

ATTIVITÀ PROGETTUALE

1.1 Denominazione Progetto

Progetto AUSA: "Adotta Una Scuola Dall'Antartide"

1.2 Responsabile del progetto

Carlo Indelicato

1.3 Tipologia delle attività

- POTENZIAMENTO
- ☐ RECUPERO
- ☐ SOSTEGNO
- ☐ SOCIALIZZAZIONE
- ☐ ORIENTAMENTO
- INCLUSIONE
- ☐ ALTRO _____

1.4 Finalità

Con il presente percorso l'Istituto vuole perseguire:

- La promozione del benessere collettivo
- Lo sviluppo delle pari opportunità e del successo formativo per tutti gli alunni con particolare riferimento agli alunni con particolari bisogni educativi
- La lotta a fenomeni di dispersione scolastica (abbandono, ripetenza, insuccesso scolastico)
- Il potenziamento delle competenze chiave e delle competenze strategiche dell'apprendimento, in particolare le competenze chiave di cittadinanza europea
- L'implementazione di processi di insegnamento/apprendimento, fondati su principi di ricerca/azione;
- L'interazione tra studio delle conoscenze e attività pratico-sperimentale
-

1.5 Destinatari

- la classe quinta della scuola primaria e la classe prima della scuola secondaria di I grado del plesso scolastico di Mojo Alcantara, la classe quinta della scuola primaria e la classe prima della scuola secondaria di I grado del plesso scolastico di Graniti (totale 43 studenti).

1.6 Durata e Luogo

Ottobre – Marzo 2023,
Plesso scolastico di Mojo Alcantara e di Graniti. Aulee informatiche.

1.7 Competenze e risultati attesi

- conoscere le meraviglie del continente più naturale e incontaminato del pianeta che è considerato il laboratorio naturale per lo studio dei cambiamenti climatici e dell'inquinamento dell'ambiente e un archivio preziosissimo della storia climatica e geologica della Terra.
- Fornire agli alunni una buona base conoscitiva sull'Antartide con lo "studio in diretta" e mediante l'utilizzo di una tecnologia innovativa *Avatar BrainControl* che permetterà agli studenti uno strumento in grado di rendere fruibile da remoto il museo dell'Antartide con la massima interattività possibile da parte dello studente visitatore. Lo studente visitatore esplorerà l'Antartide tramite filmati e postazioni interattive, potrà osservare le rocce e minerali antartici, animali e piante fossili e viventi e trovare informazioni sui reperti conservati presso il Museo.
- Tramite la documentazione fornita, la navigazione sul web e gli incontri in videoconferenza, lo studente potrà acquisire informazioni come se fosse egli stesso un ricercatore. La prospettiva dell'apprendimento, quindi, cambia e dà allo studente un ruolo attivo potendo osservare e vivere la spedizione attraverso un ambiente virtuale e mediante un'esperienza immersiva e reale come se si stesse visitando di persona il museo.

1. 8 Fasi operative (specificare le fasi con cui si svolge il progetto)

Il Progetto prevede:

- un incontro iniziale in video-conferenza con l'esperto prima della missione in Antartide; un incontro dall'Antartide, un incontro finale al rientro della missione dei partecipanti alla spedizione.
- Lo studio delle esplorazioni storiche, della geologia del territorio, del clima della flora e della fauna dell'Antartide
- Condivisione delle finalità della missione nella base Mario Zucchelli.
- Produzione di materiali in formato cartaceo e digitale (cartelloni, video, relazione, articolo di giornale)
- Visita remota al museo Nazionale dell'Antartide tramite tecnologia innovativa *Avatar BrainControl*. La persona connessa può quindi interagire con quelle presenti al museo e con lo stesso operatore museale, stabilendo una comunicazione nuova e vivace.

1.9 Articolazione e contenuti del progetto

Attività	Contenuti specifici	Durata (in ore)	Risorse umane impegnate (indicare solo la tipologia)
Video conferenza con ricercatore prima della partenza	lezione introduttiva sulle tematiche generali di ricerca in Antartide	2	Ricercatore ENEA e docenti della classe
Lezione sul continente antartico	Le spedizioni in Antartide: Da Shackleton e Scott alle ultime spedizioni italiane PNRA	2	Docenti della classe
Visita remota al museo	Visita remota al museo Nazionale dell'Antartide tramite tecnologia innovativa Avatar BrainControl. Le informazioni sono fornite attraverso vetrine con campioni di rocce, meteoriti, ventifatti, bombe vulcaniche, fossili, preparati di organismi, poster ecc..	2	Docenti della classe, MNA sezione di Siena Animatore digitale
Gruppi di lavoro	Documentazione sulle caratteristiche del continente e produzione di produzione di materiali in formato cartaceo e digitale, sulla base delle informazioni raccolte e il lavoro svolto in classe, gli allievi dovranno formulare un numero limitato di domande per gruppo di lavoro da porre successivamente al Ricercatore	4	Docenti della classe Personale ATA
Video-conferenza con l'esperto dall'Antartide	L'esperto dall'Antartide illustrerà la vita nella stazione italiana Mario Zucchelli e il lavoro che stanno svolgendo, rispondendo alle domande preparate dagli studenti.	2	Docenti della classe

2.0 Beni e servizi

Si richiede l'uso della LIM per le attività di videoconferenza e di visita remota al museo Nazionale dell'Antartide.
Comune materiale di cancelleria per la produzione di materiale (es. forbici, nastro biadesivo, puntine, stampe B/N e a colori)

2.1 Metodologia

- brainstorming
- problem solving
- learning by doing

2.2 Autovalutazione del Processo

- Questionario di autovalutazione docenti e alunni

Il Docente

Carlo Indelicato


