

PTCO: Real Life Players

3c - 3f - 4c Liceo Scienze Umane

Punto di partenza:

Le conoscenze di studenti e studentesse di un liceo di scienze umane devono coniugare aspetti teorici e pratici di un sistema di saperi in continuo cambiamento; tali scienze hanno per oggetto l'essere umano e le diverse categorie conoscitive e metodologiche. Antropologia, sociologia e psicologia sono accompagnate dalla pedagogia per riflettere su tali categorie.

La scuola e il mondo del lavoro hanno il dovere educativo di realizzare un progetto di vita per i ragazzi e questo necessita di attività laboratoriali capaci di potenziare competenze trasversali e non solo.

Il cuore del lavoro:

La società di oggi attraversa molti cambiamenti sotto tanti punti di vista e l'intervento educativo è sempre indispensabile per comprendere, analizzare, valorizzare e criticare ciò che avviene nel mondo della propria interiorità e nel mondo relazionale.

I giochi sono un punto cruciale per la crescita e l'accompagnamento delle funzioni cognitive, sociali ed educative. Purtroppo non sempre sono oggetto di intento pedagogico e di benessere; sempre più si assistono ad attività ludiche non consone alla valorizzazione del processo di apprendimento e di sviluppo. I giochi diseducativi sono e saranno una vera emergenza educativa, amplificati dall'avvento del digitale. Come si può intervenire su ciò? Partendo da basi teoriche nel campo delle scienze umane, è possibile costruire metodologie ludiche capaci di contrapporsi a una pedagogia "nera".

Gli alunni e le alunne dovranno mettersi in gioco per narrare e costruire giochi capaci di trasmettere alle nuove generazioni e non solo, l'importanza dell'attività ludica come scoperta di sé e del mondo esterno, in un'ottica democratica ed inclusiva.

Il tutto verrà svolto attraverso la metodologia della peer education per valorizzare il confronto e la partecipazione tra gruppi di coetanei che hanno uno scopo bene preciso: educare ed educarsi.

Principali obiettivi:

- formazione personale e professionale
- ampliare il bagaglio di conoscenze teoriche
- riscontrare una partecipazione attiva nei confronti della complessità
- conoscere ed interpretare i cambiamenti sociali e culturali
- mettere in gioco le proprie competenze trasversali
- acquisire capacità pratiche nel campo delle scienze umane
- umanizzare il digitale

Modalità:

L'attività verrà svolta in modalità mista, ovvero in presenza e da remoto con l'intento di creare una videoconferenza tra i ragazzi.

Scansione temporale:

Giorno	Orario	Classi	
Martedì 12/01/21	09,35 - 12,15	4c	Prima Parte: teoria, formazione, ricerca-azione, progettazione.
Giovedì 14/01/21	09,35 - 12,15	3c	
	12,15 - 14,55	3f	
Mercoledì 20/01/21	09,35 - 12,15	4c - 3c	Seconda Parte: Peer education, approfondimento, pratica
	12,15 - 14,55	4c - 3f	
Giovedì 21/01/21	09,35 - 12,15	4c	
Lunedì 25/01/21	09,35 - 12,15	3c - 3f	
	12,15 - 14,55	3f - 3c	
Mercoledì 27/01/21	09,35 - 12,15	4c	Terza parte: Condivisione, confronto, valutazione
	12,15 - 14,55	3c - 3f	
Giovedì 28/01/21	09,35 - 12,15	3f - 3c	
	12,15 - 14,55	4c	
+ un'ora tutti insieme collegati in orario extrascolastico			

Riepilogo ore:

	3c	3f	4c
Formazione teorica e ricerca-azione	2 ore e mezza	2 ore e mezza	2 ore e mezza
Formazione pratica e peer education	7 ore e mezza	7 ore e mezza	5 ore
Approfondimento meta cognitivo			2 ore e mezza
Valutazione e confronto	5 ore	5 ore	5 ore
Incontro extrascolastico	1 ora	1 ora	1 ora
Tot.	16 ore	16 ore	16 ore

Organizzazione del lavoro:

Giorni 12 e 14 gennaio

Prima Parte: teoria, formazione, ricerca-azione, progettazione.

Convegno: Giocare tra parole e armi

Alcuni giorni prima dell'incontro gli studenti riceveranno due informazioni:

1. La formazione dei gruppi interni alla classe.
2. Un messaggio nel quale sarà indicato che assisteranno ad un convegno con un intervento in videoconferenza con i genitori di Ag@ sul tema dell'emergenza educativa inerente ai giochi violenti e diseducativi e un secondo intervento teorico del pedagogo. Dovranno presentarsi all'incontro con solo 2 domande concordate nel proprio gruppo da sottoporre dopo l'intervento dei genitori di Ag@. Le domande dovranno essere preparate in base alla sola conoscenza di ciò che è scritto sul messaggio, non sul contenuto di ciò che diranno i genitori.

Primo incontro: Convegno

1° ora: Intervento dei genitori di Ag@ in videoconferenza e intervista da parte dei ragazzi.

2° ora: Intervento teorico del pedagogo sul concetto di gioco con riferimento ad autori come Froebel, Benjamin, Montessori, Rodari, ecc ...

L'ultima mezz'ora: Spiegazione della progettazione da svolgere per realizzare gli incontri successivi.

Tutte e tre le classi parteciperanno al Convegno in modo distinto ma con analoghe metodologie.

Per l'incontro successivo i ragazzi dovranno realizzare un semplice gioco narrativo ed educativo da presentare nel prossimo convegno svolto da loro. (I ragazzi riceveranno le informazioni utili)

Giorni 20 - 21 - 25 gennaio

Seconda Parte: Peer education, approfondimento, pratica

Convegno: Raccontare il gioco: nuove prospettive educative

Giorno 20 gennaio - Convegno realizzato dalla 4c:

Prima parte coinvolgimento 3c:

1 ora e mezza: presentazione dei giochi narrativi proposti dai 3 gruppi della 4c. Ogni gruppo avrà a disposizione 15 minuti per la presentazione. Successivamente i ragazzi della 3c dovranno dialogare con i ragazzi della 4c per comprendere i punti di forza e i punti di debolezza dei vari giochi proposti.

Ultima ora: il pedagogo e Ag@ proporranno un articolo di cronaca sul tema della violenza nei videogiochi e un esempio di gioco narrativo già esistente.

Seconda parte coinvolgimento 3f:

Medesime situazioni già descritte prima. Unica differenza sarà la proposta di un articolo di cronaca diverso e un gioco narrativo già esistente diversi entrambi da quelli precedenti.

Il giorno 21 la 4c svolgerà un approfondimento meta cognitivo sulle attività svolte durante il convegno e durante l'anno precedente.

Giorno 25 gennaio - Convegno realizzato dalle due 3°.

Prima parte realizzata dalla 3c con coinvolgimento della 3f.

1 ora e mezza: presentazione dei giochi narrativi proposti dai 3 gruppi della 3c. Ogni gruppo avrà a disposizione 15 minuti per la presentazione. Successivamente i ragazzi della 3f dovranno dialogare con i ragazzi della 3c per comprendere i punti di forza e i punti di debolezza dei vari giochi proposti.

Ultima ora: il pedagogista e Ag@ proporranno un gioco interattivo a squadre dove ogni gruppo dovrà creare un personaggio di un gioco nel quale l'ambientazione è predisposta dagli autori del convegno.

Seconda parte realizzata dalla 3f con coinvolgimento della 3c.

1 ora e mezza: presentazione dei giochi narrativi proposti dai 3 gruppi della 3f. Ogni gruppo avrà a disposizione 15 minuti per la presentazione. Successivamente i ragazzi della 3c dovranno dialogare con i ragazzi della 3f per comprendere i punti di forza e i punti di debolezza dei vari giochi proposti.

Ultima ora: il pedagogista e Ag@ proporranno un gioco interattivo a squadre dove ogni gruppo dovrà creare un antagonista di un gioco nel quale l'ambientazione è predisposta dagli autori del convegno.

Giorni 27 e 28 gennaio

Terza parte: Condivisione, confronto, valutazione

Chiusura dei lavori e valutazione

Giorno 27:

4c: Realizzazione di un gioco di classe da poter realizzare in futuro all'aperto per i bambini delle classi 4° e 5° della primaria basandosi sul tema della violenza e sui videogiochi pericolosi.

3c + 3f: I personaggi delle storie precedenti vengono intrecciati tra loro per realizzare un nuovo gioco di classe da poter realizzare nel prossimo futuro all'aperto.

Giorno 28:

Tutte le classi svolgeranno un questionario di autovalutazione del progetto appena svolto e sarà richiesto loro di presentare un breve commento sull'esperienza.

Infine con l'associazione Ag@ e il pedagogista si svolgerà un dibattito sull'emergenza educativa dei giochi e dei videogiochi e saranno gli autori a svolgere qualche domanda ai ragazzi per acquisire richieste, consigli, necessità, ecc ...

Referente PCTO Ag@

Pedagogista

Teglia Valeria

Scarella Marco