INNOVATIVE DESIGN DEI PROCESSI EDUCATIVI SCOLASTICI

UN PROGETTO A CURA DI:

FONDAZIONE TELECOM

INNOVATIVE DESIGN dei processi educativi scolastici @ Napoli, 9-10-11 Ottobre 2014

3 GIORNI smart EDUcation &TECHnology days PER LA SCUOLA CITTÀ DELLA SCIENZA NAPOLI

Prof.ssa GUENDALINA GRETA PELLEGRINI

Prezi

INNOVATIVE DESIGN DEI PROCESSI EDUCATIVI SCOLASTICI

UN PROGETTO A CURA DI:

FONDAZIONE TELECOM

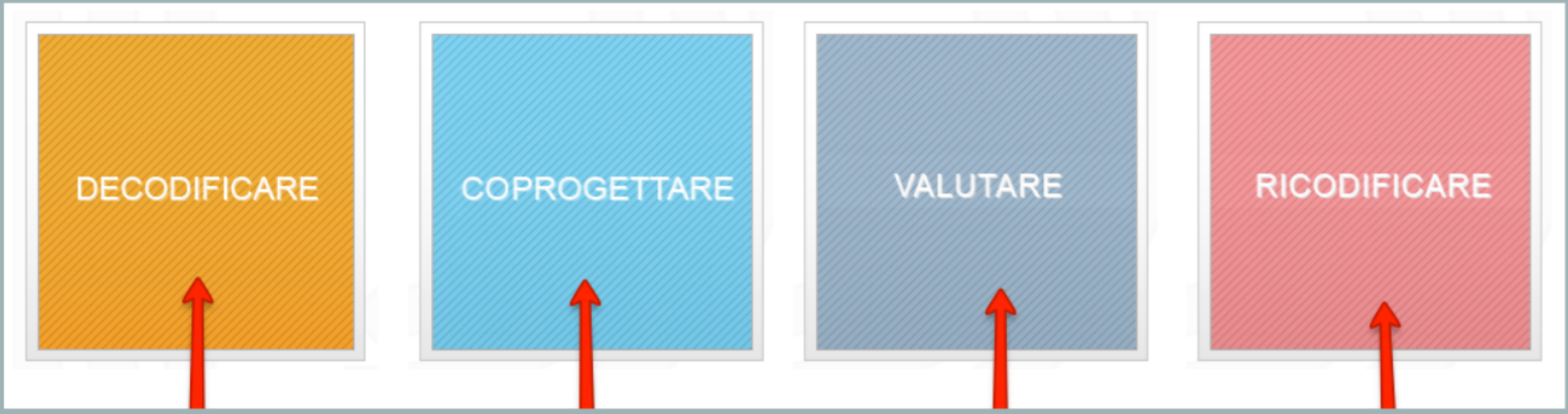
INNOVATIVE DESIGN dei processi educativi scolastici @ Napoli, 9-10-11 Ottobre 2014

3 GIORNI smart EDUcation &TECHnology days PER LA SCUOLA CITTÀ DELLA SCIENZA NAPOLI

Prof.ssa GUENDALINA GRETA PELLEGRINI

Prezi

www.innovazioneinclasse.it



Attraverso il progetto Innovative Design dei Processi Educativi Scolastici viene data la possibilità a tutti i docenti italiani di partecipare all'ideazione, progettazione e realizzazione di un metodo di apprendimento condiviso, basato sull'uso innovativo delle tecnologie in ambito scolastico.

Prezi

Un progetto di Ricerca-azione sviluppato da una Comunità di **100 docenti innovatori**, selezionati da **ogni ordine e grado di scuola** e da **18 regioni d'Italia**. In collaborazione Fondazione Telecom e con un Team scientifico di ANP e del Politecnico di Milano.

Prezi

IL SERVICE DESIGN È UN INNOVATIVO APPROCCIO METODOLOGICO CHE PERMETTE DI PROGETTARE E CREARE SERVIZI E PROCESSI CHE POSSANO RISPONDERE DIRETTAMENTE ALLE ESIGENZE DI CHI USUFRUIRÀ DEL SERVIZIO/PRODOTTO.

