sicurezza nel calcolo con le diverse tipologie di numeri - l'alunno analizza ed interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza - spiegare il procedimento seguito, anche in forma scritta, per ottenere i risultati corretti - confronta procedimenti e formalizzazioni diverse per passare da un caso particolare alla generalizzazione del fenomeno - sostiene i risultati ottenuti e le proprie convinzioni portando esempi e controesempi adeguati utilizzando concatenazioni di affermazioni e accetta di cambiare idea riconoscendo le conseguenze logiche di un'argomentazione corretta. - utilizza e interpreta il linguaggio matematico (schemi, tabelle, grafici, formule) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale - rafforza un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà	- rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative - usare il piano cartesiano per rappresentare dati e tabelle, ricavando grafici e analisi di eventi reali - scegliere ed utilizzare valori medi (media, moda e mediana) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione e saper valutare la variabilità di un insieme di dati	

MATERIA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EDUCAZIONE CIVICA
SCIENZE La cucina povera medievale	- l'alunno sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, se necessario, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni - l'alunno ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo, riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante e i modi di soddisfarli nel tempo - è consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse - sa adottare stili di vita ecologicamente responsabili - collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo - Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico	- Essere capace di padroneggiare concetti di trasformazione chimica (in cucina e non solo), saper sperimentare reazioni (di facile realizzazione) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici che rappresentano la struttura della materia e delle sostanze - osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzione in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto -riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi - comprendere e realizzare esperienze su coltivazioni e allevamenti, osservandone i cambiamenti nel tempo - Sviluppare progressivamente nel tempo la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando ad esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita delle piante con la fotosintesi e la crescita e lo sviluppo delle cellule - Assumere comportamenti responsabili e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali	

MATERIA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EDUCAZIONE CIVICA
INGLESE English is around us - Scavenger Hunt	- COMUNICARE IN L2, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' - COMPETENZA DIGITALE	- Produrre semplici testi riguardanti la città in cui vivi/vai a scuola - Acquisire e interpretare le informazioni in lingua 2 standard relative a situazioni note - Compiere semplici inferenze testuali ed extratestuali anche su brevi testi. - Comunicare in situazioni di vita quotidiane per uno scambio di semplici informazioni - Saper individuare scopi e destinatari; Saper progettare utilizzando le diverse fasi del processo di scrittura (ideazione, pianificazione, stesura, revisione) - Saper ri-adattare e riutilizzare le parole i messaggi di lingua inglese rilevati nell'ambiente cittadino per la costruzione di nuovi messaggi in nuovi contesti - Saper creare slogan e filmati promozionali relativamente alla propria scuola - Saper utilizzare in modo fluente e corretto le strutture sintattiche del simple present: forma interrogativa; Vocaboli e funzioni: Directions	Asse 2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio - salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile
INGLESE City Rules for Teens (con ITALIANO)	- COMUNICARE IN L2, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' - COMPETENZA DIGITALE	- Produrre semplici testi riguardanti la città in cui vivi/vai a scuola - Saper individuare scopi e destinatari; Saper progettare utilizzando le diverse fasi del processo di scrittura (ideazione, pianificazione, stesura, revisione) - Acquisire e interpretare le informazioni in lingua 2 standard relative a situazioni note - Compiere semplici inferenze testuali ed extratestuali anche su brevi testi. - Saper usare in modo corretto la forma dell'imperativo in inglese per formulare ordini, regole e divieti alla forma affermativa e negativa	Asse 1. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà: concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (ad esempio il codice della strada, i regolamenti scolastici, dei circoli ricreativi, delle Associazioni...).

MATERIA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EDUCAZIONE CIVICA
ARTE Chieri medievale	- riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio sensibilizzandosi ai problemi della sua tutela e conservazione - saper leggere le opere prodotte nell'arte medioevale collocandole nel loro contesto storico; - saper rielaborare creativamente materiali fotografici utilizzando tecniche multimediali	- Saper usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze e testi su temi definiti - Saper utilizzare materiali diversi per riprodurre le forme osservate su differenti supporti.	Asse 2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.
TECNOLOGIA Il cotto: storia e lavorazione	- riconoscere la lavorazione e l'utilizzo del cotto negli edifici medievali in particolare quelli della città di Chieri Saper realizzare un manufatto sul modello medievale chierese, plasmando la terra e ascoltando testimonianze sul territorio	- Conoscenza e lavorazione di un nuovo materiale: la terra del pianalto di Poirino. - Saper sviluppare la capacità di osservazione dei particolari decorativi delle costruzioni.	Asse 2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.
MUSICA Creazione di un brano musicale	Ideazione e realizzazione, anche collettivamente, di messaggi musicali usando anche sistemi informatici Realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di un brano strumentale e vocale.	- Saper eseguire brani musicali - Saper leggere semplici spartiti - Saper riconoscere ed imitare uno stile musicale (nel caso specifico quello medievale) - Imparare a collaborare apportando le proprie capacità alla collettività (solista-orchestra)	Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.

d. Come si colloca la sperimentazione rispetto alle IDEE della Gallery di Avanguardie Educative, alle AREE culturali del curriculum, ai Cluster/Processi trasversali della scuola

Specificare i campi che interessano il progetto.

Idee della Gallery di Avanguardie Educative	Aree culturali del curriculum	Cluster / Processi trasversali
☐ Apprendimento autonomo e tutoring ☐ Debate ☐ Didattica per scenari ☒ x Flipped Classroom ☐ Laboratori del sapere ☐ MLTV ☐ Oltre le discipline ☒ x Outdoor education ☐ Service Learning ☐ Altre idee della Gallery di AE ☒ x Aula laboratorio	☐ x Area dei Linguaggi ☒ x Area delle discipline STEM ☒ x Area della Storia e delle scienze sociali ☐ Area Trasversale	☒ x Paradigmi disciplinari ☐ Didattica orientativa ☒ x Agenda 2030 ☐ PCTO ☐ Laboratori trasformazione sociale ☐ Proattività ☐ Altro ☐ -----

2. Storytelling

- Raccontare il percorso di apprendimento, il suo svolgimento, i contenuti, le modalità, lo scenario educativo.
- Descrivere in che modo si caratterizza l'innovazione del percorso didattico.
- Pensare il percorso didattico come un contenuto digitale da condividere e riutilizzare.

In questa sezione il docente potrebbe **a) raccontare** lo sfondo culturale e didattico del problema; **b) presentare** il quadro generale e il raccordo con il curriculum per stimolare la riflessione del gruppo-classe; **c) valorizzare e rendere attuali** le ragioni per cui viene svolto questo percorso (**orizzonte di senso**); **d) chiarire** il ruolo dei contenuti e dell'argomento che intende sviluppare; **e) descrivere gli elementi di innovazione** e in che modo essi caratterizzano il percorso didattico.

L'insegnante **coniuga i traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento con i saperi pregressi e con il curriculum**, e **definisce la sceneggiatura** di un percorso in grado di stimolare la curiosità, promuovere l'interesse e la motivazione, prefigurare gli scenari della ricerca e il processo formativo.

L'ottica trasmissiva della lezione frontale viene rovesciata e sostituita da un percorso **inquiry based o problem-based**, in cui allo studente si chiede un ruolo partecipativo e attivo in termini di risultato-prodotto.

L'intero percorso potrebbe essere finalizzato alla realizzazione di una risorsa digitale da condividere e riutilizzare anche in altri contesti-scuola.

Premessa

Il percorso *Ri-scopriamo e rispettiamo Chi-eri* è stato organizzato in due filoni.

Il primo, sulla riscoperta della città, ha previsto lezioni e attività di scoperta della città in una nuova prospettiva – come suggerisce il prefisso. È stata esplorata infatti la storia medievale della città, l'architettura, l'arte, la cucina medievale. Inoltre la classe ha svolto una caccia al tesoro alla scoperta delle parole inglesi presenti tra le vie di Chieri.

Il secondo filone ha riguardato invece il rispetto della città. Non è infatti importante solo conoscere il proprio territorio, ma anche imparare a rispettarlo.



Le regole in città (Italiano)

Il percorso *Le regole in città* prevede cinque diverse fasi. Il quinto e ultimo momento costituisce il punto di incontro con la materia **inglese**.

1. Il primo momento della lezione è un brainstorming in cui viene chiesto agli alunni di esprimere le proprie idee rispetto alla parola-chiave "regola". Questa libera associazione di pensieri consente di mettere in luce le conoscenze pregresse sull'argomento invitando tutta la classe alla partecipazione. L'insegnante svolge il ruolo di conduttore sollecitando gli interventi con domande guida (es. "a cosa servono le regole?", "perché sono importanti?", "quali esempi vi vengono in mente?"). Appuntate le idee alla lavagna e sul quaderno di lavoro, si passa alla definizione del testo regolativo e alla spiegazione delle sue caratteristiche (lo scopo, la struttura testuale e la forma). Si procede quindi alla lettura di un testo regolativo d'esempio e allo svolgimento di esercizi di comprensione e analisi.
2. Dopo aver compreso le caratteristiche principali di questa tipologia testuale, si propongono alla classe attività laboratoriali che prevedono lo svolgimento a coppie e in piccoli gruppi di compiti sul testo regolativo. Gli esercizi spaziano dal riconoscimento delle diverse tipologie testuali (regolamenti sportivi e scolastici, testi giuridici, ricette, istruzioni), alla scrittura di regole rispetto a un preciso campo d'azione (come comportarsi al cinema o a scuola durante l'intervallo), alla rappresentazione di cartelli segnaletici a partire da regole date. Questa fase prevede 1 ora di lavoro in classe e 1 ora di lavoro a casa.

3. Il terzo momento di questo percorso è avviato da un brainstorming che invita a riflettere sul tema del "vivere con gli altri". La conclusione che sortisce dagli interventi degli studenti è l'importanza delle regole condivise in città, per una vita comunitaria consapevole, rispettosa e attiva. Si arriva quindi all'esplorazione dei concetti di bene comune, di cittadinanza attiva e di patto di collaborazione. L'insegnante si serve del materiale preparato per gli studenti e interagisce con loro con un approccio dialogato che stimoli all'interazione costante.
4. Dopo aver affrontato il concetto di bene comune – individuato sia nei luoghi fisici che nella dimensione immateriale dei servizi e delle pratiche cittadine – si sposta il focus sulla città di Chieri, a partire dalla domanda stimolo "quali sono, secondo voi, i beni comuni della vostra città?". Raccolte le risposte, viene letto ad alta voce (gli studenti seguono sulle fotocopie fornite dall'insegnante) il Regolamento di Chieri sulla collaborazione tra cittadini e amministrazione per la cura, la gestione condivisa e la rigenerazione dei beni comuni. Chieri è infatti considerata tra i Comuni all'avanguardia su questo tema: dal 2014 si è dotata di un Regolamento comunale per la partecipazione più libera e diretta dei cittadini alla cura dei beni comuni grazie alla firma di patti di collaborazione. La lettura e l'analisi del documento, in questa fase del percorso, ha la duplice funzione di essere d'esempio della tipologia testuale regolativa e di essere di approfondimento sul tema del bene comune e del patto di collaborazione. A tale proposito si visita la pagina web <https://www.comune.chieri.to.it/chieri-aperta/beni-comuni-mappa> che localizza i patti attivi sul territorio e li presenta nel dettaglio.
5. La quinta fase di questo percorso ha un carattere interdisciplinare e coinvolge la materia **inglese**. Questa tappa prevede anzitutto un'uscita sul territorio alla scoperta dei beni comuni della città e la realizzazione di un compito di realtà. Per i dettagli si veda la sezione *Attività* di questa scheda.

City rules for teens (Inglese) - English is Around us Scavenger Hunt

Pre-requisiti: livello pre A1 lingua inglese

L'intervento didattico si è articolato seguendo le fasi delle cinque E della pedagogia costruttivista (Engage - Explore - Explain - Elaborate - Evaluate)

1 - Engage: La lezione inizia con una Speaking activity in lingua 2 che consiste in un brainstorming sulle classroom rules: vengono richiamate le parole chiave per esprimere le regole in lingua 2 al fine di elicitarle le conoscenze pregresse. In seguito utilizzando il libro di testo si procede con un'attività di ascolto di alcune regole possibili all'interno della classe concentrandosi sulla pronuncia con focus sull'articolazione dei suoni in L2 e sono si propone di consolidare e memorizzarle attraverso un gioco di mimo-ripetizione (l'insegnante mima la regola e gli studenti la ripetono, chi sbaglia ad individuare la regola o la pronuncia viene penalizzato, vince chi non riceve penalità). Terminata la fase di gioco-apprendimento, si pensa e si annotano altre regole possibili e riflettendo sul loro valore nel vivere comune.

2 - Explore: Laboratorio conversazione in LINGUA 2 con madrelingua americana Yeva Cancik da Los Angeles: **"Reasons for Rules from brainstorming to awareness: spoken rules and unspoken rules."** link video <https://youtu.be/haeDHOXjf2g>

In questa fase si coglie l'occasione dell'opportunità di avere in classe una madrelingua americana a titolo gratuito per riflettere sull'utilità delle regole, il loro ruolo e la differenza tra le regole dettate dalle istituzioni e le regole imposte dalle abitudini culturali.

3 - Explain:

Le spiegazioni di grammatica avvengono in momenti diversi e con modalità differenti

- spiegazione della struttura sintattica dell'imperativo con l'ausilio di una video-lezione: The Imperative - Give Orders and Commands - English Grammar, appunti e mappe concettuali su digital board e classroom di Google Workspace for Education, esercizi di consolidamento durante la spiegazione e a fine lezione con Kahoot e BYOD
- spiegazione della formazione e uso delle frasi interrogative e negative in due fasi: visione video creato dalla docente in modalità **flipped classroom**: <https://youtu.be/EHbku3AqPz8> ed esercitazioni in classe chiarendo i punti non compresi per mezzo di mappe concettuali fornite dalla docente utilizzando classroom di Google Workspace e la digital board. (Questa parte propedeutica e fondamentale è stata svolta prima dell'inizio del percorso di educazione civica in oggetto)

4 - Elaborate: Outdoor activity - City Rules e English is around us - Scavenger Hunt

Con l'ausilio di un foglio di lavoro strutturato gli allievi esplorano il territorio con il supporto di una mappa e individuano i luoghi da osservare per elaborare delle regole di comportamento civile condivise in inglese e in italiano. Nel contempo hanno il compito di annotare in modo strutturato (nouns, adjectives, verbs), come richiesto dal foglio di lavoro, e fotografare frasi e parole inglesi osservate e lette nei vari siti della città per poi riutilizzarle per scrivere uno slogan per promuovere la propria scuola e creare video commercial di 30 secondi in lingua inglese per promuovere Chieri come città turistica.

5 - Evaluate

La valutazione è stata eseguita a livello qualitativo e strutturato per quanto riguarda le strutture linguistiche con apposito google moduli, a livello di competenze trasversali (soft skills) in itinere con rubriche di valutazione qualitative e osservative (si veda sezione VALUTAZIONE del presente documento) e infine a livello sommativo per quanto riguarda le competenze trasversali di base (base skills). Non è stata eseguita l'autovalutazione.

