



## Microlearn\_Lab

### SCHEDA FORMATIVA MAKER LAB

#### SEDE:

Oratorio salesiano San Luigi - Via Ormea 4

#### AUTORI:

Daniele Morabito e Fabio Notario

#### Tipologia di attività

Ibrido (Scolastico/Extrascolastico)

#### Beneficiari

(età, numero, tipologia)

2 gruppi di 8/10 minori delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado  
Selezionati tra le varie classi per le loro difficoltà linguistiche ma anche per una bassa motivazione scolastica e difficoltà relazionali con il gruppo dei pari.

#### Luogo e Durata

(n°incontri, durata singolo incontro, frequenza, n°ore totali)

Aula Maker Lab dell'Oratorio  
10 incontri settimanali da 2,5 ore ciascuno  
TOTALE= 25 ORE

#### Descrizione

Digi-Ludica-Mente

I ragazzi, guidati da un educatore e da un formatore esperto, realizzeranno un **sito web** contenente **brevi video** (e divertenti) su argomenti scolastici, in formato concentrato e mirato (microlearning)

#### Obiettivo principale

Come l'attività incide sul benessere scolastico del ragazzo

Le ragazze e i ragazzi miglioreranno il loro rendimento scolastico attraverso la progettazione e realizzazione di video. Attraverso un approccio alternativo all'apprendimento tradizionale, maggiormente esperienziale e cooperativo, potranno consolidare o colmare conoscenze lacunose



## Obiettivi specifici

### Azioni che concorrono al raggiungimento dell'obiettivo principale

- Migliorare la capacità di comprendere ed esprimersi in italiano (per coloro che ancora non lo parlano fluentemente)
- Educare la propria capacità di espressione, esposizione orale ed interazione con gli altri, attraverso la recitazione ed il lavoro in gruppo
- Acquisire un metodo di studio allenando la capacità di sintetizzare testi e carpire le informazioni essenziali

## Conoscenze da apprendere

### Cosa al termine del percorso i ragazzi sapranno

- Gli argomenti proposti dai docenti inviati legati alle varie materie scolastiche
- Funzionamento di Google Sites
- Gli elementi introduttivi al videomaking

## Competenze da acquisire

### Cosa al termine del percorso i ragazzi saranno in grado di fare

- Utilizzare strumentazione hardware e software per la realizzazione di video nelle funzioni di base
- Scrivere un copione
- Comunicare con gli strumenti multimediali, tramite linguaggi chiari e adeguati agli scopi
- Lavorare in gruppo, ciascuno con un ruolo

## Integrazione con il percorso scolastico

### Discipline e argomenti interessati

- **Storia:** La scoperta dell'America
- **Grammatica:** Il congiuntivo
- **Geometria:** I quadrilateri
- **Letteratura:** Dolce stil novo
- **Scienze:** Le ossa, la tavola periodica degli elementi
- **Arte:** Piero della Francesca
- **Matematica:** Come si fanno i conti, le frazioni
- **Geografia:** Gli stati europei

## Metodologie didattiche

### Approcci metodologici alternativi/innovativi

Cooperative learning, Peer education, Learning by doing

## Strumenti

### Fisici e digitali

#### Videomaking e Costruzione di un sito internet

**Hardware:** Notebook, tablet, videocamera, fotocamera, cavalletto, microfoni, proiettore

**Software:** Google Workspace (Presentazioni e Sites), Adobe (Photoshop e Premiere)

## Valutazione

### Criteri e Strumenti, integrazione con la valutazione scolastica

#### Autovalutazione degli alunni

Gradimento e utilità dell'attività laboratoriale  
(questionario post)

#### Eterovalutazione degli operatori

Feed-back finale sul gruppo dei partecipanti ai docenti inviati tramite mail

#### Eterovalutazione dei docenti

Prodotti finali (pillole video, sito internet)

## Ricaduta sul partecipante e sulla classe

### Impatto generato a breve-medio termine

Superato l'imbarazzo iniziale del comparire in un video, per il timore di un giudizio da parte dei compagni, l'attività può stimolare nei ragazzi uno spirito di collaborazione che fa superare le paure e li rende protagonisti attivi. Questa dinamica può condurre a un progressivo miglioramento dell'autostima dei ragazzi, sia in ambito scolastico che personale e di conseguenza a un benessere individuale rinnovato, così come all'interno del gruppo dei pari.

## Restituzione

### Tempi e modi di condivisione del percorso svolto

Presentazione a tutte le classi seconde dell'Istituto del sito e dell'attività svolta.

## Timeline

### Appuntamenti tra le parti coinvolte, contenuti e n° ore

<b>1° Tappa</b>	Presentazione della proposta alla scuola da parte degli operatori del Maker Lab e sottoscrizione del protocollo d'intesa tra oratorio e scuola 2 ORE
<b>2° Tappa</b>	Selezione dei candidati alla partecipazione
<b>3° Tappa</b>	Incontro iniziale di presentazione ai partecipanti e alle rispettive famiglie 1 ORA
<b>4° Tappa</b>	Firma moduli di adesione e sottoscrizione dei patti di corresponsabilità 2 ORE
<b>5° Tappa</b>	Invio schede beneficiari da parte dei docenti 20 MIN ad alunno
<b>6° Tappa</b>	Avvio modulo Formativo
<b>7° Tappa</b>	Restituzione finale 3 ORE



## Co-Progettazione

### Persone coinvolte, modalità e n° ore

<b>Operatori:</b>	Educatore 15 ORE, Formatore 10 ORE
<b>Docente referente:</b>	5 ORE
<b>Docenti coordinatori di classe:</b>	3 ORE

**10 ORE** co-progettazione tra operatori del Maker Lab

**3 ORE** co-progettazione tra educatore e docente referente

**2 ORE** osservazione e revisione in itinere tramite comunicazioni costanti tra tutti