



The Creative School



## Open Educational Resources

*Object based learning*

*Apprendimento basato sugli oggetti*

Materia: Formazione degli insegnanti

Età: 7-11, 11-14, 14-18



Erasmus+

### **Autori**

Jenny Siung (OBL)

Jenny Siung (Come sono fatte le cose)

### **Immagini**

© Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin, iStockpicture

### **Copyright**

I materiali possono essere utilizzati secondo la licenza:  
Creative Commons Non Commercial Share Alike license






### **Disclaimer**











Il progetto *Creative School* è stato finanziato con il supporto dell'Unione Europea e dell'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ (Grant Agreement 2019-1-FR01-KA201-062212). Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e l'Unione Europea e l'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



## Indice

Object based learning - Apprendimento basato sugli oggetti .....	6
Descrizione della risorsa didattica .....	7
Visitare le collezioni della Chester Beatty Library seguendo un particolare tema .....	7
Istruzioni per gli insegnanti .....	8
Tempi suggeriti .....	8
L'apprendimento basato sugli oggetti dentro a un museo.....	
 7-11  11-14  14-18.....	9
Preparazione dell'attività .....	9
Guida alle diapositive / Domande per animare la discussione .....	10
Attività: Come sono fatte le cose  11-14.....	11
Come sono fatte le cose.....	12
Collegamenti utili.....	14
Idea per ulteriori attività: Create il vostro museo .....	14

Le risorse educative di *Creative School* comprendono i seguenti moduli didattici, qui elencati in base alle materie e all'età degli studenti a cui sono indirizzati:

	 7-11	 11-14	 14-18
 Storia dell'Arte		Facciamoli rivivere	Facciamoli rivivere
 Educazione civica e Filosofia	Dilemmi Etici	Dilemmi Etici	Dilemmi Etici
 Ambiente, Scienze naturali	Biodiversità e Arti visive	Biodiversità e Arti visive	
 Geografia	Passeggiate urbane	Passeggiate urbane	
 Storia			Come vivevano i giovani?
	Le fotografie come memoria del passato	Le fotografie come memoria del passato	Le fotografie come memoria del passato
 STEAM			I cambiamenti climatici
	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices
		Algoritmi affamati	Algoritmi affamati
 Formazione degli insegnanti	Europeana come strumento per l'apprendimento	Europeana come strumento per l'apprendimento	Europeana come strumento per l'apprendimento
	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti
	Object based learning	Object based learning	Object based learning

Il progetto *Creative School* ha sviluppato moduli didattici, rivolti agli insegnanti, con l'obiettivo di aiutarli a sviluppare le capacità di pensiero creativo e critico dei propri studenti, grazie all'utilizzo dei contenuti educativi messi a disposizione dalle istituzioni culturali europee.

Sempre di più, infatti, i giovani hanno bisogno di sviluppare capacità di pensiero autonomo per trovare soluzioni a problemi sociali, emotivi ed economici, sia a livello personale che come cittadini del mondo. Vengono costantemente stimolati a essere creativi, innovativi, intraprendenti e capaci di adattarsi alle diverse situazioni che incontrano, come pure a trovare la motivazione, la fiducia e le capacità per utilizzare il pensiero creativo e critico nella vita di tutti i giorni.

I principali beneficiari di *Creative School* sono gli insegnanti della scuola primaria e secondaria. Attraverso il coinvolgimento nel progetto, essi potranno accrescere le competenze necessarie per utilizzare strategie pedagogiche volte a stimolare la creatività e il pensiero critico. I bambini e i ragazzi coinvolti come partecipanti al progetto potranno in questo modo sviluppare le competenze necessarie per rispondere alle sfide che devono affrontare quotidianamente.

Ci auguriamo che questi materiali portino una nuova dimensione al vostro lavoro e vi ispirino a usarli per promuovere il pensiero creativo e critico tra i giovani. I temi selezionati sono stati scelti assieme a insegnanti ed educatori provenienti da Austria, Croazia, Finlandia, Francia, Irlanda, Italia e Regno Unito, attraverso focus group e incontri diretti.

Tutti i materiali sono accompagnati da suggerimenti pratici per il loro utilizzo, e arricchiti da interessanti informazioni e approfondimenti, che possono essere utilizzati per stimolare ulteriori discussioni. Per ogni materiale viene inoltre indicata la fascia di età più appropriata.

Ove possibile, abbiamo inserito delle semplici attività pratiche che possono essere svolte con gli studenti, suggerendo una serie di domande da porre loro, al fine di meglio introdurre gli argomenti di ogni modulo didattico. Se desiderate approfondire determinati argomenti o temi, ogni materiale include inoltre collegamenti ad altre risorse didattiche a esso correlate. Quando disponibili, viene anche fornito un elenco generale di materiali didattici aggiuntivi.