Prodotti valutati.

- compilazione dei fogli di lavoro.

ESERCIZIO 1 - I BENI COMUNI DI CHERI - CITY RULES FOR TEENS
Go around the city (Chieri) in the map, observe, write and draw what are the rules to be followed in these places. Per ogni luogo scrivere regole alla domanda in lingua italiana.



ACTIVITY 1 - LOCATE AND NAME THE PLACES (Chieri - Geography)
Look at the map and complete the table. (Group activity)

Number	Name of the place	Position
1		
2		
3		
4		
5		

ATTIVITÀ 2 - OSSERVAZIONE E NOTAZIONE DATI - OBSERVATION AND WRITING (Group worksheet in groups)

1) SCHOOL
Description: The school is _____ and inside there are _____
Rules in the school: _____

1. Perché si tratta di un bene comune?
2. Perché è importante per la comunità?
3. Quali sono i comportamenti corretti da seguire in questi luoghi?
4. Quali molti insistenti il luogo se non si è comportati bene?
5. Hai notato la presenza di cartelli separati con le regole da rispettare? Se sì, quali?

2) _____
Description: This _____ and in _____ there are _____
Rules in _____

1. Perché si tratta di un bene comune?
2. Perché è importante per la comunità?
3. Quali sono i comportamenti corretti da seguire in questi luoghi?
4. Quali molti insistenti il luogo se non si è comportati bene?
5. Hai notato la presenza di cartelli separati con le regole da rispettare? Se sì, quali?

3) _____
Description: This _____ and in _____ there are _____
Rules in _____

1. Perché si tratta di un bene comune?
2. Perché è importante per la comunità?
3. Quali sono i comportamenti corretti da seguire in questi luoghi?
4. Quali molti insistenti il luogo se non si è comportati bene?
5. Hai notato la presenza di cartelli separati con le regole da rispettare? Se sì, quali?

Una volta terminato il compito redigi una **didagloga** per illustrare a chi frequenta i luoghi pubblici osservati i comportamenti opportuni e le regole da rispettare.

As a follow up, make an info-graphic document to show public place rules to the people.

ISTITUTO COMPRENSIVO CHERI
FIRST NAME _____ SECOND NAME _____ CLASS _____ date _____

ENGLISH IS AROUND US - SCAVENGER HUNT
Go around the city of Chieri and complete the given tasks and show them to your teachers for the approved signature. You can do tasks 1, 2, 3, 4, 5, 6 in the order you prefer.

1. Photos - 10 points Take as many photos as you can of English writings and signs all around the town of Chieri then show them to Mrs K. for the signature.	2. Video - 5 points Take a short video next to a poster or a sign with all ENGLISH WRITING.	3. Speaking - 5 points Find a shop assistant who can speak English and make her/him sign this box.
4. Reading - 10 points Find 10 English nouns in writings and signs all around Chieri.	5. Reading - 10 points Find 10 English adjectives in writings and signs all around Chieri.	6. Reading - 10 points Find 10 English verbs in writings and signs all around Chieri.
7. Writing - 10 points (in class) Re-formulate a sentence using the English words and/or sentences you found around Chieri. (Poster: draw it or use "presentations" or Canva or similar)	8. Read/Writing - Poster 20 points - (in class) Write an English slogan to advertise Chieri using the English words and/or sentences you found around Chieri. (Poster: draw it or use "presentations" or Canva or similar)	

Final task (at home) - Video - Make a video-commercial to promote the city of Chieri (30 seconds: 1 minute max) and post it on COMPTO LAVORO DEL CORSO (Google Workspace). You will be graded for this activity.

- infografiche italiano/inglese: Il decalogo dei beni comuni - City Rules



- video Scavenger Hunt. entrare in un negozio parlando in inglese: <https://youtu.be/H6QhEC24POs>
- video commercials per promuovere la città di Chieri: https://youtu.be/rZERAwtJ_yk

Il Comune di Chieri (Storia)

Il percorso *Il Comune di Chieri* prevede quattro diverse fasi. Il quarto e ultimo momento costituisce il punto di incontro con la materia **matematica**.

1. La prima fase del percorso approfondisce la comparsa dei Comuni nel Basso Medioevo: come e in quali aree dell'Europa e dell'Italia nascono; quali sono i loro compiti; come evolvono nel corso del tempo (regime consolare, podestarile e popolare). Viene utilizzato il libro di testo e il quaderno di lavoro per la creazione di schemi dei contenuti e di mappe concettuali. L'approccio adottato dall'insegnante è quello della lezione frontale dialogata.
2. Dopo aver approfondito la nascita dei Comuni nel Medioevo, il focus viene spostato sulla storia locale. L'insegnante fornisce a ogni studente una dispensa con le informazioni principali della storia del Comune medievale di Chieri e utilizza una presentazione multimediale come supporto durante la spiegazione. Inoltre, nel corso della lezione viene creata una linea del tempo con le tappe fondamentali del Medioevo a Chieri.
3. Una volta esplorata l'istituzione del Comune medievale anche a livello locale, si passa a trattare le caratteristiche del Comune oggi: i suoi organi e le sue funzioni. Sono consegnate alla classe delle fotocopie con la teoria della lezione e si propone un'attività di approfondimento sul Comune di Chieri. Il lavoro prevede la creazione di

una carta d'identità (Comune, Sindaco, Consiglio comunale e Giunta comunale) e la ricerca di informazioni specifiche sul sito web della città.

4. La quarta fase di questo percorso ha un carattere interdisciplinare e coinvolge la materia **matematica**. Questa tappa prevede una visita dell'Archivio storico del Comune di Chieri con l'incontro con esperto.

Per i dettagli si veda la sezione *Attività* di questa scheda.

La demografia attraverso i secoli a Chieri (Matematica)

In questa ultima fase del percorso "Il Comune di Chieri" si è cercato di analizzare i cambiamenti che la popolazione della città ha subito nel corso della sua storia dal Medioevo fino ad oggi attraverso l'analisi di molti aspetti della vita di questo luogo.

Nella prima parte del lavoro si è preso spunto dalle informazioni storiche sul Comune di Chieri per capire le sue caratteristiche topografiche, politiche e sociali a partire dal Medioevo fino ad arrivare ai giorni nostri.

Per proseguire nel lavoro è stato necessario recarsi all'Archivio storico della città dove con l'aiuto di un esperto i ragazzi hanno potuto maneggiare, seppur con estrema cura e attenzione, i volumi del catasto, dei censimenti e delle levate del sale conservati fin dal 1253.

Nella fase successiva sono stati ordinati e analizzati le informazioni raccolte durante l'uscita ed inoltre i dati sono stati utilizzati per creare grafici e tabelle che evidenziassero l'andamento storico della popolazione chierese. La fase conclusiva del lavoro è stata la produzione da parte dei ragazzi di una presentazione digitale utilizzando **Canva** in cui dovevano inserire le principali informazioni storiche, i dati raccolti all'Archivio, i grafici creati con le informazioni ottenute e le conclusioni.

La cucina povera medievale (Scienze)

L'alimentazione e la cucina hanno subito grandi trasformazioni nel corso della storia e in questo lavoro si è avuto lo scopo di far riflettere sulle ragioni che hanno causato questi cambiamenti e sulle modalità con cui essi sono avvenuti. Dal Medioevo ad oggi le nostre abitudini alimentari sono cambiate radicalmente anche grazie a grandi fatti storici.

