



Progetto e-Twinning: Learn English with your friend

Il progetto è finalizzato alla conquista delle competenze chiave per l'apprendimento permanente ai sensi della Raccomandazione UE 22/05/2018, con particolare riferimento a "competenza multilinguistica" "competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali" e "competenza in materia di cittadinanza", coinvolge studenti di diversi ordini di scuola (primaria e secondaria di I e II grado).

Finalità del progetto è quella di consentire agli alunni partecipanti la percezione di una comune umanità al di là della pluralità di lingue, culture e tradizioni, attraverso un pot pourri di attività didattico-matetiche diversificate, ma, a giudizio di chi scrive lungimiranti.

Elementi caratterizzanti sono: verticalizzazione curricolare, orizzontalità metodologica, laboratorialità, uso pedagogico delle TIC, interdisciplinarietà, metacognizione professionale, coltivata attraverso a un continuo confronto tra il dichiarato e l'agito e il riferimento alla migliore tradizione pedagogica contemporanea.

Concreto obiettivo didattico del progetto è stato quello di un uso concreto, in situazione, della lingua inglese, l'obiettivo pedagogico in relazione alle sopracitate competenze chiave per l'apprendimento permanente è la formazione di cittadini planetari in grado di gestire i problemi dell'attuale condizione umana; Il coinvolgimento di studenti di diversi ordini di scuola è stato proficuo nell'ottica di una verticalizzazione dei curricoli; inoltre gli studenti più "grandi" si sono sentiti importanti e si sono sforzati di parlare un linguaggio semplice, ma significativo per i piccoli che li hanno percepiti come veri e propri mentori.

Molto efficace è stata, inoltre, l'applicazione della laboratorialità, in ossequio alla pedagogia deweyana, di metodologie orizzontali, in ossequio alla pedagogia vygotskijana, la valorizzazione delle discipline, intese, secondo la definizione bruneriana, come strumenti di autocostruzione del sapere da parte degli alunni, la metacognizione professionale da parte dei docenti attraverso un continuo confronto tra il dichiarato e l'agito e il riferimento alle concezioni di Schon e alla migliore tradizione pedagogica contemporanea.

In estrema sintesi l'innovazione pedagogica e la creatività del progetto sono rappresentate dalla verticalizzazione curricolare, dall'orizzontalità metodologica, dalla laboratorialità, dall'uso pedagogico delle TIC, dall'interdisciplinarietà, dalla riflessività professionale.

Il lavoro del progetto è stato integrato non solo all'interno delle discipline del curriculum nazionale, con particolare riferimento a "Inglese", e a quella del curriculum locale, con riferimento a "Valorizzazione della lingua, delle tradizioni e della cultura locale", ma, anche, all'insegnamento dell'"educazione civica", a sua volta, correlata per la scuola secondaria superiore, alle attività relative ai percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO).

L'integrazione è avvenuta mediante un lavoro di adattamento dei contenuti delle Linee guida per gli istituti tecnici alle finalità del progetto e l'inserimento dei relativi obiettivi all'interno delle programmazioni disciplinari.

La maggior parte del lavoro è stato svolto durante l'orario scolastico ed è stata parte integrante delle attività curricolari.

Le scuole partner, come documentato nelle pagine e nel diario del progetto, hanno lavorato sia in parallelo che all'elaborazione di prodotti comuni.

È stato elaborato un calendario del progetto con scadenze mensili che ogni scuola ha rispettato; per esempio, nel mese di novembre ogni scuola ha prodotto un video finalizzato alla conoscenza di uno dei paesi delle scuole partner, nel mese di dicembre sfondo integratore delle attività sono stati i festeggiamenti natalizi e per il nuovo anno, condivisi all'interno dei vari Paesi, indipendentemente dal credo religioso nazionale, in gennaio sono stati presentati alcuni giochi popolari e gli studenti della scuola Europa 2000 hanno illustrato le antiche carte da gioco siciliane, nel mese di febbraio gli studenti hanno espresso le loro considerazioni sulla pandemia mediante fumetti, nel mese di marzo a proposito di un apprendimento "divertente" sono stati attivati diversi giochi e gli studenti hanno usato l'app Kahoot in lingua inglese; il mese di aprile è stato dedicato ai cibi nazionali e gli studenti della scuola Europa 2000 hanno elaborato un video per illustrare la ricetta della caponata e della pizza siciliana, a maggio è stato elaborato un video celebrativo dell'Internet Day con slogan creati dagli studenti delle varie scuole

Gli studenti, inoltre, hanno partecipato a meeting e forum, come documentato all'interno del Twin Space e hanno elaborato numerosi video collaborativi

L'uso della tecnologia è stato costantemente supportato dai principi del connettivismo di Siemens secondo il quale la capacità di sapere è più importante di quanto già si sa al momento, e del costruzionismo di Papert secondo il quale l'apprendimento avviene in modo più efficiente se chi apprende è coinvolto nella produzione di oggetti tangibili, per cui gli studenti sono stati guidati nell'uso di software e programmi informatici (Animoto, PPT, Storijumper, Kahoot, etc.) per l'elaborazione di prodotti culturali. Il TwinSpace è stato come utilizzato come strumento di condivisione e di comunicazione asincrona e sincrona, attraverso la partecipazione a forum e meeting on line. Ampiamente utilizzati anche i canali Google+ e What's Up.