I materiali sono stati concepiti come sussidi didattici da utilizzare in modo autonomo. A questo proposito, cercano di fornire un quadro generale da cui sia possibile selezionare gli aspetti e i temi più rilevanti per le proprie attività. I moduli dovrebbero poter essere utilizzati all'interno di ogni paese europeo, e in qualsiasi contesto, in quanto trattano questioni che sono assolutamente universali.

Per maggiori informazioni sul progetto *Creative School*, potete visitare:

<https://www.creative-school.eu/>



iStockpicture

## Object based learning - Apprendimento basato sugli oggetti

Materia:



Formazione degli insegnanti

Età:



7-11



11-14



14-18

Questo modulo didattico vuole aiutare gli insegnanti ad apprendere a lavorare con gli oggetti nella loro classe.

Tempo necessario:



60 minuti

Materiali utilizzati:

Video introduttivo  
Diapositive PowerPoint  
Istruzioni e fogli di lavoro

Obiettivi didattici:

Incoraggiare gli studenti e gli insegnanti a:

- pensare in modo creativo e critico all'uso di oggetti in un ambiente di apprendimento come l'aula o il museo;
- comprendere la struttura del metodo, per utilizzare l'insegnamento con gli oggetti nella propria classe.

Criteri di successo:

Alla fine dell'attività, gli insegnanti/studenti saranno in grado di:

- saper padroneggiare la discussione di gruppo;
- coinvolgere i sensi, in particolare il tatto e la vista;
- sviluppare le abilità di osservazione, indagine, valutazione, lavoro di gruppo, conversazione, ascolto e deduzione.

Parole chiave:

apprendimento basato sugli oggetti; pensiero critico; pensiero creativo.

## Descrizione della risorsa didattica

L'apprendimento basato sugli oggetti (Object based learning - OBL) è un approccio didattico incentrato sullo studente, che utilizza gli oggetti per facilitare un apprendimento profondo. Gli oggetti vengono utilizzati come “strumenti di pensiero” multisensoriali per facilitare l'apprendimento, stimolare l'immaginazione degli studenti e aiutarli ad applicare ciò che hanno compreso in altri contesti e problemi. L'assunto centrale dell'OBL è che lavorare con gli oggetti rafforza l'apprendimento.<sup>1</sup>

## Visitare le collezioni della Chester Beatty Library seguendo un particolare tema

Un tema va strutturato in modo tale da adattarsi ai diversi stili di apprendimento dei vostri studenti. Prima di procedere con l'attività online, potete selezionare un tema, e invitare gli studenti a portare oggetti di casa che sono collegati a quel particolare tema, (guardate l'immagine qui sotto).

Come esempio, abbiamo scelto cinque temi per interagire con le collezioni della Chester Beatty Library. I temi sono:

- Come sono fatte le cose;
- Moda;
- Viaggi;
- Fantasia e immaginazione;
- Tradizioni sacre.



Handling objects © Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin

<sup>1</sup> Romanek, D. and Lynch, B., Touch and the Value of Object Handling: Final Conclusions for a New Sensory Museology. *In Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling*, edited by H. J. Chatterjee. Oxford and New York: Berg, 2008.

Lo scopo dell'apprendimento basato sugli oggetti è di:

- fornire agli insegnanti una serie di strumenti capaci di aiutare gli studenti, anche di diversa estrazione, a connettersi con la loro comunità e contribuire al loro senso di identità, che è un elemento fondamentale per il loro sviluppo;
- incoraggiare gli studenti a esprimere la propria opinione, e sbloccare così la loro creatività;
- incoraggiare gli studenti a comunicare tra di loro, attraverso discussioni di gruppo svolte nella loro classe;
- stabilire collegamenti con temi storici attraverso gli oggetti legati a quel periodo storico;
- favorire l'apprendimento attraverso i propri sensi, compresi il tatto, l'olfatto e la vista;
- sviluppare nuove abilità, come osservazione, indagine, valutazione, lavoro di gruppo, comunicazione e capacità di ascolto;
- condividere i propri pensieri è un fattore che stimola il mutuo apprendimento degli studenti, in cui ognuno impara qualcosa dall'esperienza dei propri compagni: questo li avvantaggerà in ogni ambiente e in tutto il loro curriculum scolastico.

### Istruzioni per gli insegnanti

Questo modulo è stato progettato per mostrarvi diversi approcci per utilizzare l'apprendimento attraverso gli oggetti.

