



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



TRA SCIENZA, ARTE E STORIA: L'ILLUSTRE PERSONAGGIO DI "GAETANO PONTE"

I.C. Gaetano Ponte di Palagonia

Docente Tutor: Sebastiano Interlandi

Docente neoassunta: Laura Prestianni

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO



Obiettivi: Prerequisiti, obiettivi generali e traguardi di competenze.



Fasi di svolgimento: descrizione dell'attività e contenuti nei due ambiti di applicazione



Feedback: valutazione



Altre esperienze formative

CLASSE 1B



ARGOMENTO

Tra scienza, arte e storia: l'illustre personaggio di "Gaetano Ponte"



DISCIPLINE

Italiano; Storia; STEAM



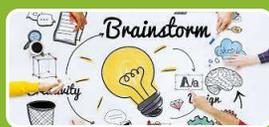
TEMPI

3 ore



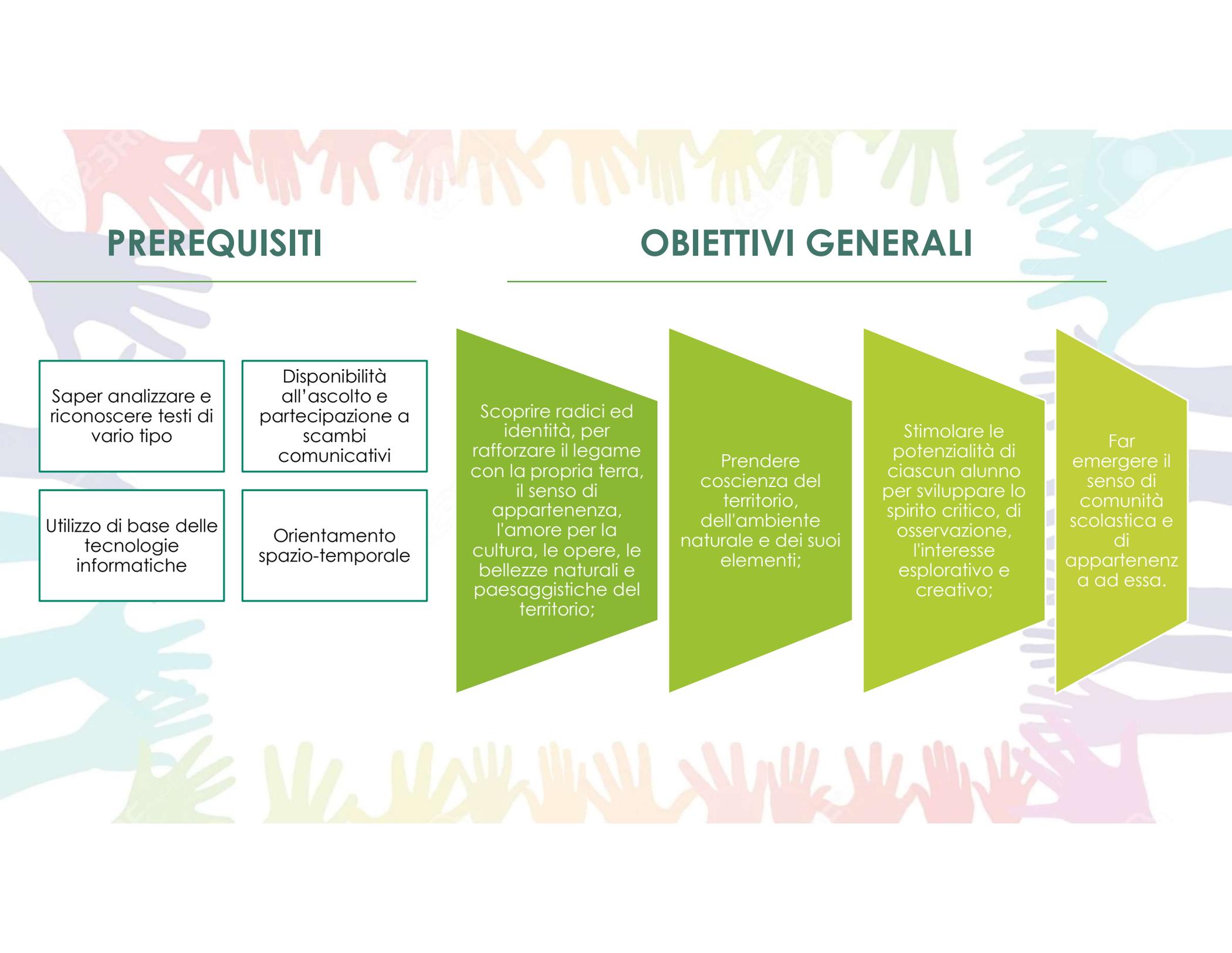
SPAZI

Aula



METODOLOGIE

Lezione frontale partecipata; Semplificazione/ Differenziazione; TIC; Debriefing



PREREQUISITI