Prezi

4 FASI

Prezi

FASE 1 - ESPLORARE

- IDENTIFICARE LA SFIDA
- RICERCARE LE INFORMAZIONI
- ANALIZZARE IL CONTESTO
- CREARE IPOTETICI SCENARI

Prezi

FASE 2 - IDEARE

ENERARE IDEE IN MODO SPONTANEO
RGANIZZARE, ANALIZZARE, VALUTARE LE IDEE RACC
ELEZIONARE LE IDEE PIU' EFFICACI

Prezi

FASE 3 - SVILUPPARE

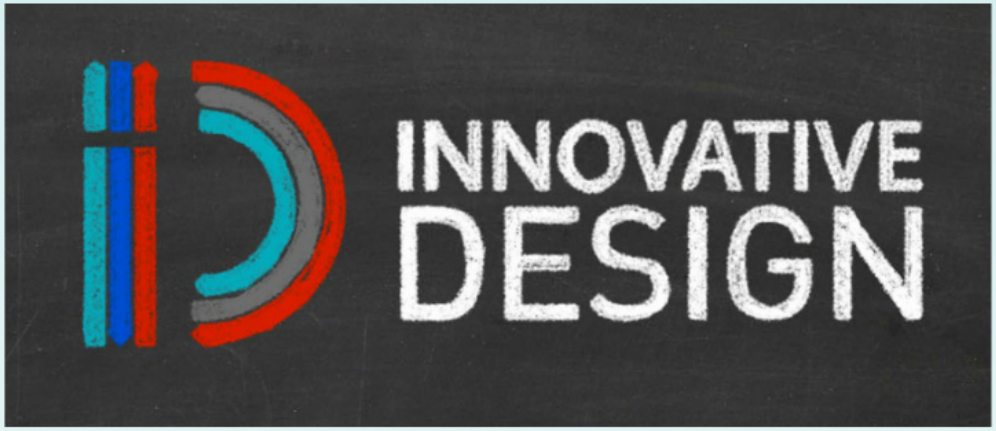
- DEFINIRE I DESTINATARI
- DEFINIRE GLI STRUMENTI, LE RISORSE
- PERFEZIONARE L'IDEA
- SVILUPPARE L'IDEA
-CREARE UN PROTOCOLLO E UN MODELLO

Prezi

FASE 4 - SPERIMENTARE

- APPLICARE LA SOLUZIONE A DIVERSI CONTESTI REALI
- VERIFICARNE IL CORRETTO FUNZIONAMENTO
- RACCOGLIERE E VALUTARE FEEDBACK
- ANALIZZARE I PUNTI DI FORZA
- IMPLEMENTARE IL MODELLO FINALE

Prezi



Dove trovare il Service Design Thinking per insegnanti

- Iscriversi a: http://www.innovazioneinclasse.it
- Dopo aver ricevuto le chiavi di accesso, entrare nell'Area Riservata e selezionare il Tema «Ricodificare»
- La guida si trova tra i «materiali Workshop», sezione documenti:
- http://www.innovazioneinclasse.it/index.php?option=com_docman&view=docman&Itemid=344

Prof.ssa Guendalina Greta Pellegrini

Prezi

INNOVATIVE DESIGN DEI PROCESSI EDUCATIVI SCOLASTICI

UN PROGETTO A CURA DI:

FONDAZIONE TELECOM

INNOVATIVE DESIGN dei processi educativi scolastici @ Napoli, 9-10-11 Ottobre 2014

3 GIORNI smart EDUcation &TECHnology days PER LA SCUOLA CITTÀ DELLA SCIENZA NAPOLI

Prof.ssa GUENDALINA GRETA PELLEGRINI

Prezi

References

Results

Experiences

2 D Liceo Classico Costa La Spezia
a.s. 2013/2014

The Rime of the Ancient Mariner

A role-playing game

prof.ssa Guendalina Greta Pellegrini

Steps

Interests

Prezi

References

Results

Experiences

2 D Liceo Classico Costa La Spezia
a.s. 2013/2014

The Rime of the Ancient Mariner

A role-playing game

prof.ssa Guendalina Greta Pellegrini

Steps

Interests

Prezi

2 D Liceo Classico Costa La Spezia
a.s. 2013/2014

The Rime of the Ancient Mariner

A role-playing game

Prezi

References

Results

Experiences

2 D Liceo Classico Costa La Spezia
a.s. 2013/2014

The Rime of the Ancient Mariner

A role-playing game

prof.ssa Guendalina Greta Pellegrini

Steps

Interests

Prezi

Le fasi del gioco: la preparazione in 4 fasi

ESPLORARE:

