



AVVISO#3504/2017 CITTADINANZA EUROPEA

CORSI SMART SKILLS CENTER OFFERTI IN MODALITA' E-LEARNING

MODULO: Cittadinanza europea

1. CORSO e-learning EUROPEAN TIMELINE

Il corso **European Timeline** consiste in un percorso per costruire simbolicamente un'identità europea attraverso un approccio didattico ispirato alla "engagement theory" e ai webquest.

Il progetto consiste nel predisporre una timeline dinamica e interattiva a disposizione degli studenti. Gli studenti si incontreranno in aula con un formatore che darà loro un input basato o su una dinamica dettata da regole (ad esempio partire da una lettera dell'alfabeto, o da un anno) o su uno spunto riferibile al territorio. Il tema portante sarà l'idea dell'Europa: chi o che cosa contribuisce a consolidarla o chi o che cosa ha contribuito a costruirla. L'input del formatore consisterà nella traccia di un webquest, ovvero una ricerca guidata di risorse e informazioni riferibili ad un obiettivo comune.

Sulla base delle domande riconducibili all'input iniziale i ragazzi dovranno documentarsi decidere come arricchire la timeline, collocando nel tempo oggetti, eventi, personaggi e relativa documentazione, in una prospettiva di sviluppo permanente. La timeline di ogni scuola o di ogni gruppo sarà inoltre condivisa con eventuali altre scuole o gruppi di partecipanti, fino a diventare una chiave di lettura della storia europea frutto del contributo di tutti, rafforzando indirettamente il senso di appartenenza dei ragazzi all'idea europea che essi stessi avranno deciso di evidenziare attraverso le loro scelte e i loro inserimenti.

Il progetto si può basare su un blog o su un format di moodle: in questo secondo caso gli inserimenti sulla timeline potrebbero consistere in attività didattiche (e-tivities), trasformando la timeline in un vero e proprio percorso formativo sulla cittadinanza

europea.

2. CORSO e-learning PARLA CON LUI

Il progetto consiste nella costruzione collaborativa di un "aggregatore" di informazioni riferibili ad un personaggio storico, che racconta la sua vita attraverso dei micro messaggi in stile Twitter attraverso uno streaming social. Ad ogni tweet del personaggio può essere associato (dagli insegnanti) un commento/suggerimento critico, che diventa la traccia iniziale di un Web Quest che lo studente può sviluppare aggregando su un editor risorse di vario genere, recuperate esplorando sia la rete in generale che alcuni ambienti dedicati specificamente al personaggio, e in particolare un blog, un podcast e uno scaffale digitale. I contenuti degli ambienti dedicati al personaggio possono essere sia preconfigurati che aperti a contributi di insegnanti.

Può trattarsi di:

- personaggi reali e contemporanei (ad esempio studiosi portatori di visioni e interpretazioni diverse rispetto al problema in discussione);
- personaggi storici reali non necessariamente contemporanei (ad esempio artisti che in epoche diverse hanno affrontato le stesse problematiche o scienziati che nel corso del tempo hanno contribuito a modificare la percezione di un fenomeno);
- personaggi immaginari legati da vincoli narrativi (ad esempio i protagonisti di una storia che può essere raccontata da ciascuno in modo diverso);
- personaggi verisimili corrispondenti ad un ruolo o a una tipologia (ad esempio un insieme di cittadini di diversi paesi dell'unione europea).

Lo studente può interagire con i personaggi ascoltando le loro opinioni (in modo aperto, senza che siano definite sequenze predeterminate, come se lo studente fosse il "moderatore" della tavola rotonda), mettendole a confronto ed elaborando una propria sintesi conclusiva. L'obiettivo primario (metodologico) consiste nel potenziamento del pensiero critico e dell'approccio poliprospektivo. L'obiettivo secondario (legato al contenuto) consiste nell'acquisizione da parte dello studente dell'insieme delle informazioni essenziali utili a inquadrare in modo esaustivo lo scenario di riferimento della problematica in oggetto.