Saper analizzare e riconoscere testi di vario tipo

Disponibilità all'ascolto e partecipazione a scambi comunicativi

Utilizzo di base delle tecnologie informatiche

Orientamento spazio-temporale

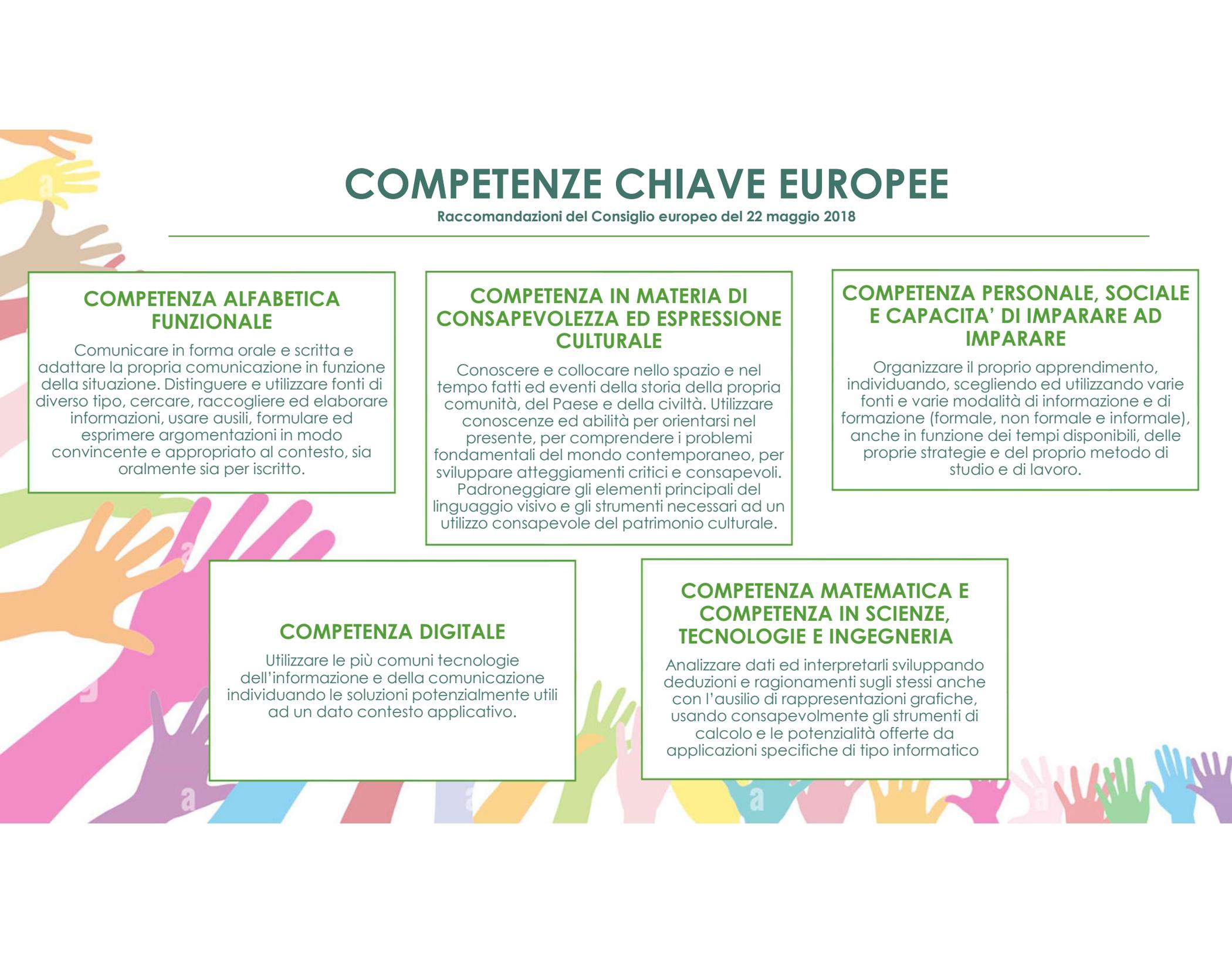
OBIETTIVI GENERALI

Scoprire radici ed identità, per rafforzare il legame con la propria terra, il senso di appartenenza, l'amore per la cultura, le opere, le bellezze naturali e paesaggistiche del territorio;

Prendere coscienza del territorio, dell'ambiente naturale e dei suoi elementi;

Stimolare le potenzialità di ciascun alunno per sviluppare lo spirito critico, di osservazione, l'interesse esplorativo e creativo;

Far emergere il senso di comunità scolastica e di appartenenza ad essa.



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Raccomandazioni del Consiglio europeo del 22 maggio 2018

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Comunicare in forma orale e scritta e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, usare ausili, formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese e della civiltà. Utilizzare conoscenze ed abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. Padroneggiare gli elementi principali del linguaggio visivo e gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio culturale.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

COMPETENZA DIGITALE

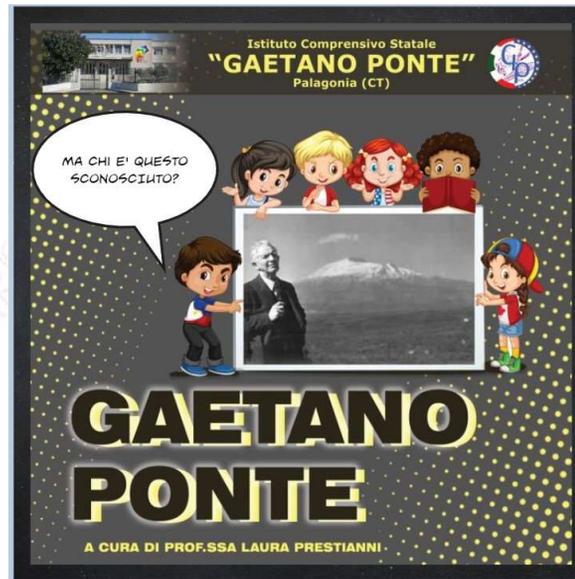
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Analizzare dati ed interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico

AMBITO DI APPLICAZIONE 1

Classe 1B



L'intervento rivolto all'intero gruppo classe è stato strutturato principalmente in tre fasi, per un totale di tre ore.

FASE 1 – Brainstorming: domande stimolo sulla figura del prof. Gaetano Ponte (15 min)

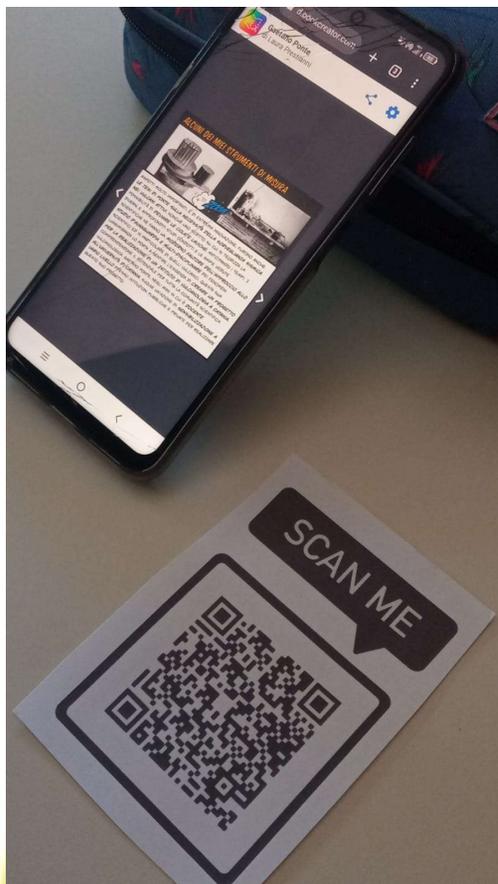


In una prima fase, sono state rivolte agli studenti delle **domande stimolo** sulla poco conosciuta, ma illustre figura, di **Gaetano Ponte** a cui la scuola è dedicata.

Inoltre per consentire lo svolgimento della fase successiva dell'attività e per suscitare la curiosità degli studenti, è stato preannunciato loro, **l'utilizzo dei proprio smartphone** per scaricare e installare gli **applicativi necessari**.



FASE 2.1 – Lettura partecipata dell'e-book interattivo sulla figura di Gaetano Ponte (1 ora)



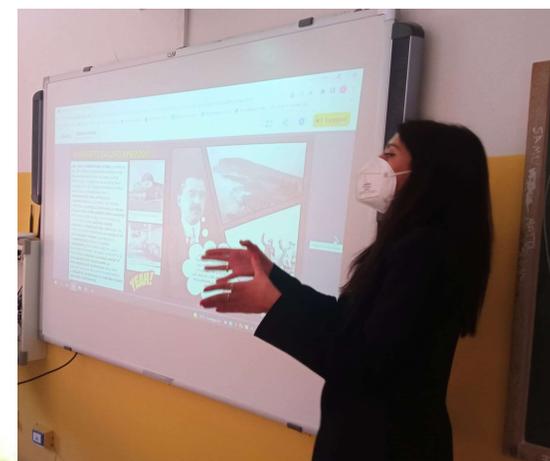
In tale fase ciascun studente ha utilizzato il proprio smartphone per la scansione del **QR code**, collegato al **link dell'e-book su Gaetano Ponte**, contenente materiale debitamente selezionato e strutturato in modalità interattiva.

(https://read.bookcreator.com/AUCea461ZDfFrD04xlq9DQht1zN2/ZWJpTGIDQrua-PBDek_8SA)

Il contenuto è stato mediato attraverso **testi multimodali, ricchi di immagini, video e l'utilizzo del format in stile fumetto**.

Questo intervento si pone come alternativa didattica ai tradizionali **percorsi di insegnamento-apprendimento della lettura** che consente di **coinvolgere e motivare gli studenti**.

La classe ha proceduto alla **lettura partecipata dell'e-book**, sia attraverso il proprio **smartphone**, alla stregua di un tradizionale libro, che dalla **LIM** in cui è stato proiettato il **contenuto multimediale**.



FASE 2.2 - Lezione interattiva sui vulcani (45min)



I ragazzi hanno guardato il **video** inserito nella **sezione semplificata dell'e-book** dedicata alla conoscenza dei vulcani e del loro funzionamento.

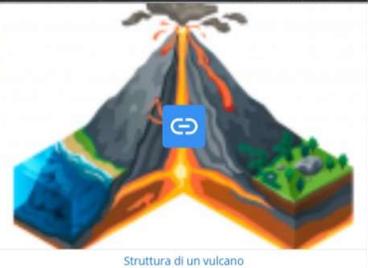
(<https://www.youtube.com/watch?v=y1-ilkdqJpM>).

Successivamente, in un momento ludico-didattico, attraverso l'utilizzo di una **learning app**, giocando, hanno avuto modo di rinforzare i contenuti appresi.

.... DAI GIOCHIAMOCI SU! YEAY!

GIOCO 1

BOOM!


Struttura di un vulcano

GIOCO 2


Kahoot!

BANG!

CONTINUIAMO A DIVERTIRCI...

QUI TROVERETE TUTTO PER COSTRUIRE IL VOSTRO MERGE CUBE...MA ATTENTI POTRETE RITROVARVI IN MANO UN VULCANO IN ESPLOSIONE!!!


MERGE CUBE



BANG!



RICORDA:
puoi utilizzare il cubo per provare altri temi!

1.Costruisci il tuo Merge Cube
2. Vai sul play store del tuo dispositivo e scarica l'applicazione Merge Explorer
3. Vai in *Trasformazione della Terra*, alla sezione "Vulcanologia Mon Amour" e poi scansiona il cubo!

WOW!

Kahoot!

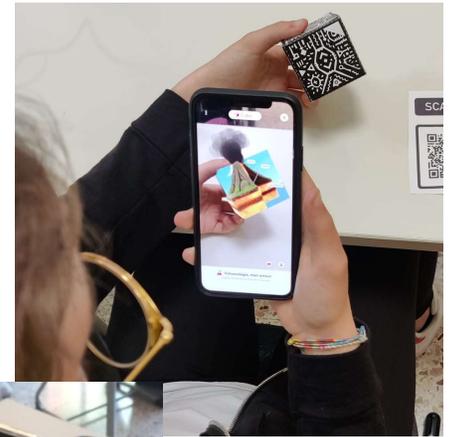


È stato utilizzato un **Kahoot** sui vulcani, un **quiz interattivo** in cui sono state predisposte otto domande a risposta multipla che hanno permesso di **verificare le conoscenze apprese**.

I ragazzi hanno poi costruito il **Merge cube**, ossia un cubo di cartoncino che consente di contenere **oggetti 3D digitali** e che grazie alla **realtà aumentata di Merge Explorer**, ha permesso loro di **esplorare un vulcano nel palmo della mano**.

Utilizzando questa **applicazione STEM** allineata agli standard didattici, hanno potuto approfondire e **visualizzare un vulcano in 3D** e potranno in futuro utilizzarla per esplorare e approfondire **altri nuclei tematici**.

Quest'ultima attività interattiva ha promosso un modo completamente nuovo di apprendere e interagire con il mondo digitale.



FASE 2.3 - Aggancio al territorio: studi condotti dal prof. Gaetano Ponte su Palagonia (30 min)



Questa fase si riferisce alla sezione **dell'e-book dedicata al territorio di Palagonia**, su cui Gaetano Ponte ha condotto degli studi, focalizzando l'attenzione sulla **Mofeta dei Palici**, un luogo in cui il significato della parola **"Palici"** spazia dalla mitologia alla storia e dall'archeologia alla geologia. Sempre in maniera interattiva è stato proposto un **percorso storico, culturale e scientifico** che investe il **territorio locale e che assume valenza e interesse nazionale ed internazionale**.

DIMENTICAVO!

WHAT?

SAPETE RAGAZZI....

C'È UN LUOGO, PROPRIO VICINO AL NOSTRO PAESE, DOVE I TERMINI PALICI, PALIKÈ, NAPHTIA, MOFETA HANNO UN SIGNIFICATO CHE SPAZIA DALLA MITOLOGIA ALLA STORIA E DALL'ARCHEOLOGIA ALLA GEOLOGIA.

IL LUOGO DOVE SI TROVAVANO I LAGHETTI DEI PALICI, DENOMINATI ANCHE LAGHI DI NAPHTIA, DAL GRECO νάφθα (NĀPHTHA), CIOÈ "BITUME", E' A POCHIE CENTINAIA DI METRI DAL FIUME DEI MARGI, AI PIEDI DELL'IMPONENTE ALTURA BASALTICA DI ROCCHICELLA (A POCO PIÙ DI TRE CHILOMETRI DALLA CITTÀ DI PALAGONIA).

OOH!

