



Julio Cesare Vanini

Liceo Scientifico Linguistico

Via Reno, 34 - 73042 CASARANO

Tel.: 0833 502219

e-mail: leps03000x@istruzione.it

Cod. Ist.: LEPS03000X - C. F.: 81001410752



PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA 2016/2017

Progetto PTOF 2016/2019

Denominazione progetto

Progetto biblioteca a.s. 2016/2017 e modulo didattico "Vanini Caffè" - lettura e scrittura creativa

Responsabile del progetto

Prof.ssa Maria Rosaria Palumbo

Competenze chiave di cittadinanza

- Imparare ad imparare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire e interpretare l'informazione

Competenze riferite all'asse dei linguaggi

- Padronanza della lingua italiana:
 - padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti;
 - leggere, comprendere ed interpretare testi letterari e non letterari;
 - produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi;
 - utilizzare e produrre testi multimediali;
 - utilizzare piattaforme di social learning;
 - utilizzare piattaforme di accesso al prestito digitale.

Competenze riferite all'asse matematico

- Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
- Acquisizione e interpretazione dati.

Competenze riferite all'asse scientifico tecnologico

- Appropriarsi di procedure di consultazione dati.
- Utilizzare e-book ed e-reader.
- Costruire e-book ed e-reader.

Obiettivi e Attività

A) Obiettivi generali del progetto biblioteca di istituto:

- incrementare il servizio di pubblica lettura;
- fornire accesso agli utenti della scuola (personale scolastico, studenti, genitori) ad una piattaforma per il prestito digitale e per la lettura di quotidiani di tutto il mondo;
- implementare il servizio del “prestito interbibliotecario digitale” (PID) al catalogo digitale della biblioteca scolastica (Winiride);
- incrementare il patrimonio bibliografico della biblioteca di istituto;
- potenziare l’interesse verso la lettura offrendo ad ogni alunno esperienze di successo formativo attraverso un percorso metodologico graduale e stimolante;
- contrastare la demotivazione allo studio e la dispersione scolastica attraverso attività elettive e promotrici di autostima personale;
- creare uno spazio protetto e cooperativo per l’espressione e il confronto.

B) Obiettivi specifici del modulo didattico “Vanini Caffè” all’interno del progetto biblioteca:

Asse linguistico:

- potenziare le abilità di scrittura con un rinforzo sulle competenze di base del testo narrativo;
- conoscere i sottogeneri del romanzo o racconto giallo e le tecniche narrative specifiche;
- stimolare immaginazione e creatività verbale in ambito di gruppo di lavoro;
- raccogliere idee per la scrittura attraverso l’invenzione;
- mettere in rilievo le connessioni perifrastiche esistenti tra la logica del linguaggio e la logica delle applicazioni matematiche e informatiche;
- scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura.

Asse scientifico – tecnologico:

- applicare l’informatica a proposte culturali di carattere interdisciplinare, favorendo una riflessione sulle influenze delle idee e dei paradigmi interpretativi caratteristici dell’informatica nelle scienze umane e in ambito letterario;
- fornire strumenti per orientarsi fra le nuove idee stimulate dagli sviluppi dell’informatica;
- integrare sul piano culturale la formazione linguistica con l’uso strumentale delle nuove tecnologie;
- promuovere una maggiore consapevolezza delle idee, della realtà, degli approcci alla risoluzione dei problemi che sono propri del linguaggio, della matematica e dell’informatica.

Metodologie didattiche del modulo “Vanini Caffè”.

La metodologia sarà di tipo interattivo: l’azione propositiva degli alunni verrà costantemente sviluppata e stimolata attraverso la tecnica del **brainstorming**. Il percorso vedrà inizialmente un impegno individuale ed in un secondo momento la suddivisione in gruppi collaborativi (**cooperative learning**), nell’ambito dei quali saranno messe in risalto le condizioni del “lavorare insieme” ovvero:

- la capacità di gestire autonomamente la propria attività all’intero del gruppo;
- la capacità di trovare risposte e soluzioni adeguate a problemi specifici (**problem solving**);
- la capacità di ascolto;
- la capacità di interagire e concordare con gli altri le diverse decisioni (**gestione partecipata**).

Descrizione delle attività didattiche del modulo “Vanini Caffè”.

I partecipanti dovranno riflettere sul “ Perché” scrivere un racconto o romanzo giallo (finalità di scrittura), anche considerando il genere giallo nella letteratura contemporanea.

