

MIUR Legge 6/2000

*Contenuti museali e ambientali per la didattica delle scienze: verso un
Sistema E-learning*

Workshop 17 maggio 2014

Il Patrimonio culturale digitale per la didattica

L'oggetto museale-funzione didattica nella scuola

Sonia Sapia



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA



Il sistema scolastico italiano
assume come orizzonte
di riferimento verso cui tendere
il quadro delle *competenze-chiave*
per l'apprendimento permanente
definite dal Parlamento Europeo e dal
Consiglio dell'Unione Europea
(Raccomandazione del 18 dicembre 2006)



La Commissione Europea ha collaborato con gli Stati membri per sviluppare il concetto di competenze-chiave: conoscenze, abilità e atteggiamenti che aiutano le persone a ottenere la realizzazione personale e consente loro di prendere parte alla società. Queste includono le competenze "tradizionali" come lingua madre, lingue straniere, competenze di base in matematica e scienze, e competenze digitali, ma anche quelle più 'trasversali' come imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale.



Le competenze-chiave sono il punto di arrivo di un vasto confronto scientifico e culturale sulle competenze utili per la vita. L'impegno di ogni Stato è far conseguire tali competenze a tutti i cittadini europei, indipendentemente dalle caratteristiche proprie di ogni *sistema scolastico nazionale*



OBIETTIVI DELLA SCUOLA



formare ogni persona sul piano cognitivo e culturale
affinchè possa affrontare positivamente l'incertezza e
la mutevolezza degli scenari sociali e professionali



realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti
alle inclinazioni personali degli studenti
nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari
della personalità di ognuno

NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO



Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione
<http://www.indicazioninazionali.it/J/>

Istituzioni Scolastiche si impegnano a costruire un curriculum che segua le nuove Indicazioni Nazionali, con un'attenzione specifica alle competenze trasversali, tra cui assume un'importanza fondamentale

la competenza digitale

ovvero l'abilità di saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet

PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA

indirizzato all'innovazione didattica

realizzare cambiamenti significativi nell'evoluzione cognitiva degli alunni a garanzia del loro successo formativo, scolastico e sociale



Le sinergie che si creano tra scuola ed enti formativi ed educativi
per la realizzazione del percorso tracciato nel POF
e le frequenti attività legate al rapporto tra scuola e musei

EVIDENZIANO



l'esigenza di modificare e implementare
le modalità che favoriscono
l'integrazione del patrimonio culturale con il percorso curricolare
mediante l'utilizzo delle tecnologie in dotazione alle scuole

OBIETTIVI

- creare un percorso comune centrato sulla didattica laboratoriale e sull'apprendimento di tipo collaborativo utilizzando il patrimonio culturale;
- superare un didattica tradizionale di tipo “unidirezionale” coinvolgendo e motivando l'alunno in attività e ambienti di apprendimento stimolanti e gratificanti
- permettere a docenti e studenti di sviluppare competenze digitali tramite la costruzione di prodotti multimediali basati sullo scambio di materiali reperibili sul web per mezzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione

La collaborazione tra Scuola e Musei,
basata sulla fruizione da parte di studenti e docenti
di oggetti appartenenti al patrimonio culturale resi
disponibili sul web poi utilizzati per la realizzazione di
materiale digitale in classe e nei laboratori delle scuole



FAVORISCE

il superamento di una didattica basata sulla
trasmissione/ricezione di contenuti a vantaggio della
creazione di un ambiente di apprendimento
motivante ed efficace

Scuola - Museo

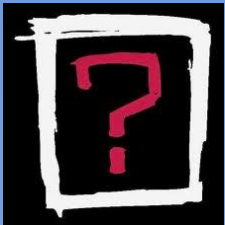
pratica laboratoriale



sezioni didattiche



Necessità: maggiori collaborazione tra Museo -Scuola



Come rendere l'oggetto museale uno strumento per la didattica



Progetto Università - Scuola

Scopi del progetto

- **Agevolare e supportare la didattica nelle Scienze**
- **Avere un supporto o un mezzo per preparare i ragazzi alla visita ai musei**
- **Divulgare la conoscenza di attrezzature e/o strumenti**



Attraverso una tecnologia di semplice utilizzo

Iper testi

Ogni docente crea un percorso ipertestuale utilizzando le immagini online degli oggetti del patrimonio museale di Sapienza e le informazioni contenute nelle schede degli strumenti



Le tecnologie diventano lo strumento per portare il museo in aula offrendo contenuti digitali da integrare con il materiale scolastico.