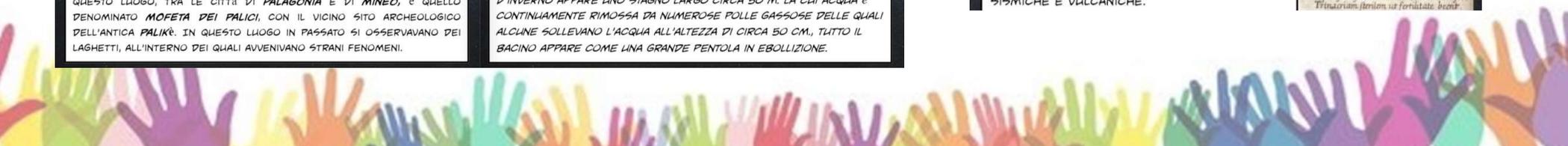
QUESTO LUOGO, TRA LE CITTÀ DI PALAGONIA E DI MINEO, È QUELLO DENOMINATO **MOFETA DEI PALICI**, CON IL VICINO SITO ARCHEOLOGICO DELL'ANTICA PALIKÈ. IN QUESTO LUOGO IN PASSATO SI OSSERVAVANO DEI LAGHETTI, ALL'INTERNO DEI QUALI AVVENIVANO STRANI FENOMENI.

D'INVERNO APPARE UNO STAGNO LARGO CIRCA 50 M. LA CUI ACQUA È CONTINUAMENTE RIMOSSA DA NUMEROSE POLLE GASSOSE DELLE QUALI ALCUNE SOLLEVANO L'ACQUA ALL'ALTEZZA DI CIRCA 50 CM., TUTTO IL BACINO APPARE COME UNA GRANDE PENTOLA IN EBOLLIZIONE.

IL MITO NARRA...

THALIA O TALIA, NELLA MITOLOGIA ERA UNA NINFA, UNA DELLE PREDILETTE DA ZEUS, IL SOVRANO DI TUTTI GLI DÈI. DA TALIA E DA ZEUS NACQUERO DUE GEMELLI, I PALICI. ZEUS PER EVITARE LE IRE DI ERA, SUA MOGLIE, RINCHIUSE TALIA SOTTOTERRA, IN MODO CHE POTESSE PARTORIRE AL SICURO. AL DI SOTTO DEI LAGHETTI (CHE IN SEGUITO SARANNO DETTI DEI PALICI), LA NINFA PORTÒ A TERMINE LA GRAVIDANZA E NEL CORSO DEL TRAVAGLIO, LE ACQUE SOPRSTANTI RIBOLLIVANO ED EMETTEVANO GORGOGLI E INTENSI GETTI. LA PARTICOLARITÀ DEL LUOGO ED I FENOMENI CHE VI AVVENIVANO PORTARONO ALL'EDIFICAZIONE DI UN SANTUARIO DEDICATO AI DUE GEMELLI, PERSONIFICAZIONE DI FORZE SISMICHE E VULCANICHE.

zoom!



FASE 3 -Debriefing sull'attività svolta (30 min)

Alla fine dell'attività è stata proposta una **discussione guidata** volta alla riflessione e al confronto all'interno del gruppo classe.

Mediante la discussione guidata, attraverso la comparazione fra idee e posizioni differenti, persino contrastanti, si **sviluppa il pensiero argomentativo**, si favorisce la **dialettica** e si agevola la **formulazione di problemi** e i tentativi di **rielaborazione delle ipotesi**.



