

Scenario di apprendimento Europeaana

Insegnanti

Titolo

Artisti reporter nel Risorgimento

Autore (i)

Adele Leccia

Abstract

Il Risorgimento italiano nell'arte ha segnato un punto importantissimo per la figura dell'artista: non più espressione della committenza, ma anche ricercatore delle glorie del passato per cercare di costruire la nuova nazione e reporter di quanto accadeva nelle battaglie che hanno reso la nostra Italia quelle che conosciamo. L'obiettivo è far riflettere gli studenti sul concetto di unità nazionale, ideali libertari, spirito di sacrificio, senso del dovere, patriottismo e concetto di bene comune. Un confronto con la realtà di oggi è d'obbligo: gli studenti si trasformeranno in report contemporanei andando a realizzare un loro storytelling fatto di immagini adoperando Canva.

Parole chiave

Storia dell'arte, Risorgimento, secondaria II grado, storytelling, design grafico.

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Storia dell'arte, Storia
Argomento	Pittura dell'800 in Italia, Risorgimento Italiano
Età degli studenti	17-18 (quarta superiore)
Tempo di preparazione	1 ora di coordinamento tra i docenti
Tempo di insegnamento	1 ora di presentazione dell'attività e divisione della classe in gruppi 2 ore di lezione per Storia dell'arte 3 ore di lezione per Storia 1 ora di creazione del compito di realtà da parte della classe 1 ora di presentazione e confronto dei loro prodotti
Materiale didattico online	Padlet per il brainstorming tra i gruppi di studenti e feedback tra pari, Sutori del docente di storia dell'arte, Video e mappe del docente di Storia, Google Arts and Culture, Europeaana, Canva per realizzare il prodotto degli studenti. Tutti materiali saranno linkati all'interno del Google Classroom di classe. Feedback al docente e all'attività attraverso Mentimeter
Materiale didattico offline	Libro di testo
Risorse Europeana utilizzate	https://www.europeana.eu/it/item/2051914/data_euscreenXL_IL5000091413 https://www.europeana.eu/it/item/2051943/data_euscreenXL_FUS_95478385280848DCA43200FBDF198465



https://www.europeana.eu/it/item/2063626/IT_280_001

https://www.europeana.eu/it/item/287/work_64288

https://www.europeana.eu/it/item/199/item_FTH6P72IWRDYKKNVZADEOP5AXAJ6NBW

Licenze

Indica di seguito a quale licenza attribuisi il tuo lavoro selezionando una delle opzioni sotto riportate. Il blog Teaching with Europeana pubblica con licenze Attribution CC BY. Se includi immagini nello scenario di apprendimento, assicurati di aggiungere la fonte e le licenze sotto le immagini stesse.

X Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché sia mantenuta l'attribuzione alla tua creazione originale. Questa è la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e utilizzo di materiali soggetti a licenza.

- **Attribution ShareAlike CC BY-SA.** Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per fini commerciali, purché sia mantenuta l'attribuzione alla tua creazione originale e sia attribuita alle nuove creazioni la stessa licenza dell'originale. Questa è la licenza usata da Wikipedia ed è raccomandata per materiali che incorporano contenuti di Wikipedia e di altri prodotti con licenze simili.

Integrazione nel programma scolastico

L'argomento rientra integralmente nel programma di studio previsto per storia dell'arte e per storia. Bisogna solo accordarsi per procedere in parallelo

Obiettivo della lezione

Gli studenti rifletteranno sull'attualità di episodi passati nella vita quotidiana e su come lo storytelling comprensibile chiaramente ad oggi.

Risultato della lezione

Gli studenti creeranno un prodotto grafico dove dovranno ragionare su aspetti grafici, di copyright e descrittivi, tutti da pubblicare sui social e sul sito istituzionale. Verrà infatti chiesto loro di creare una campagna social da inserire su IG che preveda testo, immagini e video.

Tendenze

Apprendimento cooperativo: gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi

Studenti reporter /social media manager con i contenuti da creare

Peer review attraverso Padlet.

Feedback attività e insegnante con Mentimeter

Competenze chiave

Aggiungi qui in che modo lo scenario di apprendimento promuove le competenze chiave. Per saperne di più: [Competenze chiave per l'apprendimento permanente - Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea \(europa.eu\)](#)

Literacy competence

Digital competence

Lifelong learning per il team working e team building

Attività

Descrivi qui in dettaglio tutte le attività della lezione e il tempo richiesto per il loro svolgimento. Ricorda che il tuo scenario di apprendimento deve usare le risorse Europeana. Se utilizzi documenti esterni, scorri fino alla fine del documento e aggiungili all'Allegato. Aggiungi più righe alla tabella se necessario.

