

DISCIPLINA : Italiano

"L'interrogatoretorico"

Definizione del problema disciplinare

L'interrogatoretorico è un'attività laboratoriale di recupero e potenziamento sulle figure retoriche per il secondo biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Riflessioni dei docenti

- **Motivi organizzativi:**

L'interrogatoretorico insiste su competenze informatiche già acquisite e su un metodo di insegnamento/apprendimento, quello del coding, che ha dato interessanti risultati nella classe in precedenti sperimentazioni. Il tutto è volto a potenziare le attività di studio dell'argomento disciplinare in oggetto, portandolo da una dimensione squisitamente ed esclusivamente letteraria ad una dimensione di condivisione ludica.

- **Motivi didattici:**

In base a precedenti osservazioni, una delle abilità che si arrugginiscono più frequentemente nel corso del triennio è quella relativa alla capacità di riconoscere e individuare le figure retoriche all'interno del testo poetico. Effettivamente senza un costante allenamento risulta difficile per i discenti mantenere standard di qualità, seppur in un primo tempo faticosamente raggiunti attraverso studio ed esercizio. Questa attività, che rende, per la sua stessa essenza, gli studenti consapevoli e partecipi del loro processo di apprendimento, potrebbe costituire una valida alternativa ai tradizionali percorsi di recupero e potenziamento.

- **Prerequisiti:**

Coding di base con Scratch 2.0
Consapevolezza nella scelta delle fonti
Basi di storia della letteratura e del testo poetico
Struttura del testo poetico

- **Scelte didattiche:**

Attività laboratoriale in piccoli gruppi
Uso del laboratorio di informatica
Cooperative learning

- **Competenze attivate:**

- **Competenze di cittadinanza:**

Imparare ad imparare
Risolvere Problemi
Comunicare
Agire in modo autonomo e responsabile

- **Competenze asse dei linguaggi:**
Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
- **Competenze asse matematico:**
Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni
- **Competenze asse scientifico-tecnologico:**
Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.
- **Riferimenti alle indicazioni nazionali: LINEE GUIDA PER IL PASSAGGIO AL NUOVO ORDINAMENTO (istituti tecnici) dpr 15 marzo 2010 art. 8 comma 3 ;**
paragrafi: 2.1.1, 2.1.2; 2.1.3 e seguito:
"...I docenti, utilizzando il laboratorio, hanno la possibilità di guidare l'azione didattica per "situazioni-problema" e strumenti per orientare e negoziare il progetto formativo individuale con gli studenti, che consente loro di acquisire consapevolezza dei propri punti di forza e debolezza. Il processo sistematico di acquisizione e di trasferimento di conoscenze/abilità/competenze che caratterizza l'apprendimento dello studente può esprimersi, in modo individuale o collegiale, in un'attività osservabile che si configuri come un risultato valutabile. Il laboratorio, quindi, rappresenta la modalità trasversale che può caratterizzare tutta la didattica disciplinare interdisciplinare per promuovere nello studente una preparazione completa e capace di continuo rinnovamento. ..."

Consegna alla classe:

Realizza un prodotto interattivo in grado di verificare l'abilità dell'utente nel riconoscere/individuare le figure retoriche all'interno di un testo poetico.

L'attività di soluzione di ciascun compito si strutturerà nelle seguenti fasi:

1. Analisi del compito
2. Implementazione della soluzione (oggetto multimediale);
3. Test e confronto

Collaborazione tra docenti

Eventuale supporto di docenti già competenti nell'uso degli strumenti di Scratch (si tratta di docenti di informatica o di materie scientifiche esterni al consiglio di classe).