Per quanto concerne la protezione dei dati la scuola è in possesso delle liberatorie dei genitori per i minorenni e degli stessi studenti, se maggiorenni.

L'Internet Day è stato adeguatamente celebrato e, con l'aiuto di un esperto esterno, sono stati illustrati a docenti e studenti i principali contenuti del Regolamento UE 679/2016.

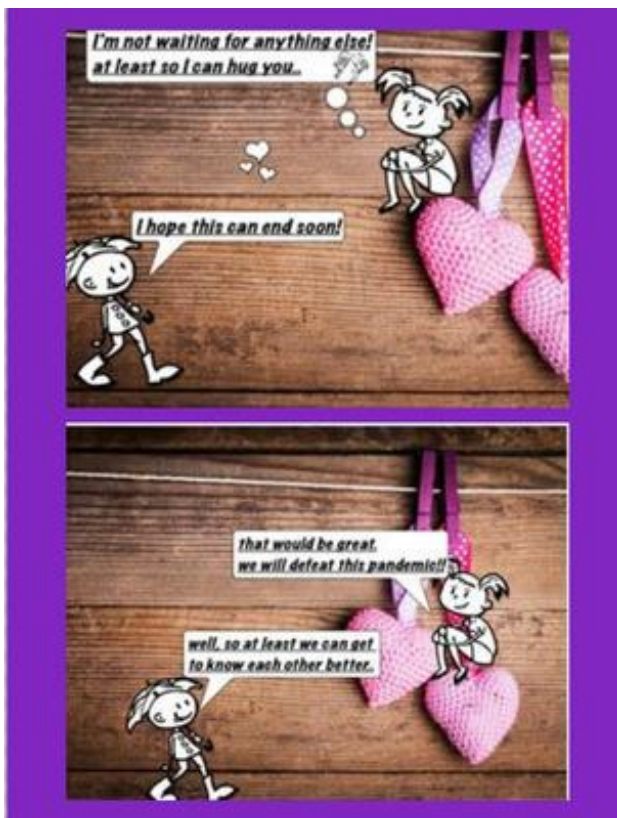
L'impatto sugli studenti è stato rilevante grazie all'integrazione curricolare che è riuscita a sfatare il pregiudizio secondo il quale l'eTwinning è un progetto che si sovrappone alla normale attività didattica e che distrae gli studenti dagli argomenti da presentare agli esami.

I ragazzi hanno sintetizzato argomenti relativi all'esercizio della cittadinanza attiva, a festività, al rapporto tra diritto alla libertà e diritto alla salute, alla ripercussione del Covid su atteggiamenti e comportamenti, etc. e li hanno presentati con parole semplici fruibili da studenti di tutte le età

La valutazione positiva del progetto si fonda, anche, sul successo ottenuto agli esami di stato da un buon gruppo di studenti della classe coinvolta che, durante il colloquio ha parlato, anche, dell'eTwinning correlandolo all'italiano, al diritto, ai PCTO realizzato all'interno di un'associazione trapanese che si propone di diffondere una cultura della legalità, correlandola alla salvaguardia del patrimonio culturale.

Alcune immagini che rappresentano momenti ed elaborati significativi del progetto:







The 10 most popular Sicilian card games

- 0) Briscola
- 1) Briscola pazza
- 2) Scopa
- 3) Scupuni
- 4) scientificu
- 5) Trissette
- 6) Zicchinetta
- 7) Setti e menzu
- 8) Tummula
- 9) Sto
- 10) Ti vitti

The ancient art of Sicilian cards

You see many different types of playing cards from many different parts of the world, made up of different materials and shapes. We know them as rectangular tiles, but in India we can even find decks of round cards. The variety of designs is also very great. Behind a deck of cards there is in fact a world of mysteries and symbols. In each deck there are numbers, colors and figures that are never left to chance. Each deck of cards is linked to an ancient tradition that has spanned centuries of history and customs.



Tarantella Siciliana



Sicilian traditions

Sicily is a land rich in traditions, rituals and history. The result of a continuous overlapping of different cultures, from the Arab to the Swabian through the Spanish one, the company has maintained in its cultural products some salient aspects of the dominations that have alternated: the cuisine, the monuments, the language, the music tell millennia of historical and political dynamics.

Traditional Sicilian dances represent today one of the lesser known aspects of the island's popular culture, several historical reasons.

Of the numerous dances listed and in some cases described in documents from the 19th century as: "Costumes and customs of the peasants of Sicily", The Chiova, the Purpu, the Tarascuni, the Capans, the Ruggenti, the Fetola ...

Other forms of dance are instead more traceable and date back to the nineteenth century coming from northern Europe, and these are those "interlocked" court dances such as waltz (farsi waltz), mazurka (scialamarre di Caltanissetta), polka (mazetta di Trapani), the Scottish that still cheer up the evenings in many small Sicilian towns.