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Presentazione dell'attività interdisciplinare	Spiegazione del lavoro da svolgere e divisione della classe in gruppi (con uno speaker). Creazione di un padlet (da inserire in Google Classroom) dove i docenti possono inserire materiali in una colonna e le successive sono destinate ciascuna ad un gruppo.	1 ora
Storia Il risorgimento italiano (I-II- III guerra di indipendenza)	Lezioni interattive con video, mappe, schemi per affrontare il complesso momento storico dell'Italia in divenire. Stimolo della discussione e dello scambio di idee	3 ore
Storia dell'arte L'arte dell'800 (artisti principali e focus sull'artista reporter e costruttore del nuovo paese)	Lezioni interattive basate sul metodo della chunk lesson e che si sviluppano adoperando video, libro di testo e un Sutori creato dal docente. Stimolo della discussione e dello scambio di idee	2 ore
Prodotto	Creazione del prodotto da parte degli studenti con Canva	1 ora
Discussione del prodotto	Discussione dei prodotti da parte degli studenti e peer review	

Valutazione

Descrivi qui il metodo di valutazione della lezione, se presente. Ad esempio, se hai intenzione di valutare i tuoi studenti con un quiz, includi qui domande e opzioni di risposta con codifica a colori delle risposte corrette.

Rubrica di valutazione del prodotto per ogni gruppo.

	INDICATORI	DESCRITTORI	PT
CONOSCENZE	Contenuti	Il lavoro multimediale/digitale contiene ampie e documentate informazioni	7,5
		Il lavoro multimediale/digitale contiene informazioni complete	56
		Il lavoro multimediale/digitale contiene informazioni essenziali, altre superflue e/o ridondanti, ma sostanzialmente attinenti alle richieste	4,5
		Il lavoro multimediale/digitale contiene solo poche essenziali informazioni, non organiche e poco attinenti alle richieste	3
		Il lavoro multimediale/digitale contiene informazioni scarse e inadeguate	1,5
ABILITÀ	Requisiti tecnici e formali	La parte grafica è pienamente adeguata al contesto; c'è ottimo equilibrio fra testo e immagini; la schematizzazione dei concetti è efficace, i caratteri sono chiari e di immediata leggibilità; la lunghezza è adeguata ai tempi; le fonti e gli autori sono opportunamente citati	7,5
		La parte grafica è buona e c'è discreto equilibrio fra testo e immagini; la schematizzazione è buona anche se la leggibilità potrebbe essere migliorata; la lunghezza richiede una certa ristrutturazione del discorso; le fonti e gli autori sono citati	6
		La parte grafica è di qualità adeguata e abbastanza adatta al contesto, ma non c'è equilibrio fra testo e immagini; il testo è per lo più discorsivo e manca di schematizzazione con ricadute negative sulla leggibilità; la lunghezza non è del tutto adeguata al tempo a disposizione; le fonti e gli autori sono solo parzialmente citati	4,5
		La parte grafica è scarsa e inadeguata allo scopo e non del tutto leggibile; non c'è equilibrio fra testo e immagini; la schematizzazione è inesistente e il testo è per lo più discorsivo e sovrabbondante; la lunghezza è eccessiva o troppo ridotta rispetto al tempo a disposizione; le fonti e gli autori non sono adeguatamente citati	3
		La parte grafica è del tutto inadeguata allo scopo; non c'è equilibrio tra testo e immagini e la schematizzazione è inesistente; le fonti e gli autori non vengono citati	1,5
COMPETENZE	Esposizione e rispetto dei tempi	Brillante e originale; i tempi sono ben impiegati	5
		Adeguata; i tempi sono rispettati	4
		Sufficiente, anche se i tempi non sono utilizzati in maniera del tutto opportuna	3
		Non adeguata e non rispettosa dei tempi	2
		Nulla o inadeguata	1
TOTALE ____/20 (Suff. con 12pt)		VOTO ____/10	

Rubrica di valutazione del singolo attraverso un quiz

TIPOLOGIA DI QUESITO	PT
Vero/falso	0,5
Scelta multipla	1
Collegamento	1
Completamento	1
Classificazione	0,5
Risposta aperta con motivazione (liv.1):	
Completa ed esaustiva	2,5
Adeguata	2
Essenziale	1,5
Insufficiente	1
Inadeguata/Non data	0
Risposta aperta con motivazione (liv.2):	
Completa ed esaustiva	5
Adeguata	4
Essenziale	3
Insufficiente	2
Inadeguata/Non data	0

Feedback degli studenti

Mentimeter

Osservazioni dell'insegnante

Aggiungi qui i tuoi commenti e la tua valutazione **DOPO** l'implementazione di questa lezione. Puoi sempre usare una rubrica di autovalutazione.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro delle tre precedenti Europeana Digital Service Infrastructures (DSI). È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner industriali. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è fare proseguire e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato