



Linee Guida Insegnanti

Gentile Insegnante,

forniamo a seguire alcune informazioni in merito alle Pillole didattiche sulle abilità per la vita ("Life skills") realizzate nell'ambito del Progetto "4G Didactic Pills", Agreement n°: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

Il Progetto "4G Didactic Pills" si propone di contrastare il fenomeno della dispersione scolastica attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche agili e di strumenti digitali vicini al mondo degli studenti. L'utilizzo di device mobili, in particolare, è un fattore che può incidere favorevolmente sull'apprendimento anche in relazione a studenti con bisogni speciali, più di altri soggetti al rischio di abbandono scolastico. La tecnologia, se utilizzata in modo responsabile e corretto, fornisce agli studenti opportunità innovative per incrementare la loro cultura.



Le pillole didattiche sulle "Life skills"

Le Pillole didattiche (Didactic Pills), nelle intenzioni del Progetto, possono coadiuvare l'insegnante nello svolgimento di attività finalizzate a far acquisire le cosiddette abilità per la vita (Life skills) che, come definito dall'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità) sono "tutte quelle skills (abilità, competenze) necessarie per mettersi in relazione con gli altri e per affrontare i problemi, le pressioni e gli stress della vita quotidiana. La mancanza di tali skills socio-emotive può causare, in particolare nei giovani, l'instaurarsi di comportamenti negativi e a rischio in risposta agli stress: tentativi di suicidio, tossicodipendenza, fumo di sigaretta, alcolismo, ecc."

Le pillole proposte sono fruibili, come anticipato, su device digitali come pc o smartphone, oltre che su notebook.

Esse sono state progettate intorno a **10 life skills**: Creatività, Spirito critico, Prendere decisioni, Comunicazione efficace, Empatia, Gestione delle emozioni, Problem solving, Consapevolezza di sé, Relazioni Efficaci, Gestione dello stress.



Il Digital storytelling

Il metodo utilizzato per favorire l'apprendimento delle Life skills è il digital storytelling. Il Digital Storytelling, ovvero la Narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, webware), consiste nell'organizzare contenuti, attraverso una struttura narrativa, in modo da ottenere un "racconto stimolo". Questa tipologia comunicativa garantisce all'apprendimento delle life skills:

- fascino, derivante dal carattere fabulatorio che possiedono le storie, dato che si tratta, di racconti che affrontano problemi e dinamiche quotidiane che i ragazzi molto probabilmente riconoscono come "reali"
- coinvolgimento, determinato dalla modalità narrativa che consente di veicolare facilmente contenuti astratti e apparentemente complessi per gli studenti e di attivare processi come quello dell'identificazione, favorendo un'esperienza di apprendimento piacevole e interessante

- forte contestualizzazione, in quanto ogni problema è inserito in una narrazione che ha senso e finalità molto chiare
- brevità espositiva dei contenuti formativi, cui i giovani sono oggi sempre più avvezzi
- facilità di utilizzo degli strumenti di apprendimento utilizzati, *device* tecnologici fruibili anche in mobilità, che i ragazzi gestiscono con estrema facilità e che rappresentano ormai uno dei principali strumenti di relazione con l'esterno.

Riteniamo che lo smartphone (o il tablet) come strumento di apprendimento abbia il potenziale per diventare un potente dispositivo inclusivo per gli studenti con bisogni speciali. Infatti, a differenza delle tecnologie specificamente utilizzate per questo target, i *device* tecnologici quali smartphone o tablet (oltre ovviamente al notebook) sono indistinguibili dai dispositivi utilizzati dagli altri studenti.



La gestione didattica delle life skills attraverso le storie del Progetto 4G

Sono presenti **10 pillole didattiche** relative alle **10 abilità per la vita** sopra indicate.

Ogni pillola è incentrata su una sola life skill e si compone mediamente di 3 storie.

Le pillole e le relative storie sono raggiungibili collegandosi **come ospite** al seguente link:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=10> [IT version]

(La piattaforma in cui le Pillole Didattiche sono caricate vi chiederà username e password, ma voi scegliete di accedere come ospite e non dovrete registrarvi per usare le Pillole Didattiche).

Nella pagina che contiene le pillole trovate anche un file che permette di appuntare se si è scelto la strada più efficace oppure no, in modo da avere una memoria delle scelte effettuate.

Ciascuna storia contiene:

- un **titolo** e un **sottotitolo** (ad es. Titolo: “I ricordi dei nonni”, Sottotitolo: “Come trasformare un problema in una opportunità”);
- un **racconto**, che presenta una situazione problematica;
- due **possibili scenari/soluzioni**, in risposta alla situazione problematica presentata, elaborati/e in maniera tale da non risultare immediatamente “corretti/e” o “sbagliati/e”;
- una volta selezionata la soluzione preferita, tra le due proposte, **l’epilogo del racconto e il relativo commento**.



Le pillole possono essere fruite dallo studente sia direttamente in aula che a distanza, in autonomia, al di fuori dell’ambiente scolastico.

Una volta selezionata una life skill tra le 10 previste, lo studente “affronta” le storie proposte nell’ambito della pillola didattica scelta. Le storie vanno necessariamente fruite nell’ordine proposto (storia 1, storia 2, storia 3, etc.).

Nella lettura di ciascuna storia, lo studente può prendere appunti, utilizzando l’apposita funzione in alto a destra.

È fondamentale che, al termine del percorso relativo a ciascuna storia, gli studenti vengano invitati ad aprire una fase di confronto sulle soluzioni proposte, sulle scelte opzionate e sui suggerimenti/indicazioni previste/i a margine delle scelte stesse.

Per la gestione del dibattito occorre accompagnare gli studenti nel confronto costruendo un contesto non valutativo in cui le relazioni siano basate su accettazione ed empatia, invece che su competizione e performance. L’obiettivo del confronto è individuare i motivi per cui la scelta individuata come migliore sia effettivamente tale.

Al termine del confronto, può essere rilasciato l’attestato sulla singola Life skill.



L'attestato viene rilasciato dalla piattaforma solo a fronte della fruizione di tutte le storie collegate alla singola Life skill.

L'insegnante completa l'attestato rilasciato dalla piattaforma inserendo manualmente, una volta stampato, il nome e il cognome dello studente e la Life skill frequentata.

Possibili ulteriori utilizzi della Piattaforma

Il progetto 4G mette a disposizione l'architettura delle Pillole didattiche e la struttura del software Genially per creare nuove storie.

L'attività di progettazione di nuove storie, utilizzando l'articolazione proposta dalle pillole didattiche di 4G, può essere realizzata dall'insegnante in autonomia o anche in collaborazione con gli studenti.

Alcune note

L'accesso alla piattaforma contenente le pillole didattiche non richiede la preventiva assegnazione di un nome utente. Basta, pertanto, collegarsi a

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=10> [IT version]

per utilizzare i materiali didattici forniti.

Il sistema traccia gli accessi ma non consente di attribuire una relazione tra l'accesso e l'utente, nel rispetto della normativa sulla privacy. Gli accessi non vengono memorizzati dalla piattaforma. Pertanto, è possibile fruire più volte delle medesime pillole didattiche.





4G Didactic Pills

è un Progetto europeo finanziato nell'ambito del Programma ERASMUS+ KA2 Cooperation for innovation and the exchange of good practices.

Strategic Partnerships for school education
AGREEMENT n°: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

WEBSITE: <https://www.4gdp.eu/>

Partners



Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.