AMBITO DI APPLICAZIONE 2

Classe terze



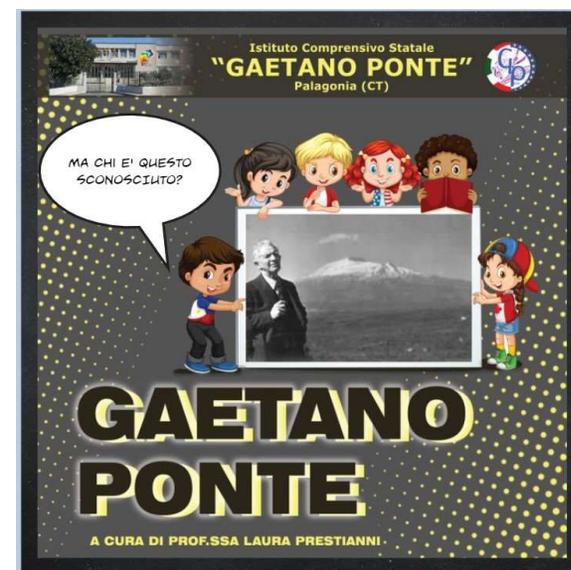
Lo stesso intervento didattico ha trovato campo di applicazione nell'ambito di un confronto culturale tra le due scuole di Palagonia, che ha visto protagonisti gli alunni nel raccontare gli illustri personaggi a cui le rispettive scuole sono intitolate. Questo intervento didattico è stato strutturato complessivamente in due fasi, per un totale di 6 ore.

FASE 1 – Studio per esplorazione del materiale strutturato attraverso l'e-book sulla figura di Gaetano Ponte (3 ore)

SCAN ME



Sono stati selezionati **dieci alunni delle classi terze**, 2 per ogni sezione, ai quali è stato proposto **l'e-book come strumento stimolo**. Ciascun allievo ha avuto la possibilità di soddisfare in **piena autonomia e al di fuori del contesto scolastico**, la propria curiosità verso l'argomento trattato, tramite la **libera esplorazione delle informazioni** preselezionate e strutturate in esso.



FASE 2 – Flipped classroom e peer to peer (3 ore)

Nella seconda fase è stata utilizzata la **flipped classroom**, metodologia di insegnamento che **ribalta il tradizionale ciclo di apprendimento** e con la quale cambia il ruolo dell'insegnante che smette di essere un trasmettitore freddo di sapere nozionistico, per diventare un **accompagnatore**, un **tutor** che deve **coordinare e guidare un processo di apprendimento attivo al cui centro vi è lo studente**.



La lezione **“capovolta” interattiva**, tenuta dagli studenti mediante l'e-book, è stata svolta attraverso la metodologia del **peer to peer**, in occasione del “Convegno informativo su Gaetano Ponte” rivolto a dieci studenti delle classi terze dell'I.C. “G. Blandini”. Tale intervento educativo didattico, oltre ad essere stato motivante e coinvolgente, ha promosso la **valorizzazione delle competenze digitali e dei nuovi linguaggi**.

Alla fine della conferenza, gli ospiti hanno potuto fruire di una mostra fotografica su Gaetano Ponte, allestita in occasione della settimana dedicata all'illustre vulcanologo.



VALUTAZIONE

L'attività di valutazione avrà come riferimento le **rubriche di valutazione e di osservazione dei processi** adottate dal Consiglio di Classe. La valutazione sarà coerente con i **percorsi pedagogici, didattici e programmati (PEI)** sulla base di **criteri personalizzati**. La **valutazione formativa** si focalizzerà sul **processo di apprendimento** e sulla **cooperazione** con i compagni oltre che sul **prodotto finale** elaborato dal gruppo classe.

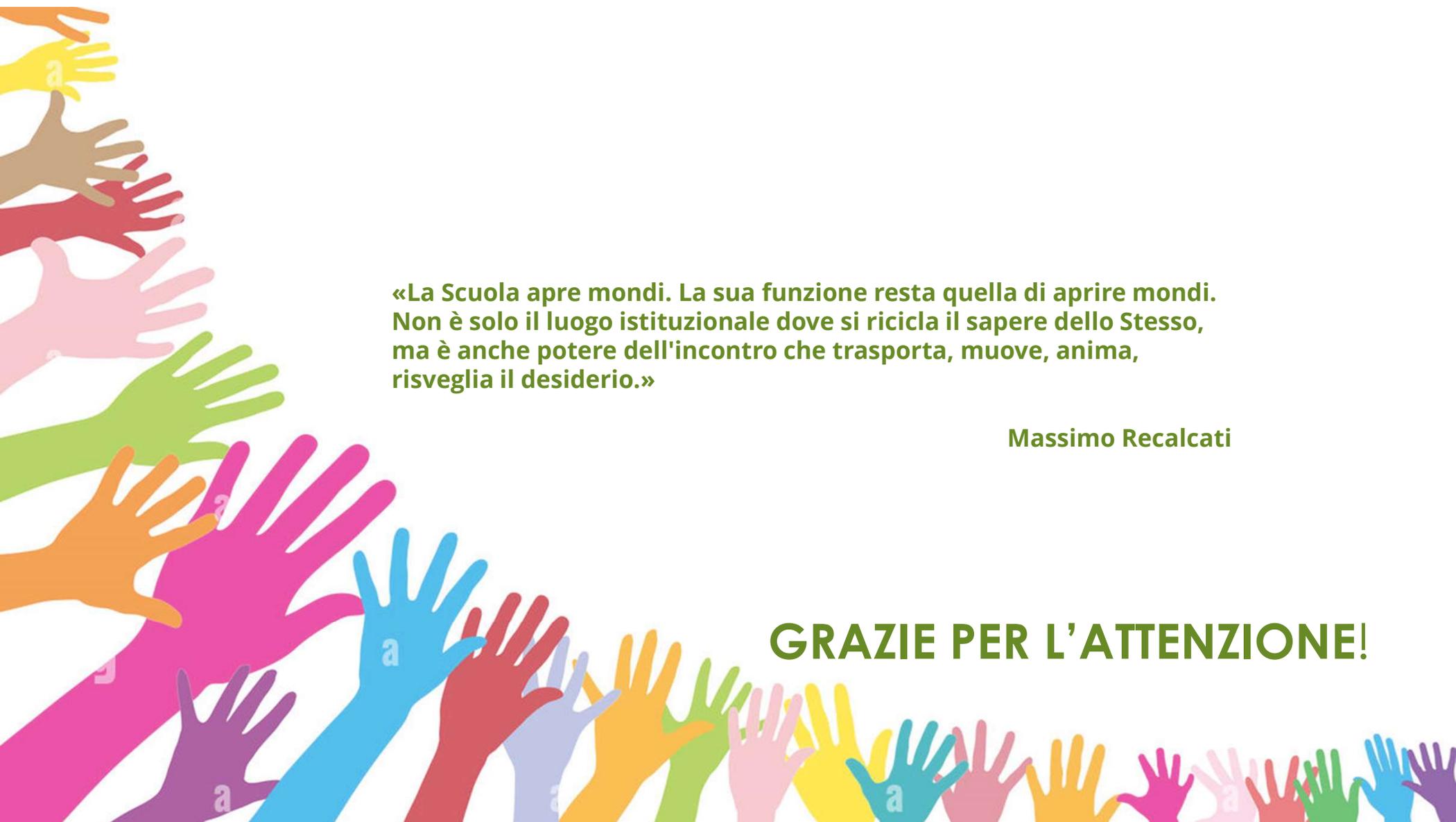
VALUTAZIONE IN ITINERE:

osservazione sistematica da parte del docente nelle varie fasi di lavoro

- ✓ Comprensione delle consegne
- ✓ Gestione e rielaborazione delle informazioni
- ✓ Autonomia
- ✓ Apprendimento dei contenuti
- ✓ Capacità di trasferire le conoscenze acquisite
- ✓ Rispetto dei tempi

VALUTAZIONE FINALE

- ✓ Utilizzo di lessico specifico
- ✓ Efficacia dell'utilizzo e dell'organizzazione del materiale
- ✓ Azione di condivisione e rispetto del lavoro e del ruolo proprio e altrui
- ✓ Efficacia nell'esposizione
- ✓ Interesse, motivazione e impegno dimostrato
- ✓ Competenze e abilità digitali



«La Scuola apre mondi. La sua funzione resta quella di aprire mondi. Non è solo il luogo istituzionale dove si ricicla il sapere dello Stesso, ma è anche potere dell'incontro che trasporta, muove, anima, risveglia il desiderio.»

Massimo Recalcati

GRAZIE PER L'ATTENZIONE!