



The Creative School



Open Educational Resources *#EmpoweringYouthVoices:* *Create la Città del Futuro*

Materia: Educazione civica e Filosofia

Età: 7-11, 11-14, 14-18



Erasmus+

Autori

Deborah Husic

Immagini

Radiona, © 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

#EmpoweringYouthVoices: Create la Città del Futuro	6
Descrizione dei laboratori	6
Sessione n. 1 – Cittadini scienziati	7
Discussione e formazione dei gruppi	7
Sessione n. 2 – Progettate e costruite la vostra città	8
Materiali richiesti	8
Descrizione dell'attività	8
Sessione n. 3 – Presentazione e Conclusioni	10
Collegamenti utili	10

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

#EmpoweringYouthVoices: Create la Città del Futuro

Materia:     STEAM  Geografia

Età:  7-11  11-14  14-18

L'attività può essere svolta con diverse fasce d'età, tenendo conto delle competenze tecnologiche dei partecipanti. Gli insegnanti possono aiutare gli alunni, cercando però di lasciare che siano spontanei, usando oggetti riciclati, oppure usa e getta, e tecnologie disponibili, come per esempio i telefoni cellulari (qualcosa che sia cioè facilmente alla portata di ogni partecipante).

Tempo necessario:  140 minuti, se docenti e partecipanti sono esperti nell'uso degli strumenti tecnici proposti, altrimenti occorre più tempo.

Materiali utilizzati: cartoni, fogli, colla, forbici, matite, led, ventilatori per computer, pile (1,5, 3 o 9 Volt), oggetti di scarto o riciclati, cellulari. Opzionali: microfono pick-up con presa audio per cellulare, Magisto, Arduino o Microbit, auricolari, piccoli motori.
L'attività può essere organizzata anche senza Magisto, Arduino o Microbit, utilizzando solo motori e pile. È più semplice, ed ugualmente efficace.

Obiettivi didattici: Incoraggiare gli studenti a:

- pensare in modo critico al proprio ambiente urbano;
- motivarli sulla necessità di apportare cambiamenti positivi nel loro quartiere;
- pensare a che cosa può essere cambiato;
- riciclare gli oggetti usa e getta, saper riconoscere che cosa si conserva e gli effetti del consumismo – la cultura dei produttori;
- riflettere sulla loro geografia locale;
- pensare ai cittadini come potenziali scienziati;
- creare soluzioni individuali e collettive;
- essere parte dei cambiamenti sociali e pensare in modo creativo;
- promuovere inclusione e coesione sociale nel proprio ambiente

Descrizione dei laboratori

#EmpoweringYouthVoices: Create la Città del Futuro è un'attività di gruppo basata sul gioco, che mira a far conoscere ai ragazzi le basi dell'elettronica, come fare per creare dei modelli, l'urbanistica, le questioni ambientali, i bisogni sociali e il pensiero creativo, nonché l'importanza dell'alfabetizzazione informatica. Il gioco inizia con una piccola discussione e continua con attività pratiche per maneggiare, progettare, realizzare, costruire e creare contenuti. I diversi processi sono intrecciati con vari aspetti legati all'apprendimento pratico. Sugeriamo di avere non più di 15 studenti che lavorano con ciascun insegnante.

Sessione n. 1 – Cittadini scienziati

Tempo necessario:



20 minuti

Discussione e formazione dei gruppi

Domanda per avviare l'attività	Qualcuno sa che cosa significa "scienza dei cittadini"?
Possibile risposta	Chiamiamo "scienza dei cittadini" le attività svolte da persone comuni che studiano il mondo che li circonda e inviano i dati raccolti a dei veri scienziati. I bambini e i giovani spesso diventano degli ottimi cittadini scienziati, perché sono in genere molto curiosi e precisi nel seguire le indicazioni ricevute. Anche tu puoi essere un ottimo cittadino scienziato!
Domanda	C'è qualcosa che vorresti cambiare nell'ambiente della tua città o del tuo quartiere per creare un mondo migliore?
Ascolto	Ascoltate i partecipanti e cercate di enfatizzare alcune possibili aree di intervento: architettura, persone, animali, inclusione, spazi pubblici, trasporti, giustizia.
Domanda	Progettate i contenuti creativi usando i telefoni cellulari: foto, video, musica, registrazioni di interviste, proprio come fanno i giornalisti. Vi piacerebbe creare una Città del Futuro, un piccolo modello di come dovrebbe essere il mondo? Vi piacerebbe creare un piccolo video o un podcast su questo tema?
Ascolto	Ascoltate e concentratevi sulle necessità dei partecipanti. Formate i gruppi in base ai loro interessi.