Obiettivo e-book

L'insegnante organizza la sua lezione con contenuti informativi e immagini degli oggetti museali utili all'argomento che poi affronterà in classe con il supporto di prodotti digitali che egli stesso ha realizzato



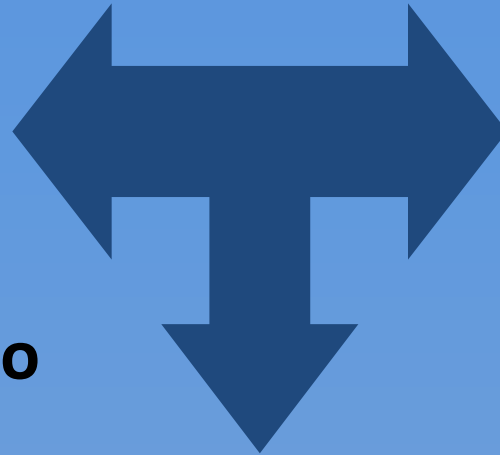
L'oggetto museale strumento educativo e didattico privilegiato

Museo e Aula
ambienti di apprendimento coinvolgenti

... AL MUSEO

AREA COGNITIVA

- Conoscenza
- Comprensione
- Produzione
- Capacità di giudizio



AREA AFFETTIVA

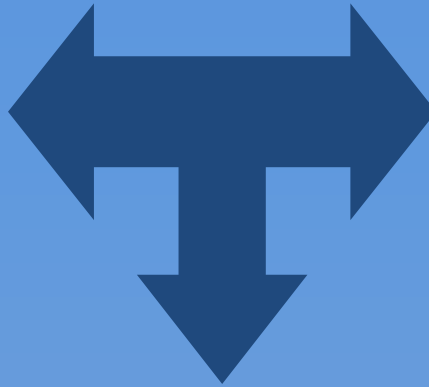
- Impegno
- Partecipazione
- Organizzazione

AREA DELL'IDENTITA'

- Conoscenza di sé, autocontrollo e rispetto delle regole
- Relazione con gli altri
- Orientamento

... L'APPROCCIO ALLA VISITA MUSEALE DEVE...

- **Sviluppare una modalità che permetta l'integrazione del patrimonio culturale con il percorso curricolare**



- **Creare un percorso comune centrato sulla didattica laboratoriale e sull'apprendimento di tipo collaborativo delle scienze**

- **superare un didattica tradizionale di tipo “unidirezionale” coinvolgendo e motivando l'alunno in attività e ambienti di apprendimento stimolanti e gratificanti**

Conclusioni

- ❖ Scuole e Musei lavorano in sinergia
- ❖ Si crea un percorso comune
- ❖ Si stabilisce un confronto diretto tra insegnanti ed esperti “esterni”