Per iniziare il lavoro la classe si è recata in uscita didattica al castello medioevale di Arignano, unico esempio di bastione difensivo ancora presente nella zona del chierese. Innanzitutto i ragazzi sono stati accolti dai proprietari e da una guida che ha fatto visitare loro il castello illustrandone le caratteristiche storiche e strutturali tipiche del periodo in cui è stato costruito.

In un secondo momento gli alunni hanno potuto ammirare il **Giardino dei Semplici** e gli orti del castello illustrati dalla "padrona di casa" che occupandosi di alimentazione e cucina ha spiegato ai ragazzi quali fossero i principi alimentari sui quali si basava la cucina medievale, indicando quali erano gli alimenti e le erbe aromatiche e officinali maggiormente utilizzati nei piatti tipici di quel periodo storico.

Il giorno successivo all'uscita didattica la proprietaria del castello si è recata a scuola e ha tenuto in classe una lezione sul confronto dei metodi di conservazione di ieri e di oggi presentando anche alcune ricette medievali che loro propongono nel menù della locanda del castello. Al termine delle attività i ragazzi hanno prodotto un lavoro digitale in cui era richiesto

di illustrare alcune erbe aromatiche usate nella preparazione dei cibi, alcuni metodi di conservazione, salatura, congelamento, refrigerazione, salamoia, pastorizzazione e almeno un paio di ricette tipiche del Medioevo.

Alla scoperta della Chieri medievale (Arte e tecnologia)

Il punto d'incontro tra **Arte-Tecnologia** ha consentito di progettare un'uscita sul territorio alla scoperta degli edifici medievali chieresi e dell'utilizzo della terracotta sia per la loro costruzione che per la loro decorazione, attraverso losanghe, palmette, croci e tralci di vite o semplici cordoli marcapiano.

Durante l'uscita, ogni studente ha osservato, ricordato e appuntato informazioni sui singoli edifici.

In un secondo momento, la classe è stata divisa in gruppi e ognuno di essi ha preso in carico lo studio e la presentazione di una costruzione medievale della città di Chieri.

Al termine dell'attività ogni gruppo ha esposto e condiviso il proprio studio in modo dettagliato.

Durante il laboratorio di Arte gli alunni e le alunne hanno scelto una decorazione in cotto, l'hanno riprodotta prima graficamente e poi ne hanno creato una mascherina per la riproduzione del motivo a stencil. Tra queste si è scelto di riprodurre a stencil il motivo della palmetta e quello della croce di Malta anche su una parete del laboratorio che i ragazzi avevano precedentemente preparato con una mano di fondo bianco e poi disegnato con il profilo degli archi del portale d'ingresso e dell'oculo dell'Ospedale dei pellegrini osservato durante la visita alla Chieri medievale.

Successivamente a questa prima fase, l'intera classe si è recata a Cambiano, alla cava Carena e all'annesso ecomuseo dell'argilla "Munlab", dove è stato possibile ripercorrere la lavorazione del cotto dalla materia prima ai manufatti, immergendosi così nella cultura materiale di fornace.

Alla fine della visita, tornata dalla passeggiata in cava, la classe ha potuto sperimentare, attraverso un laboratorio specifico, la produzione di esempi delle formelle più interessanti della tradizione chierese.

I ragazzi hanno potuto, attraverso la tecnica dello stampo, ricostruire alcune decorazioni degli edifici quattrocenteschi della propria città.

La colonna sonora di Chieri (Musica)



https://drive.google.com/file/d/14MPewHrgViWwOXT_qcqJMCWgjN4vGxPg/view?usp=drive_link

L'idea di scrivere una canzone riguardante la storia di Chieri nasce dall'esigenza di legare le varie attività e dal desiderio di creare un prodotto multimediale che potesse raccontare in modo semplice alcune caratteristiche della propria città e incuriosire altre persone sulla storia della stessa.

La prima attività è una sorta di *brainstorming* per ricercare le parole chiave e riflettere sugli aspetti più rilevanti della storia e delle caratteristiche incontrati nelle uscite sul territorio effettuate con gli altri docenti. Da qui nasce e si sviluppa il testo con l'interazione di tutti gli allievi che "giocano" con la metrica e la sonorità, ricercando le rime e il ritmo delle parole. In seguito si cerca di inventare una melodia semplice partendo da percussioni e accompagnamenti che richiama lo stile medievale. A tal proposito sono stati proposti alcuni video presenti su YouTube.

Il compito dei docenti coinvolti è quello di arrangiare il brano usando gli strumenti presenti nell'orchestra della classe e registrare una demo strumentale sulla quale, in seguito, i ragazzi possano registrare con i propri strumenti dopo aver studiato lo spartito. Per fare questo si allestisce un semplice studio di registrazione in classe utilizzando microfoni e, quando possibile, collegamenti MIDI.

3. Strategie

- Le modalità per arrivare alle competenze
- Individuare e indicare le aree e/o i centri di interesse curricolare di Learning to Become **[cfr. Allegato 1]**

In questa sezione si descrivono **a) le modalità necessarie a raggiungere i traguardi di competenza, gli obiettivi di apprendimento e b) gli interventi con cui il percorso didattico intende affrontare e sviluppare il curricolo**: la presentazione e ricognizione del problema; la pianificazione del lavoro collaborativo e di quello individuale; la realizzazione e la presentazione del prodotto.

Le strategie, con le attività che ne derivano, **si configurano come vere e proprie situazioni operative**, attraverso le quali si può elaborare il **design del percorso didattico** complessivo: da una prima fase di **presentazione dell'idea** (*brainstorming*) alla successiva **osservazione ed esplorazione del fenomeno** (dell'evento; della situazione problema; del testo letterario; dell'opera d'arte; ecc.); dalla **concettualizzazione delle conoscenze** (per consolidare la dimensione culturale dell'esperienza) alla **progettazione di un prodotto** (si organizzano le idee e i contenuti, anche in forma di mappa; si stabiliscono i ruoli all'interno del gruppo); dallo **sviluppo** (gli studenti trasformano le idee e i materiali in prodotti), fino alla **revisione** (anche attraverso il coinvolgimento di esperti esterni, di sondaggi e interviste) e alla **presentazione finale e alla valutazione**.

Si partirà dalla presentazione di un problema (promuovere l'importanza della conoscenza e del rispetto del proprio territorio) per poi procedere con l'osservazione del fenomeno (esplorazione del territorio dal punto di vista geografico, storico, artistico e linguistico) e con la progettazione dei prodotti finali che valorizzino quanto ri-scoperto e l'importanza del rispetto del presente e del passato di una civiltà per la realizzazione di un futuro migliore e di qualità.

Sintesi delle Strategie

<i>Brainstorming e presentazione dell'idea</i>	- Elicitazione delle conoscenze pregresse sul tema delle regole, del rispetto e del valore storico-culturale del territorio - Osservazione ed esplorazione del territorio dal punto di vista geografico, storico, artistico e linguistico
<i>Come si osserva e come si esplora il fenomeno</i>	- Raccolta informazioni dai siti del comune, creazione di file repository su drive di classroom per la raccolta di documenti, video, foto prodotti dai docenti e dagli alunni
<i>La concettualizzazione delle conoscenze</i>	- Elaborazione di mappe concettuali, video e presentazioni multimediali
<i>L'ideazione e progettazione di un prodotto</i>	Al fine di promuovere e di interiorizzare l'importanza della conoscenza e del rispetto del proprio territorio, gli allievi hanno ideato e prodotto: - infografica inglese-italiano sulle regole in città/City Rules - slogan promozionale della scuola di appartenenza in inglese riutilizzando le parole osservate in città - presentazione multimediale storia-matematica sulla demografia a Chieri nel corso dei secoli - video promozionale in inglese per pubblicizzare la città di Chieri a livello turistico - presentazione multimediale di arte sulla scoperta della Chieri medievale con materiale raccolto in loco - studio e riproduzione grafica delle formelle decorative in cotto di un edificio della città. - decorazione dei muri dell'aula di arte - riproduzione di esempi delle formelle più interessanti della tradizione chierese Gli studenti sono stati partecipanti attivi e in gran parte autonomi per quanto riguarda la scelta degli strumenti da utilizzare e della scelta delle strategie di progettazione e realizzazione dei prodotti finali.
<i>Lo sviluppo</i>	- Divisione in nuclei tematici del lavoro - Analisi dei testi, dei documenti e del territorio - produzione di materiale per repository di classe - Produzione dei vari materiali multimediale e manufatti legati al rispetto e alla riscoperta del territorio cittadino
<i>La revisione</i>	- controllo dei materiali realizzati

<i>La presentazione finale</i>	- infografica inglese-italiano sulle regole in città/City Rules - slogan promozionale della scuola di appartenenza in inglese riutilizzando le parole osservate in città - presentazione multimediale storia-matematica sulla demografia a Chieri nel corso dei secoli - video promozionale in inglese per pubblicizzare la città di Chieri a livello turistico - presentazione multimediale di arte sulla scoperta della Chieri medievale con materiale raccolto in loco - studio e riproduzione grafica delle formelle decorative in cotto di un edificio della città. Successiva decorazione dei muri dell'aula di arte - riproduzione di esempi delle formelle più interessanti della tradizione chierese - eventuale creazione di una web page per raccogliere tutto il materiale (a cura dei docenti)
<i>La valutazione</i>	- Rubrica di valutazione finale per le competenze - Griglia di osservazione delle competenze trasversali e conoscenze specifiche con valore di valutazione in itinere
<i>La documentazione</i>	- Compilazione di fogli di lavoro e creazione di materiali multimediali e manufatti

4. Metodi

- Configurare il gruppo-classe, i ruoli, le situazioni didattiche, i tempi, gli spazi e gli ambienti di apprendimento **[cfr. Allegato 4]**
- Valorizzare la Gallery di Avanguardie Educative

In questa sezione vengono indicate le **metodologie** e le **situazioni didattiche** che il docente suggerisce e configura per il gruppo-classe, anche prevedendo una riorganizzazione dei tempi, degli spazi e degli ambienti di apprendimento (aule laboratorio disciplinari; Future Labs; compattazione dell'orario; Outdoor training):

Metodologie

MLTV; Flipped Classroom; Debate; Service Learning; Oltre le discipline; Didattica per scenari; Lezione fenomenica; HyperDoc; WebQuest; Jigsaw; Studi di caso, PBL; IBSE; ecc.

Situazioni didattiche

Lavoro individuale; Lavoro di gruppo; Lavoro a coppie; Peer-to-peer; Presentazione uno-a-molti; Collaborazione a distanza; Didattica a Distanza; ecc.

A seconda dei contesti di coinvolgimento, esplorazione, spiegazione, elaborazione e valutazione sono state utilizzate diverse strategie anche contemporaneamente come: aule laboratorio, flipped classroom, outdoor education, web-quest, lezione fenomenica in situazioni didattiche quali lavoro individuale, lavoro di gruppo, lavoro a coppie, come possibile osservare dalla presentazione allegata:

https://www.canva.com/design/DAFjHAmImNI/pnNn4fW81XLBEbobTrYVQw/view?utm_content=DAFjHAmImNI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publicshsharelink

5. Attività

- Che cosa si chiede di fare
- Come si riutilizza ciò che si è imparato
- In che modo le attività si collegano al quadro di riferimento di Learning to Become **[Allegato 2]**

Nella sezione **Attività** il percorso viene descritto dettagliatamente indicando **l'osservazione di fenomeni, l'esplorazione di situazioni, la manipolazione di materiali, la lettura di testi, l'analisi di opere d'arte, ecc.**

Queste attività si configurano come esperienze di didattica laboratoriale che coinvolgono i saperi nella loro dimensione disciplinare e interdisciplinare; implicano il recupero e la rielaborazione di conoscenze pregresse; consentono l'apprendimento di nuove conoscenze e abilità; utilizzano il materiale didattico predisposto dal docente; promuovono il riutilizzo e l'applicazione dei saperi in situazioni nuove e produttive, in cui lo studente possa mobilitare le proprie competenze.

Le **Attività** prevedono **una fase esperienziale, di tipo osservativo ed esplorativo** (che cosa si osserva, in che modo, con quali risorse: testi, video, strumentazioni, prove di laboratorio, ecc.), alla quale segue **un lavoro di problematizzazione logica, teorica e culturale** (a seconda delle discipline coinvolte) che consente di procedere in modo induttivo dall'esperienza ai significati.

Per attuare questo passaggio il processo implica un lavoro di **rielaborazione**, di **discussione**, di **lavoro di gruppo e/o individuale**, accompagnato da **letture di approfondimento, schedature, produzione di testi; mappature; visualizzazioni di clip video; esercitazioni; riscritture; traduzioni; attività di progettazione; simulazioni; revisioni; studi di caso, ecc.**

Il docente predispone **schede di lavoro, compiti autentici, schede di verifica, esercitazioni** e altro materiale utile allo svolgimento del percorso.

Per lo svolgimento delle **Attività** è auspicabile l'impiego di tecnologie, strumenti e risorse digitali che favoriscano la dimensione laboratoriale dell'apprendimento, la condivisione e la collaborazione tra gli alunni e i docenti.

ENGLISH IS AROUND US (Inglese)

Sintesi delle Attività

L'attività consiste nel rilevare in modo consapevole quanto la lingua inglese faccia ormai parte del quotidiano. Quindi seguendo il foglio di lavoro ben strutturato:

ICEL INSTITUTO COMPRENSIVO CHERIERI		
FIRST NAME	SECOND NAME	CLASS date
ENGLISH IS AROUND US - SCAVENGER HUNT Go around the city of Chieri and complete the given tasks and show them to your teachers for the approval signature. You can do tasks 1, 2, 3, 4, 5, 6 in the order you prefer.		
1. Photos - 20 points Take as many photos as you can of English writings and signs all around the town of Chieri then show them to Mrs K. for the signature.	2. Video - 5 points Make a short video next to a POSTER or a sign with AN ENGLISH WRITING.	3. Speaking - 5 points Find a shop assistant who can speak English and make him/her sign this box.
4. Reading - 10 points Find 10 English NOUNS in writings and signs all around Chieri.	5. Reading - 10 points Find 10 English verbs in writings and signs all around Chieri.	6. Reading - 10 points Find 10 English adjectives in writings and signs all around Chieri.
7. Writing - 10 points (in class) Re-Formulate a sentence using the words of an ENGLISH WRITING (scritte).	8. Read/Writing - Poster 20 points - (in class) Write an English slogan to advertise Quarini using the English words and/or sentences you found around Chieri. (Poster: draw it or use 'presentations' or Canva or similar)	
OPTIONAL: YOUR VERSION:		
Final Task (at home) - Video - 10 points Make a video-commercial to promote the city of Chieri (30 seconds/1 minute max) and post it on COMPTO LAVORI DEL COBO (Google workspace). You will be graded for this activity.		

viene chiesto agli studenti di raccogliere dati precisi sulla lingua inglese già presente sul territorio facendo foto a insegne, poster, cartelloni, avvisi, infografiche turistiche, nomi di negozi e insegne pubblicitarie, parlando in inglese con la popolazione, categorizzando grammaticalmente le parole e gli enunciati osservati per poi lavorare creativamente con la lingua e rielaborare quanto trascritto. In questo caso si ricorre alla meccanica della adattabilità: secondo cui si utilizzano gli stessi elementi in contesti diversi. Sulla base di tale assunto teorico saranno riutilizzate tutte quelle parole, parti o intere frasi che dopo essere state decontestualizzate saranno necessarie per creare nuovi testi in contesti differenti. Con questa attività si intende sollecitare tutte le competenze della lingua 2 afferenti alle aree di comprensione e produzione scritte e orali. Il lavoro viene svolto a a titolo individuale.