Il passo seguente è dividere gli studenti in gruppi. Ogni gruppo avrà: a) **cittadini scienziati**; b) **urbanisti della propria città o quartiere**; c) **giornalisti**. I partecipanti possono ricoprire ruoli diversi, se lo desiderano:

- cittadini scienziati** costruiscono la città, definiscono quali fonti energetiche utilizzare, le tecnologie, il tipo di architettura, il posizionamento degli edifici;
- urbanisti creativi** collocano nella città del futuro biblioteche, cinema, musei e spazi pubblici, risolvono i problemi di integrazione delle persone più deboli;
- giornalisti** creano strumenti di comunicazione e materiali video per la CityTV, intervistano i cittadini scienziati e gli urbanisti creativi sulla città futura.

Sessione n. 2 – Progettate e costruite la vostra città

Tempo necessario:



100 minuti, suddivisi in:

85 minuti per costruire la città. Questo tempo può essere aumentato, in base all'interesse e alle capacità tecniche dei partecipanti;
15 minuti per la preparazione della presentazione.

Nella seconda sessione, i gruppi progettano e realizzano un prototipo della città del futuro. Potete utilizzare tavoli molto grandi o tavoli più piccoli posti vicino tra di loro. È importante che gli alunni abbiano la sensazione di lavorare insieme in squadra, come individui, perché trasmette meglio il senso di appartenenza e fa loro comprendere la responsabilità delle attività svolte insieme.



Foto: Radiona (cc)

Materiali necessari

Cartoni, fogli, colla, forbici, matite, led, ventilatori per computer, batterie (1,5, 3 o 9 Volt), oggetti di scarto o riciclati, cellulari. Opzionali: microfono pick-up con presa audio per cellulare, Magisto, Arduino o Microbit, auricolari, piccoli motori.

Descrizione dell'attività

Ogni gruppo ha cittadini scienziati, creativi e almeno un giornalista per documentare e coprire il lavoro del gruppo attraverso fotografie e video. I gruppi si radunano attorno ai tavoli e iniziano a costruire la propria città del futuro.

Prima di costruire i prototipi, si consiglia di creare cartoncini con i seguenti argomenti: Energia, Spazio, Cibo, Verde, Casa, Struttura, Tempo libero, Cultura, Salute, Protezione, Natura, Aria, Spazi pubblici. Questi fogli possono aiutare i partecipanti per costruire l'infrastruttura della città.

Durante il workshop, il facilitatore può chiedere ai partecipanti dove intendono localizzare un edificio specifico o come intendono risolvere un particolare problema della città, per esempio l'accessibilità per le persone con bisogni speciali, la mobilità e i trasporti, l'assistenza sanitaria, la raccolta dei rifiuti, i cambiamenti climatici, le energie rinnovabili, gli spazi pubblici, l'assistenza all'infanzia, l'istruzione, gli anziani, il tempo libero e lo sport. Si raccomanda di svolgere questo lavoro di facilitazione in modo blando, al fine di guidare i partecipanti a sviluppare ed esprimere le proprie idee e voci e non forzarli a prendere decisioni che non sono nate da loro.

Questi stessi argomenti sono anche di aiuto per i giornalisti, per farsi un'idea su come progettare la trasmissione CityTV che presenta il lavoro dei gruppi.

Il facilitatore dovrebbe conoscere le informazioni basi per utilizzare l'editing video sui cellulari e sull'utilizzo di applicazioni molto semplici, come Magisto (gratuito per Android e iPhone). Se verranno utilizzati Arduino o Microbit, il facilitatore dovrebbe inoltre conoscere le basi della programmazione e dell'hardware utilizzato.

L'attività complessiva di progettazione e costruzione della città dovrebbe durare circa 100 minuti, di cui gli ultimi 15 minuti sono dedicati alla preparazione della presentazione giornalistica su come costruire la città del futuro.

Sessione n. 3 – Presentazione e Conclusioni

Tempo necessario:



20 minuti

L'ultima sessione è dedicata ai giornalisti dei diversi gruppi, per presentare i materiali video realizzati durante la sessione precedente – per esempio interviste sulla costruzione della città - caricati su YouTube. L'insegnante avvia l'attività chiedendo ai gruppi di presentare la città da loro progettata, e di fare una piccola discussione sui problemi che hanno dovuto affrontare e sulle soluzioni che hanno trovato. L'attività può essere chiusa con una discussione generale su ciò di cui abbiamo bisogno nelle nostre città.

Collegamenti utili

- Software Magisto per l'editing video: <https://www.magisto.com/>
Tutoriale Magisto: https://www.youtube.com/watch?v=Mci1Ce_3d9w
Tutoriale Magisto: <https://www.youtube.com/watch?v=N2a5JhUefug>
- Tutoriale connessione LED con pile da 3V:
<https://www.youtube.com/watch?v=pIDB56RYT5M>
- Tutoriale sui LED: <https://www.instructables.com/LEDs-for-Beginners/>
- Tutoriale sul collegamento della pila al ventilatore del computer:
<https://www.instructables.com/Super-easy-battery-powerd-computer-fan/>
- Arduino: <https://www.arduino.cc/>
- Microbits: <https://microbit.org/>
- Lettura consigliata: <https://www.abc.net.au/news/science/2018-12-28/great-citizen-science-holiday-projects-for-the-kids/10611528>