Per l'attività in classe:

- selezionate un tema (per esempio uno dei 5 proposti) per la sessione;
- guardate la scheda di supporto e scegliete un certo numero di oggetti per lavorare con il vostro gruppo;
- guardate il video relativo al tema selezionato;
- usate la presentazione PowerPoint come modello per analizzare le immagini.

Vi sarà mostrato un caso relativo al tema "Come sono fatte le cose". Vi suggeriamo di:

- guardare la scheda di supporto e scegliete un certo numero di oggetti per lavorare con il vostro gruppo;
- seguire lo schema di apprendimento proposto;
- scaricare le immagini dal sito web della Chester Beatty Library.

### Tempi suggeriti

Durata	Attività	Risorse
5 minuti	Introduzione	Video
10 minuti	Discussione	PowerPoint (Fantasia e immaginazione)

## L'apprendimento basato sugli oggetti dentro a un museo



7-11



11-14



14-18

### Preparazione dell'attività

Iniziate guardando il video preparato dalla Chester Beatty and Heritec per illustrare l'OBL

Le domande seguenti possono essere utilizzate per tutte le fasce d'età e adattate a seconda del contesto di apprendimento.



7-11



11-14



14-18

Da dove viene il tuo oggetto?

Quanto è antico?

Di che colore è?

Di cosa pensi sia fatto? (metallo? legno? carta? pietra? argilla? stoffa?)

Ha qualche decorazione?

Se sì, descrivi il tuo oggetto: è completo o rotto?

Se è rotto, che cosa pensi possa essergli successo?

Usa cinque parole per descrivere il tuo oggetto.

Per che cosa pensi sia stato utilizzato il tuo oggetto?

L'oggetto è (indovina se non lo sai!)

Disegna il tuo oggetto!

## Guida alle diapositive / Domande per animare la discussione

Guardate la presentazione PowerPoint *Fantasia e immaginazione*

- Diapositiva n. 3: immagine della Chester Beatty Library (esterno)  
Immagine di uno studente che esplora una veste di drago nel Chester Beatty
- Diapositiva n. 4: ritratto di Sir Alfred Chester Beatty
- Diapositiva n. 5: interno della Galleria delle Tradizioni Sacre, sezione islamica (a sinistra), sezione cristiana (in alto a destra), religioni orientali (in basso a destra)
- Diapositiva n. 6: interni della Arts of the Book Gallery
- Diapositiva n. 8: collegamento all'immagine della Veste di drago  
[https://viewer.cbl.ie/viewer/image/C\\_1052/1/LOG\\_0000/](https://viewer.cbl.ie/viewer/image/C_1052/1/LOG_0000/)  
Nota: potete ingrandire e rimpicciolire questa immagine. Titolo dell'immagine: Veste di drago di seta gialla, ricamata, realizzata c. 1750 in Cina, oggetto numero C 1052
- Diapositiva n. 9: immagine dei Sette divinità della buona fortuna  
[https://cbl01.intranda.com/viewer/image/J\\_2415/1/LOG\\_0000/](https://cbl01.intranda.com/viewer/image/J_2415/1/LOG_0000/)  
Xilografia a colori di “Sette divinità della buona fortuna” attribuita a Kitao Shigemasa, pubblicata da Nishimuraya Yohachi; stampato a Edo (l'odierna Tokyo), Giappone, durante gli anni 1770.  
Rappresentati insieme sulla nave dei loro tesori, le Sette Divinità della Buona Fortuna del Giappone sono un segno di buon auspicio attinta da diverse tradizioni.  
Benzaiten dea della musica, Daikokuten porta il martello, Hotei dal ventre tondo e il fiero re guardiano Bishamonten sono entrati in Giappone attraverso il buddismo. Invocati come augurio per una lunga vita, Fukurokuju e Jurōjin hanno le loro origini nel taoismo cinese. Ebisu è identificato con le divinità della fede Shintō originaria del Giappone: spesso raffigurato mentre pesca, qui è raffigurato con un dentice.
- Diapositiva n. 10: collegamento all'immagine del Libro dei Morti  
[https://cbl01.intranda.com/viewer/image/Pap\\_XXI\\_4/1/LOG\\_0000/](https://cbl01.intranda.com/viewer/image/Pap_XXI_4/1/LOG_0000/)  
Libro dei Morti di Lady Neskhons, Egitto, c. 300 aC, numero oggetto Pap XXI.4
- Diapositiva n. 11 all'immagine Four Horsemen  
[https://cbl01.intranda.com/viewer/image/WEp\\_0021/1/LOG\\_0000/](https://cbl01.intranda.com/viewer/image/WEp_0021/1/LOG_0000/)  
I quattro cavalieri dell'Apocalisse (Apocalipsis cum figuris), Dürer, Albrecht, Germania, c. 1498, stampato nel 1511. Numero oggetto WEp 0021  
Xilografia su carta dei quattro cavalieri dell'Apocalisse a cavallo di Albrecht Dürer, realizzata c. 1498 in Germania. Tavola quattro di quindici dell'edizione latina della serie Apocalisse di Dürer stampata nel 1511.