Saranno guidati nell'organizzazione delle loro idee per poter impostare l'architettura del testo. Gli studenti elaboreranno la trama del romanzo o racconto, la scaletta e la costruzione della scena. Si rifletterà sul ritmo narrativo (tipologia di sequenze) e sul punto di rottura. Ogni studente sarà impegnato nella costruzione di un personaggio e concorderà con il gruppo il ruolo che dovrà ricoprire. Sarà scelto per ogni personaggio un registro linguistico, un punto di vista, curando le sequenze dialogiche, l'immaginario, all'interno di una costruzione logica ferrea guidata dai processi informatici collegati alla narrazione (funzioni ordinali). Le attività previste dal progetto si articolano attorno al ruolo chiave dei modelli e alla funzione dell'argomentazione logica, sia nella deduzione di conclusioni sia nella spiegazione delle osservazioni fatte, mettendo in particolare risalto aspetti importanti del metodo scientifico: si pensi ai romanzi gialli in cui è protagonista H. Poirot. L'informatica è una disciplina scientifica e quindi ne condivide il metodo. Non solo: si può osservare che in qualche modo la principale attività di chi si occupa di problemi informatici consiste proprio nel concepire ed applicare modelli. Inoltre, la logica deduttiva è utilizzata per capire perché un algoritmo funziona (e in modo formale e rigoroso in senso matematico per dimostrarne con certezza la correttezza), mentre la logica retroduttiva è sistematicamente applicata per risalire alle cause (incerte) degli errori riscontrati nell'esecuzione di programmi e quindi per eliminarli. Ora è interessante osservare che sia i modelli sia la logica retroduttiva hanno un ruolo importante anche nell'ambito delle discipline umanistiche. Da un lato, il modello di un ipertesto, di un game-book (di una storia che può costruire il lettore operando delle scelte) può presentare delle strettissime analogie con i modelli di strutture e procedure studiati dall'informatica; dall'altro, la logica retroduttiva è ben nota in ambito storico e artistico, dove è spesso identificata come "paradigma indiziario". In un'ottica di integrazione disciplinare ci si propone di realizzare un progetto didattico che, sia nei metodi sia nei contenuti, porti gli studenti a confrontarsi con alcuni problemi fondanti del metodo scientifico, nella cornice di una composizione letteraria quale il Racconto Giallo. Si tratta di costruire inizialmente, con la collaborazione fondamentale degli studenti dei segmenti narrativi (MICROSTORIE) che propongano e risolvano -secondo procedure e tecniche indiziarie- casi scientifici afferenti a procedimenti informatici, alla matematica, alla biologia, alla fisica, alla linguistica strutturale, che verranno successivamente inseriti, sempre ad iniziativa degli studenti, in un percorso narrativo (MACROSTORIA) di genere giallo. La costruzione delle storie avverrà attraverso l'individuazione di un modello nel quale saranno inseriti i contributi degli allievi a ciascuno dei quali sarà affidata l'evoluzione di un personaggio di cui sono fissate le caratteristiche nella fase di creazione del modello. Il prodotto finale sarà, quindi, un ipertesto che consentirà al fruitore la costruzione di differenti storie. In relazione alla verifica dei risultati del progetto, occorre innanzitutto distinguere fra attività svolte e materiali prodotti da un lato, e ricadute didattiche dall'altro. La referente del progetto terrà un "Diario di bordo" delle attività svolte, degli interventi degli studenti, mediante l'archivio dei file contenenti il contributo allo sviluppo dell'ipertesto e le considerazioni sulle scelte operate. Ciò permetterà, a livello valutativo, l'evoluzione diacronica del prodotto che si perfezionerà nel tempo. Per quanto riguarda la verifica delle ricadute didattiche delle attività proposte, in termini di maturazione da parte degli allievi di conoscenze, di competenze e di abilità in lingua madre si confronterà il profitto scolastico dell'anno corrente con gli esiti dell'anno scolastico precedente. Per valutare le competenze di informatica si utilizzeranno i dati estrapolati da un test in uscita sulla programmazione strutturata (metodo Top – down). Per ciò che attiene il recupero della motivazione e della disaffezione allo studio si misurerà la quantità dei contatti e dei contributi di ciascun alunno sulla piattaforma di social learning.

Destinatari del progetto biblioteca

Personale scolastico;

Studenti;
Genitori degli studenti ;
Residenti della città di Casarano con estensione al territorio provinciale.

Durata del progetto biblioteca per l'a.s. in corso

Ottobre 2016 – 31 Agosto 2017

Durata del modulo didattico “Vanini Caffè”

Ottobre 2016 – Maggio 2017

Risorse umane

- Referente Biblioteca (Prof.ssa Palumbo)
- Docenti di Italiano (degli studenti partecipanti)
- Docenti di Matematica (degli studenti partecipanti)
- Docenti di Informatica (degli studenti partecipanti)

Luoghi attività

- Biblioteca scolastica
- Laboratorio di informatica
- Aula DaDa

Beni e servizi

Descrizione	Costi
• Acquisto di un pacchetto avanzato per l'accesso al prestito digitale (e-book, e-reader, accesso ai quotidiani online di tutto il mondo).	€ 1500,00 + IVA
• Acquisto di libri per l'incremento del patrimonio bibliografico interno alla biblioteca di istituto.	€ 200,00 + IVA
• Pubblicazione del racconto giallo scritto dai partecipanti al modulo didattico di lettura e di scrittura creativa “Vanini Caffè” e coordinamento.	€ 1000,00 + IVA
Tot.	2700+IVA

I RESPONSABILI DEL PROGETTO

.....

.....