Dettaglio delle Attività

<i>Le esperienze di esplorazione e osservazione</i>	STUDENTI: gita per la città di Chieri annotando sul foglio di lavoro parole e frasi in inglese DOCENTI: Organizzazione di repository per la raccolta dati, osservazione e valutazione intermedia delle modalità di lavoro.	foglio di lavoro, dispositivi BYOD, registrazione audio video
<i>La discussione e la problematizzazione</i>	STUDENTI: Attraverso la rielaborazione dei dati raccolti e la creazione dei prodotti multimediali richiesti constatare come sia evidente che l'inglese non è una materia di studio ma mezzo di comunicazione con altre culture, non solo quelle anglofone, nonché espressione culturale del nostro percorso storico che ci circonda quotidianamente anche se non ce ne accorgiamo. DOCENTI: Osservazione del lavoro individuale e in gruppo e della capacità di raccolta e condivisione di informazioni significative.	BYOD, DIGITAL BOARD Classroom, Drive di Google Workspace
<i>Altre attività specifiche</i>	STUDENTI: Registrazione video in loco: videoregistrare una conversazione in inglese con i proprietari dei negozi cittadini. Produzione di SLOGAN e video commercials DOCENTE: osservazione e valutazione delle base e soft skills.	BYOD, software per elaborazione video: Canva, Video show, ecc. Elaborazione infografica: canva.com

LE REGOLE IN CITTA' - CITY RULES FOR TEENS (Italiano - inglese)

Sintesi delle Attività

Il punto d'incontro italiano-inglese prevede un'uscita sul territorio alla scoperta dei beni comuni della città. I luoghi esplorati sono cinque: Giardino Falcone-Borsellino, Parco giochi Europa, Piazza Europa, Parco della Rocchetta, Scuola Quarini (spazi esterni e interni). Durante l'uscita ogni studente è provvisto di una scheda di lavoro con esercizi e domande-guida in italiano e in inglese (ad esempio: "perché questo bene comune è importante per la comunità?" "quali sono i comportamenti corretti da seguire e quali quelli da evitare?"). Si invita quindi la classe alla riflessione sul valore di ogni bene e sull'importanza delle regole condivise.

Il secondo momento di questa fase consiste invece in un compito di realtà in *Cooperative Learning*. La classe viene divisa in cinque gruppi, a ognuno dei quali è assegnato un bene comune della città. A partire dalla rielaborazione dei dati raccolti durante l'uscita, ogni gruppo redige un decalogo del buon cittadino costituito da 10 regole in italiano e 10 regole in inglese. Il prodotto finale è un'infografica digitale realizzata con il programma CANVA in entrambe le lingue.

Dettaglio delle Attività

<i>Le esperienze di esplorazione e osservazione</i>	STUDENTI: Uscita sul territorio: esplorazione di alcuni beni comuni della città e compilazione <i>worksheet</i> con attività di orientamento, osservazione e rielaborazione delle conoscenze apprese in classe e quelle esperienziali in lingua inglese e italiano DOCENTI: Organizzazione di repository per la raccolta dati, osservazione e valutazione intermedia modalità di lavoro.	ICT utilizzate: device personale Classroom, Drive di Google Workspace
<i>La discussione e la problematizzazione</i>	STUDENTI: Rielaborazione dei dati raccolti. Lavoro a gruppi di redazione di un decalogo su un bene comune assegnato: stesura di dieci regole in inglese e italiano. Realizzazione di un'infografica su CANVA. DOCENTI: Osservazione e valutazione del lavoro in <i>Cooperative Learning</i> .	ICT utilizzate PC, Digital Board, device personale:
<i>Altre attività specifiche</i>	STUDENTI: Laboratorio di italiano sul testo regolativo: riconoscere, comprendere, analizzare e scrivere testi regolativi. DOCENTI: Condivisione del materiale con esercizi e approfondimenti sul testo regolativo. Monitoraggio degli apprendimenti.	PC, Digital Board, Classroom, Drive di Google Workspace

IL COMUNE DI CHIERI (Storia - matematica)

Sintesi delle Attività

Il punto di incontro storia-matematica prevede un'uscita sul territorio presso l'Archivio storico del Comune di Chieri. Durante la visita l'archivista Vincenzo Tedesco presenta ai ragazzi l'archivio, il lavoro dell'archivista e alcune fonti demografiche di Chieri. La classe viene poi divisa a gruppi e svolge un lavoro di ricerca su alcune fonti selezionate e con l'ausilio di schede di lavoro. Ogni gruppo ha il compito di trovare informazioni sulla popolazione di Chieri nel corso dei secoli.

Il secondo momento di questa fase consiste invece nella realizzazione di una presentazione multimediale dal titolo "La demografia di Chieri nel corso dei secoli". Il lavoro viene svolto come compito domestico individuale e deve seguire una struttura data: Gli strumenti della demografia (argomento trattato con l'insegnante di matematica); la storia di Chieri; l'uscita in Archivio; alcuni grafici sulla popolazione chierese (matematica).

Dettaglio delle Attività

<i>Le esperienze di esplorazione e osservazione</i>	STUDENTI: uscita all'Archivio storico di Chieri, sintesi delle informazioni ottenute sia dall'archivista sia dalla consultazione di testi molto antichi ancora in un (quasi) perfetto stato di conservazione e compilazione di schede didattiche specifiche DOCENTI: raccolta dati, osservazione e valutazione intermedia modalità di lavoro.	ICT utilizzate: device personale
<i>La discussione e la problematizzazione</i>	STUDENTI: riorganizzazione dei dati raccolti e creazione dei grafici DOCENTI: Osservazione del lavoro in classe	ICT utilizzate: PC, LIM, device personale
<i>Altre attività specifiche</i>	STUDENTI: Attività di approfondimento sul Comune di Chieri oggi. DOCENTI: Condivisione del materiale. Monitoraggio degli apprendimenti.	ICT utilizzate: PC, LIM, device personale

LA CUCINA POVERA MEDIEVALE (Scienze)

Sintesi delle Attività

L'alimentazione e la cucina hanno subito grandi trasformazioni nel corso della storia e in questo lavoro si è avuto lo scopo di far riflettere sulle ragioni che hanno causato questi cambiamenti e sulle modalità con cui essi sono avvenuti. Dal Medioevo ad oggi le nostre abitudini alimentari sono cambiate radicalmente anche grazie a grandi fatti storici. Per iniziare il lavoro la classe si è recata in uscita didattica al castello medioevale di Arignano, unico esempio di bastione difensivo ancora presente nella zona del chierese. Innanzitutto i ragazzi sono stati accolti dai proprietari e da una guida che ha fatto visitare loro il castello illustrandone le caratteristiche storiche e strutturali tipiche del periodo in cui è stato costruito. In un secondo momento gli alunni hanno potuto ammirare il Giardino dei

Semplici e gli orti del castello illustrati dalla "padrona di casa" che occupandosi di alimentazione e cucina ha spiegato ai ragazzi quali fossero i principi alimentari sui quali si basava la cucina medievale, indicando quali erano gli alimenti e le erbe aromatiche e officinali maggiormente utilizzati nei piatti tipici di quel periodo storico.

Il giorno successivo all'uscita didattica la proprietaria del castello si è recata a scuola e ha tenuto in classe una lezione sul confronto dei metodi di conservazione di ieri e di oggi presentando anche alcune ricette medievali che loro propongono nel menù della locanda del castello. Al termine delle attività i ragazzi hanno prodotto un lavoro digitale in cui era richiesto di illustrare alcune erbe aromatiche usate nella preparazione dei cibi, alcuni metodi di conservazione, salatura, congelamento, refrigerazione, salamoia, pastorizzazione e almeno un paio di ricette tipiche del Medioevo.

Dettaglio delle Attività

<i>Le esperienze di esplorazione e osservazione</i>	STUDENTI: uscita didattica al castello medievale di Arignano DOCENTI: raccolta dati, osservazione e valutazione intermedia modalità di lavoro.	Dispositivi personali, e macchine fotografiche
<i>La discussione e la problematizzazione</i>	STUDENTI: rielaborazione dei dati raccolti, organizzazione degli appunti presi durante l'uscita e la lezione in aula. Schematizzazione dei dati e realizzazione di un'infografica su Canva comprendente testi e immagini esplicative. DOCENTI: raccolta dati, osservazione e valutazione intermedia delle modalità di lavoro.	PC, Lim, dispositivi personali
<i>Altre attività specifiche</i>	STUDENTI: osservazioni e schematizzazione di fonti storiche e scientifiche DOCENTI: condivisione con gli studenti delle informazioni ottenute, indicazioni per il lavoro digitale e monitoraggio degli apprendimenti	PC, Lim e dispositivi personali

CHIERI MEDIEVALE (Arte-Tecnologia)

Sintesi delle Attività

Il punto d'incontro Arte-Tecnologia ha progettato un'uscita sul territorio alla scoperta degli edifici medievali chieresi e dell'utilizzo della terracotta sia per la loro costruzione che per la loro decorazione, attraverso losanghe, palmette, croci e tralci di vite o semplici cordoli marcapiano.

Durante l'uscita, ogni studente ha osservato, ricordato e appuntato informazioni sui singoli edifici.

In un secondo momento, la classe è stata divisa in gruppi e ognuno di essi ha preso in carico lo studio e la presentazione di una costruzione medievale della città di Chieri.

Al termine dell'attività ogni gruppo ha esposto e condiviso il proprio studio in modo dettagliato.

Durante il laboratorio di Arte ogni ragazzo ha scelto una decorazione in cotto, l'ha riprodotta prima graficamente e poi ne ha creato una mascherina per la riproduzione del motivo a stencil. Tra queste si è scelto di riprodurre a stencil il motivo della palmetta e quello della croce di Malta anche su una parete del laboratorio che i ragazzi avevano precedentemente preparato con un mano di fondo bianco e poi disegnato con il profilo degli archi del portale d'ingresso e dell'oculo dell'Ospedale dei pellegrini osservato durante la visita alla Chieri medievale.

Successivamente a questa prima fase, l'intera classe si è recata a Cambiano, alla cava Carena e all' annesso ecomuseo dell' argilla "Munlab", dove è stato possibile ripercorrere la lavorazione del cotto dalla materia prima ai manufatti, immergendosi così nella cultura materiale di fornace.

Alla fine della visita, tornata dalla passeggiata in cava, la classe ha potuto sperimentare, attraverso un laboratorio specifico, la produzione di esempi delle formelle più interessanti della tradizione chierese.

I ragazzi hanno potuto, attraverso la tecnica dello stampo, ricostruire alcune decorazioni degli edifici quattrocenteschi della propria città.

Dettaglio delle Attività

<i>Le esperienze di esplorazione e osservazione</i>	STUDENTI: uscita nella città di Chieri alla scoperta dell'architettura medievale, uscita al Munlab di Cambiano, visita alla cava di argilla, alla fabbrica dei mattoni e laboratorio di manipolazione DOCENTI: raccolta dati, osservazione e valutazione intermedia modalità di lavoro.	Dispositivi personali e macchine fotografiche
<i>La discussione e la problematizzazione</i>	STUDENTI: rielaborazione degli appunti presi in una relazione scritta e delle fotografie fatte in una presentazione digitale; passaggio dalla fotografia al disegno e alla creazione di una mascherina per pittura a stencil. Lavoro di studio a gruppi sui singoli monumenti visitati. DOCENTI: raccolta, discussione in classe e valutazione dei materiali creati	Laboratorio di Arte e laboratorio di tecnologia, Lim, album da disegno, forbici, colori acrilici

<i>Altre attività specifiche</i>	[Descrizione]	[ICT utilizzate]
----------------------------------	---------------	--------------------

Colonna sonora Ri-scopriamo e rispettiamo Chi-eri (Musica)

Sintesi delle Attività

L'idea di scrivere una canzone riguardante la storia di Chieri nasce dall'esigenza di legare le varie attività e dal desiderio di creare un prodotto multimediale che potesse raccontare in modo semplice alcune caratteristiche della propria città e incuriosire altre persone sulla storia della stessa.

La prima attività è una sorta di brainstorming per ricercare le parole chiave e riflettere sugli aspetti più rilevanti della storia e delle caratteristiche incontrati nelle uscite sul territorio effettuate con gli altri docenti. Da qui nasce e si sviluppa il testo con l'interazione di tutti gli allievi che "giocano" con la metrica e la sonorità, ricercando le rime e il ritmo delle parole.

In seguito si cerca di inventare una melodia semplice partendo da percussioni e accompagnamenti che richiamino lo stile medievale. A tal proposito sono stati proposti alcuni video presenti su YouTube.

Il compito dei docenti coinvolti è stato quello di arrangiare il brano usando gli strumenti presenti nell'orchestra della classe e registrare una demo strumentale sulla quale, in seguito, i ragazzi stessi avrebbero registrato i propri strumenti dopo aver studiato lo spartito.

Per fare questo si allestisce un semplice studio di registrazione in classe utilizzando microfoni e, quando possibile, collegamenti MIDI.

Dettaglio delle Attività

<i>Le esperienze di esplorazione e osservazione</i>	STUDENTI: ascolto di brani medievali e sperimentazione sui propri strumenti.	LIM, strumenti musicali
<i>La discussione e la problematizzazione</i>	Brainstorming e riflessione sull'importanza della lunghezza e della sonorità dei versi della canzone (metrica)	Lavagna, LIM
<i>Altre attività specifiche</i>	Registrazione con software e strumenti musicali.	Computer, microfoni, strumenti, mixer.

6. Valutazione

• Come si valutano le competenze

In questa sezione il docente descrive le modalità con cui intende effettuare un'**osservazione qualitativa** e una **valutazione formativa** dell'attività.

Si possono prevedere **Rubriche di valutazione** intermedie, anche allo scopo di effettuare una valutazione mirata su particolari segmenti didattici e su attività specifiche. Oppure si può preferire una valutazione per competenze dell'intero percorso, utilizzando una specifica rubrica di valutazione.

- Rubrica di valutazione finale per competenze
- Rubrica di valutazione intermedia
- Griglia di osservazione delle competenze trasversali
- Scheda di autovalutazione compilata dallo studente

Sono state valutate qualitativamente le seguenti conoscenze/competenze con verifiche strutturate:

- verifica di comprensione sul testo regolativo
- conoscenze strutture sintattiche lingua inglese
- elaborazione grafici

A livello formativo-intermedio sono state utilizzate le seguenti griglie di valutazione.

RUBRICA DI VALUTAZIONE INFO-GRAFICA DIGITALE (VALUTAZIONE INTERMEDIA)

	LIVELLO INIZIALE (4)	LIVELLO BASE (5-6)	LIVELLO INTERMEDIO (7-8)	LIVELLO AVANZATO (9-10)
TESTI	Errori ortografici, di lessico e sintassi. Insufficienza e/o incoerenza delle informazioni. Scarsa capacità di sintesi.	Testo corretto ma privo di complessità. Presenza approssimativa ma sufficiente delle informazioni. Discreta capacità di sintesi.	Testo corretto con una buona scelta lessicale. Titoli significativi e coerenti. Buona capacità di sintesi.	Testo corretto, con una scelta lessicale precisa e ragionata. Titoli accattivanti e coerenti. Ottima capacità di sintesi.
GRAFICA	Scelte grafiche (colori, immagini, grafici/schemi) non funzionali. Scarsa coerenza visiva.	Scelte grafiche (colori, immagini, grafici/schemi) essenziali ma coerenti e funzionali.	Scelte grafiche (colori, immagini, grafici/schemi) curate, coerenti e significative.	Scelte grafiche (colori, immagini, grafici/schemi) curate, coerenti e brillanti, in grado di fornire un efficace impatto visivo.
STORYTELLING	Il tema dell'infografica non è chiaro e definito. Le soluzioni per presentare il fenomeno sono incoerenti e banali.	Il tema dell'infografica è chiaro. Le soluzioni per presentare il fenomeno sono essenziali ma coerenti.	Il tema dell'infografica è chiaro e preciso. Le soluzioni per presentare il fenomeno sono coerenti e nitide.	Il tema dell'infografica è chiaro e preciso. Le soluzioni per presentare il fenomeno sono coerenti, originali e accattivanti.

RUBRICA DI VALUTAZIONE PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE

	LIVELLO INIZIALE (4)	LIVELLO BASE (5-6)	LIVELLO INTERMEDIO (7-8)	LIVELLO AVANZATO (9-10)
CONTENUTO	Insufficiente, erroneo, non pertinente alla consegna.	Accettabile e corretto, ma generico.	Ricco, corretto e pertinente.	Completo e preciso, perfettamente selezionato rispetto alla consegna
TESTO SLIDES	Errori grammaticali, mancanza di coerenza/coesione, troppo testo.	Forma semplice ma corretta, troppo testo.	Forma chiara e corretta. Sintesi e parole-chiave.	Forma chiara, corretta e lessicalmente adeguata. Sintesi e parole-chiave.
IMMAGINE VIDEO	Non inseriti/non pertinenti.	Inseriti ma non pertinenti.	Inseriti e pertinenti.	Comunicativamente efficaci e pertinenti.
GRAFICA SLIDES	Confusione e difficoltà di lettura (font, colori).	Complessiva chiarezza, mancanza di originalità.	Efficacia comunicativa.	Originalità ed efficacia comunicativa.

GRIGLIA VALUTAZIONE COMPETENZE TRASVERSALI

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA CHIAVE EUROPEA 2018					
COMPETENZE	INDICATORI	LIVELLO DI PADRONANZA			
		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Competenza alfabetico-funzionale	Sa individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale, sia scritta utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti				
Competenza multilinguistica	Sa utilizzare la lingua inglese in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Sa mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune di riferimento al livello				
Competenza matematica, scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)	Sa risolvere problemi in situazioni quotidiane. Sa usare modelli matematici di presentazione (grafici).				
Competenza digitale	Sa comprendere l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e sa creare contenuti digitali				
Competenza personale e sociale e capacità di imparare a imparare	Sa riflettere su se stesso, sa gestire efficacemente il tempo e le informazioni e le sa organizzare. Sa lavorare con gli altri in maniera costruttiva.				
Competenza in materia di cittadinanza	Sa agire da cittadino responsabile e partecipa pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali.				
Competenza imprenditoriale	Sa analizzare la realtà e sa trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica e soluzioni creative.				
Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali	Sa comprendere e rispettare l'espressione di idee e significati, comunicati in diverse culture e tramite una serie di arti e altre forme culturali.				

7. Risorse

- Essere consapevoli dell'informazione
- Uso critico e intelligente delle tecnologie digitali

Le risorse, i materiali tecnici, le tecnologie e le applicazioni web che si utilizzano durante il percorso.

Gli approfondimenti bibliografici; la sitografia di riferimento; i video da visualizzare: tutte queste risorse guidano lo studente nella **pratica della ricerca** e nell'**uso consapevole delle fonti** di documentazione. Inoltre concorrono non soltanto allo svolgimento del percorso ma anche alla **rappresentazione problematica della conoscenza e del processo di apprendimento**.

LE REGOLE IN CITTÀ - CITY RULES FOR TEENS

- <https://www.comune.chieri.to.it/chieri-aperta/beni-comuni>
- Sarah M Howell, Lisa Kester-Dodgson, Patrizia Caroti, THINK BIG, Oxford University Press, vol. 1
- Yeva Cancik da Los Angeles: "Reasons for Rules from brainstorming to awareness: spoken rules and unspoken rules." **link video** <https://youtu.be/haeDHOXjf2g>

ENGLISH IS AROUND US:

- Territorio, negozi, strade, manifesti e cartelli turistici sul territorio della città di Chieri

IL COMUNE DI CHIERI

- Corrado Terranova, *Chieri medievale. Dall'età longobarda al comune*, Chieri, Gaidano e Matta, 2016.
- Guido Vanetti, *Chieri. Appunti di storia*, Chieri, Edizioni «Corriere», 1996.
- <https://www.comune.chieri.to.it/comune>
- <https://www.comune.chieri.to.it/archivio>

LA DEMOGRAFIA A CHIERI DAL MEDIOEVO AD OGGI

- Claudio Rotelli, *L'economia agraria di Chieri attraverso i catasti dei secoli XIV - XVI*, Dott. A.GIUFFRÈ EDITORE - 1967
- Informazioni ottenute verbalmente dall' archivista Vincenzo Tedesco durante la visita all'archivio storico della città
- <https://www.tuttitalia.it/piemonte/39-chieri/statistiche/popolazione-andamento-demografico/>
- <http://www.comuni-italiani.it/001/078/statistiche/popolazione.html>
- <https://www.istat.it/>

CUCINA POVERA MEDIEVALE

- Informazioni ottenute verbalmente dalla guida durante la visita al castello medioevale di Arignano
- Informazioni ottenuta alla dott.ssa Panini sia durante la visita al giardino e agli orti del castello sia durante la lezione svoltasi in aula
- <https://www.arechibirra.it/cucina-medievale/>

- http://www.icarcevia.edu.it/sito_2001_2011/didattica/g1_01prodotti/4arcevia00_01/che_cosa_si_mangia_nel_medioevo1.htm

CHIERI MEDIEVALE NELL'ARTE

- Graziano Camporese, Itinerari chieresi, Associazione Pro Chieri, 1987
- Stefania Allora, Palazzi e case medievali di Chieri, Associazione culturale Carreum Potentia -2018

IL COTTO: STORIA E LAVORAZIONE

- Vincenzo Tedesco, Il cotto a Chieri, Comune di Chieri, 2002
- Ecomuseo Munlab, ex-fornace di Cambiano

COLONNA SONORA RI-SCOPRIAMO E RISPETTIAMO CHI-ERI (CHIERI CHI ERI)

- Parole e riflessioni degli allievi in seguito alle uscite sul territorio e alle attività svolte;
- Software e strumenti musicali per la registrazione del brano.