Valutazione

Vengono valutati

- gli aspetti curriculari:
 - capacità di analisi e sintesi;
 - capacità di astrazione (anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche);
 - capacità di analizzare ed interpretare dati;
 - capacità di individuare le strategie appropriate per la risoluzione dei problemi;
 - utilizzo consapevole delle potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico;
- gli aspetti non curriculari:
 - significatività espressiva dell'oggetto multimediale;
 - capacità di lavoro in team;

- scelta di fonti autorevoli;
- rispetto dei tempi;
- esposizione dei lavori;

Introduzione del lavoro in classe

1. Presentazione dell'attività agli studenti
2. Richiami ai prerequisiti (se necessario, a discrezione del docente)
3. Somministrazione del questionario iniziale
4. Rivisitazione dell'ambiente Scratch (funzionalità e potenzialità di utilizzo dello strumento)
5. Creazione gruppi di lavoro

Organizzazione della classe

In classe il lavoro viene svolto per gruppi di tre membri e creati sulla base di criteri specifici: un allievo fortemente competente in informatica per scratch, un allievo che si occupa della ricerca delle fonti, un allievo capace di individuare e riconoscere le figure retoriche. Il gruppo documenta le sue attività giornaliere nel diario di bordo. La responsabilità della compilazione del diario di bordo è a rotazione. Il diario viene caricato su un apposito padlet.

L'attività si svolgerà in laboratorio di informatica per quanto riguarda le ore curricolari; è prevista anche la prosecuzione dell'attività a casa in orario extracurricolare.

Progettazione narrativa per step.

- definizione del problema

La classe viene divisa in gruppi la cui composizione viene stabilita dal docente..
A ciascun gruppo viene assegnato il medesimo compito.

- analisi del problema

I componenti dei singoli gruppi analizzano il problema assegnato, lo smontano e decidono cosa realizzare utilizzando gli strumenti messi a disposizione dei docenti:

- i riferimenti alle fonti da utilizzare
- l'utilizzo di tutti i servizi forniti dal web (video, immagini, testo, materiali multimediali, siti dedicati, ecc.)
- il format del diario di bordo.

- implementazione della soluzione

Ai gruppi verranno date complessivamente 4 settimane di tempo per realizzare il compito; un'ora a settimana in laboratorio di informatica con la compresenza, se necessario, di un docente di informatica o di un tecnico di laboratorio.

Una parte del lavoro deve essere svolto a casa dai gruppi che:

- si potranno vedere fisicamente
oppure
- potranno lavorare in maniera asincrona.

In ogni caso verranno utilizzati documenti di scrittura collaborativa per la progettazione/realizzazione del lavoro su Scratch. I gruppi devono consegnare i link dei file in un'area condivisa con l'insegnante.

I file del progetto in Scratch permettono la condivisione e la collaborazione on-line. Inoltre i gruppi devono documentare settimanalmente il processo di realizzazione in file condivisi (Padlet) nei quali deve essere esplicitata l'associazione di ciascuna attività con la persona che la esegue e la sequenza delle operazioni complessivamente svolte per portare a termine il compito. Questo ultimo file viene consegnato a ciascun gruppo in un format omogeneo per permettere la standardizzazione dei lavori e la loro confrontabilità in fase di valutazione.

- test e confronto

I gruppi, per le 3 settimane seguenti alla consegna, presenteranno il loro lavoro al resto della classe, due gruppi per ogni settimana. Alla presentazione l'intera classe avrà l'opportunità di sperimentare l'oggetto costruito da un gruppo.

In questo contesto l'insegnante valuta il processo di apprendimento, l'interazione all'interno del gruppo e il prodotto finale consegnato dagli studenti utilizzando la griglia predisposta dal docente.

Gli studenti, dopo ogni presentazione, potranno rivedere il compito sulla base di quanto successo durante la presentazione/sperimentazione.

- conclusione

Una volta che il gruppo ritiene che il compito sia stato svolto in maniera soddisfacente e che non serve ulteriormente apportare nessuna modifica, condivide il link del lavoro definitivo Scratch e quello del diario.

I prodotti realizzati, a discrezione del docente, potranno essere utilizzati per "interrogare" gli studenti degli altri gruppi o meglio di classi in parallelo. Questa ultima performance potrebbe essere anch'essa oggetto di valutazione seguendo gli ordinari criteri di un'interrogazione!