11-14

## Attività: Come sono fatte le cose

Materia:



Formazione degli insegnanti

Età:



11-14

Questo modulo didattico vuole aiutare gli insegnanti ad imparare a lavorare con gli oggetti nella loro classe.

**Attività dentro al museo:** selezionate la galleria Chester Beatty Arts of the Book (<https://chesterbeatty.ie/exhibitions/the-arts-of-the-book/>) oppure Sacred Traditions (<https://chesterbeatty.ie/exhibitions/sacred-traditions/>) in modo da presentare il tema alla classe. Dividete la classe in gruppi di 3 persone: date a ogni gruppo carta e penne. Scegliete una sezione del museo e un oggetto al suo interno, e ponete agli studenti 3 domande iniziali: che cosa vedete, che cosa ve lo fa dire, c'è qualcos'altro che riuscite a vedere?

**Attività in classe:** scaricate le immagini dalla collezione online della Chester Beatty Library e da altre risorse, come Europeana (<https://www.europeana.eu>). Dividete la classe in gruppi da 3 persone: ogni gruppo dispone di tablet, carta e penna. Scegliete un'immagine dalla galleria online e ponete agli studenti 3 domande iniziali: che cosa vedete, che cosa ve lo fa dire, c'è qualcos'altro che riuscite a vedere?

In entrambe le attività, i partecipanti sono invitati a discutere tra di loro le proprie percezioni e quello che conoscono dell'oggetto che stanno esplorando.

Tempo necessario:



Attività al museo e in aula: circa 1 ora (adattate questo tempo in base alle esigenze della vostra classe). Può essere estesa a 1 ora e 30 minuti con il permesso della scuola.

15 minuti per l'analisi dell'oggetto negli spazi del museo

20 minuti per la conversazione di gruppo

15 minuti per la valutazione complessiva

10 minuti per le conclusioni

Materiali utilizzati:

Nel museo: spazi della galleria; oggetti in esposizione:

[www.chesterbeatty.ie](https://www.chesterbeatty.ie)

Pagina della collezione

tablet.

<https://www.europeana.eu/en/galleries/calligraphy-across-cultures>

<https://www.europeana.eu/en/exhibitions/past-to-present>

<https://www.europeana.eu/en/blog/the-greatest-traveller-in-history-the-life-and-places-of-ibn-battuta>

<https://www.europeana.eu/en/galleries/albrecht-durer>

Obiettivi didattici:	<p>Incoraggiare gli insegnanti a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• pensare in modo creativo e critico all'utilizzo di oggetti online in un ambiente di apprendimento come l'aula o gli spazi del museo;</li><li>• comprendere la struttura del metodo, per utilizzare l'insegnamento con gli oggetti nella propria classe.</li></ul>
Criteri di successo:	<p>Alla fine dell'attività, gli insegnanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• saper padroneggiare la discussione di gruppo;</li><li>• coinvolgere i sensi, in particolare il tatto e la vista;</li><li>• sviluppare le abilità di osservazione, indagine, valutazione, lavoro di gruppo, conversazione, ascolto e deduzione.</li></ul>

<p><b>Le 4 C:</b> Pensiero creativo e critico, comunicazione e collaborazione</p> <p><b>Creatività e innovazione:</b> pensare in modo creativo e saper lavorare in gruppo, utilizzare le nuove tecnologie informatiche e gli strumenti esistenti per comprendere il mondo, analizzare oggetti museali, condividere tecniche di narrazione;</p> <p><b>Pensiero critico:</b> creare connessioni tra le diverse culture ed esercitare il proprio pensiero attraverso gli oggetti;</p> <p><b>Comunicazione:</b> ascoltare rispettosamente le opinioni degli altri, articolare pensieri e idee, esprimere la propria opinione in modo chiaro sia nelle attività in classe che in quelle al museo, condividere idee e storie personali;</p> <p><b>Collaborazione:</b> lavorare in gruppo con attenzione, condividendo gli stessi obiettivi, rispettando e accettando le idee degli altri;</p> <p><b>Alfabetizzazione informatica:</b> accedere e valutare le informazioni trovate sul sito web della Chester Beatty Library;</p> <p><b>Alfabetizzazione visiva:</b> essere in grado di leggere / guardare le immagini, attraverso un'apposita sessione di apprendimento.</p>
--