Arricchimento per il docente
Crescita cognitiva dell'alunno

STUDENTE - protagonista

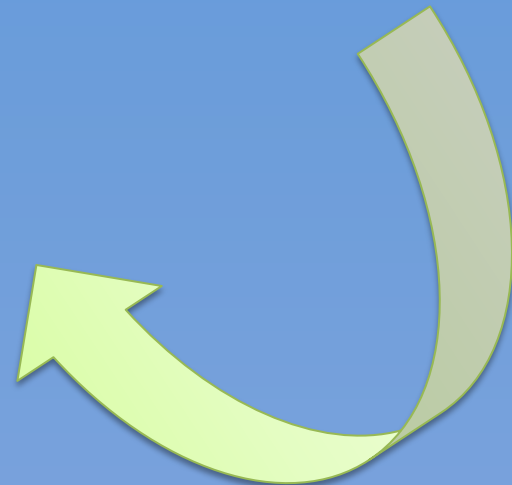
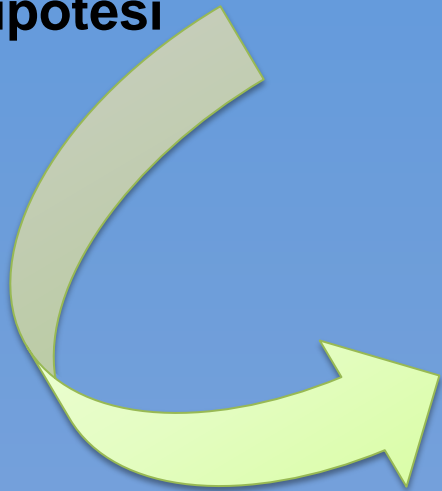
Realizza il suo ipertesto

dopo aver

**Osservato
e formulato domande
e ipotesi**

**Ricercato le risposte
e le soluzioni
attraverso un viaggio
virtuale tra gli oggetti
museali**

**diventa artefice e
divulgatore delle
conoscenze acquisite**



Riassumendo...

I docenti che seguono un percorso formativo
sulle nuove tecnologie
coinvolgeranno e guideranno poi i propri alunni verso
l'acquisizione delle stesse competenze
che permetteranno loro di realizzare prodotti multimediali
favorendo
creatività e spirito di ricerca



L'accesso alle informazioni presenti sul web avvia un apprendimento che si esplica in forme di interazione e collaborazione all'interno della classe stessa:

gli allievi organizzati in gruppi di lavoro

- consolidano le nozioni acquisite durante le lezioni frontali
- verificano le informazioni
- formulano ipotesi per poi raggiungere competenze attraverso l'interazione con le immagini in rete, lo sviluppo e la creazione di materiale digitale realizzato mettendo in atto abilità, inventiva e capacità proprie

Il docente



acquisisce, e non perde,
libertà di costruzione e organizzazione del percorso didattico
anche attraverso l'impiego delle tecnologie
che non sostituiscono l'insegnante
ma si integrano all'interno di un progetto didattico unitario
di cui il docente è il regista e lo studente il protagonista.

Gli alunni



acquisiscono la consapevolezza del proprio coinvolgimento attivo in un processo di elaborazione, che è il primo passo verso il conseguimento delle competenze che man mano si consolideranno grazie soprattutto alla fruizione di saperi in un ambiente educativo idoneo ad accogliere gli studenti “nativi digitali”

L'utilizzo della tecnologia in classe per la fruizione e produzione di materiali digitali e ipermediali e più in generale per la divulgazione delle informazioni riguardanti il patrimonio culturale permette ai docenti di:

- Agevolare e supportare la didattica
- Utilizzare uno strumento per preparare i ragazzi alla visita ai musei e strutture dedicate alla didattica laboratoriale
- Conoscere le attrezzature e gli strumenti propri delle singole discipline
- Sviluppare una modalità di l'integrazione del patrimonio culturale con il percorso curricolare
- Creare un percorso comune centrato sulla didattica laboratoriale e sull'apprendimento di tipo collaborativo
- Superare un didattica tradizionale di tipo "unidirezionale" coinvolgendo e motivando l'alunno in attività e ambienti di apprendimento stimolanti e gratificanti
- Generare un percorso didattico dettagliato ed efficace relativo all'insegnamento delle discipline
- Sviluppare lezioni personalizzate, multidisciplinari e interdisciplinari

La didattica costruita sui punti elencati,
favorisce:

- lo sviluppo sociale e cognitivo degli studenti nei processi di crescita personale e culturale attraverso la maturazione del senso di cittadinanza e di un pensiero critico
- il successo formativo
- la capacità di padroneggiare le conoscenze ed utilizzarle in contesti diversi attraverso una efficace ed attenta trasmissione dei contenuti disciplinari

l'aula diviene

l'ambiente dell'essere - del fare - del saper essere
tramite l'attuazione di metodologie interdisciplinari
finalizzate a un apprendimento globale



GRAZIE DELL'ATTENZIONE