Parole chiave:	apprendimento basato sugli oggetti; pensiero critico; pensiero creativo.
----------------	--

## Come sono fatte le cose

Visita al museo	<p>Introduzione generale alla Chester Beatty Library. L'insegnante introduce al gruppo il tema dell'attività "come sono fatte le cose", la natura delle collezioni museali, come questo museo svolge un ruolo nella condivisione delle culture del mondo, affinché i partecipanti possano impegnarsi e imparare qualcosa su se stessi. Quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• assegnate al gruppo un compito come parte della loro analisi della collezione del museo;</li><li>• dividere la classe in gruppi di 3 studenti e date loro carta, matita e tablet;</li></ul>
-----------------	--

- ogni gruppo sceglie chi annota la discussione per poi presentarla agli altri gruppi, mentre gli altri 2 analizzano l'oggetto e aiutano a preparare il lavoro di gruppo;
- date a ogni gruppo un oggetto del museo, e ponete loro tre domande: che cosa vedete, che cosa ve lo fa dire, c'è altro che potete vedere?
- l'insegnante supervisiona ciascun gruppo per scoprire come stanno progredendo con l'attività;
- i gruppi si ritrovano in una sala del museo;
- ogni gruppo descrive le proprie impressioni sull'oggetto scelto, con il supporto dell'insegnante o dell'educatore museale, in modo da stimolare l'apprendimento tra i propri compagni e la comprensione del processo di apprendimento;
- per chiudere la sessione, ogni gruppo carica il lavoro svolto sul tablet utilizzando delle parole chiave per riassumere la propria esperienza dell'attività svolta.

#### Attività in classe

Se la scuola non è in grado di organizzare una visita, utilizzate Zoom o una piattaforma simile per collegarvi con il museo.

Gli studenti si preparano in anticipo e portano un oggetto dalla propria casa, coerente con il tema "come sono fatte le cose".

L'insegnante introduce il tema di "come sono fatte le cose" utilizzando le immagini online delle collezioni digitali di Europeana e della Chester Beatty Library.

Le immagini che riflettono le culture del mondo saranno condivise con gli studenti online utilizzando programmi come PowerPoint, Canva, ecc.:

- ponete delle domande per coinvolgere gli studenti: che cosa vedete, che cosa ve lo fa dire, c'è qualcos'altro che potete vedere?
- invitate gli studenti a condividere l'oggetto portato da casa per discutere di come è fatto.
- incoraggiate gli studenti a partecipare con attenzione e invitateli a fotografare il proprio oggetto, collegandolo con l'attività in classe, e caricandolo su una piattaforma online, per es. Canva, Prezi, Google Dashboard, Padlet, fornendo una descrizione dell'analisi fatta sul proprio oggetto, spiegando che cosa hanno imparato dalla sessione online.

## Collegamenti utili

- [https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631249/mod\\_resource/content/1/24mus1\\_10t\\_3.pdf](https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631249/mod_resource/content/1/24mus1_10t_3.pdf)
- [https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631248/mod\\_resource/content/1/24mus1\\_09t\\_3.pdf](https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631248/mod_resource/content/1/24mus1_09t_3.pdf)
- [https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631245/mod\\_resource/content/1/24mus1\\_03t\\_3.pdf](https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631245/mod_resource/content/1/24mus1_03t_3.pdf)
- <https://www.ucl.ac.uk/culture/schools/teaching-object-based-learning>
- <https://mgns.w.org.au/sector/resources/online-resources/education/object-based-learning-school-groups-museums/>

## Idea per ulteriori attività: Create il vostro museo

- invitate gli studenti a lavorare con un tema di uno specifico museo, per esempio un museo della scienza, archeologico, di storia naturale, arte, ecc.
- dividere la classe in gruppi, dando loro compiti diversi, per esempio un gruppo sviluppa l'allestimento del museo, un altro gruppo decide i contenuti e le modalità di presentazione.
- Il museo può essere realizzato in cartone, per esempio:  
<https://www.brandywine.org/museum/blog/curating-collection-make-your-own-museum-home>.
- Gli studenti portano ognuno un oggetto correlato al tema, per creare le installazioni.
- Gli studenti vengono incoraggiati a presentare il loro museo, perché hanno scelto quel tema in particolare e come hanno selezionato gli oggetti.
- Ogni gruppo mostra il proprio museo alla classe.