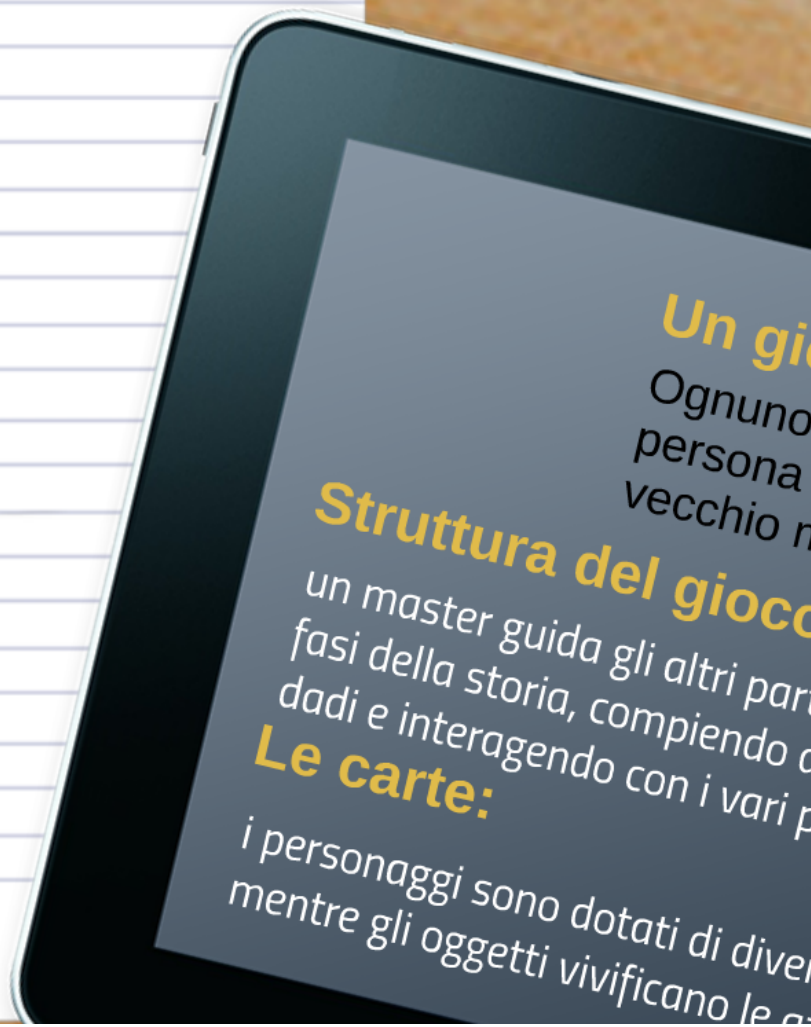
IN QUESTA FASE SI METTE A FUOCO IL **PROBLEMA**, LO SI RIFORMULA PER
ARRIVARE A UNA SUA COMPRENSIONE
CIÒ SIGNIFICA ANDARE A
CERCARE TUTTE LE INFORMAZIONI,
ANALIZZARLE, CONFRONTARLE, IMMAGINARE NUOVI SCENARI, VALUTARE LE OPPORTUNITÀ FINO AD ARRIVARE A DEFINIRE GLI OBIETTIVI PRINCIPALI PER VINCERE LA SFIDA / RISOLVERE IL PROBLEMA / SVILUPPARE UN NUOVO SERVIZIO.
TALI OBIETTIVI COSTITUISCONO I REQUISITI CHE LA SUCCESSIVA FASE DI IDEAZIONE DOVRÀ SODDISFARE.

IDEARE:

IN QUESTA FASE SI PASSA ALLA
GENERAZIONE DI IDEE IN MODO LIBERO,
SENZA VINCOLI E SENZA PREGIUDIZI,
IN QUELLO CHE È IL **"PROCESSO DIVERGENTE"**.
LE IDEE COSÌ GENERATE VENGONO **POI ANALIZZATE** E, QUELLE PIÙ INTERESSANTI E CON MAGGIORE POTENZIALITÀ,
MAGGIORMENTE DEFINITE.
IN QUESTO **"PROCESSO DI CONVERGENZA"** LE IDEE VENGONO VALUTATE
PER INDIVIDUARE LA/LE SOLUZIONE/I
CHE SI VUOLE PROVARE A SVILUPPARE NELLA FASE SUCCESSIVA.

SVILUPPARE:

SVILUPPARE UN'IDEA SIGNIFICA PASSARE DA UN CONCETTO ASTRATTO A
QUALCOSA DI TANGIBILE E CONCRETO.
NELLA FASE DI SVILUPPO SI DOVRANNO DEFINIRE I MEZZI E GLI STRUMENTI NECESSARI E PIÙ CONVENIENTI PER POTER REALIZZARE L'IDEA PRECEDENTEMENTE DISCUSSA
IN UN CONTESTO SCOLASTICO REALE.
ANCHE DURANTE LA FASE DI SVILUPPO È NECESSARIO IL CONFRONTO TRA I PROGETTISTI, AFFINCHÉ SI POSSANO INDIVIDUARE E DISCUTERE
POSSIBILI AZIONI DI MIGLIORAMENTO.
AL TERMINE DELLE FASE DI SVILUPPO SARÀ NECESSARIO REALIZZARE UN "PROTOCOLLO" E UNA SORTA DI "PROTOTIPO", AFFINCHÉ QUESTO POSSA ESSERE
SPERIMENTATO E APPLICATO.



Prezi

preparazione in 4

ESPLORARE:

IN QUESTA FASE SI METTE A FUOCO IL **PROBLEMA,**
LO SI RIFORMULA PER

ARRIVARE A UNA SUA COMPRENSIONE.

CIÒ SIGNIFICA ANDARE A

CERCARE TUTTE LE INFORMAZIONI,

ANALIZZARLE, CONFRONTARLE, IMMAGINARE NUOVI SCENARI, VALUTARE LE OPPORTUNITÀ FINO AD ARRIVARE A DEFINIRE GLI OBIETTIVI PRINCIPALI PER VINCERE LA SFIDA / RISOLVERE IL PROBLEMA / SVILUPPARE UN NUOVO SERVIZIO.

TALI OBIETTIVI COSTITUISCONO I REQUISITI CHE LA SUCCESSIVA FASE DI IDEAZIONE DOVRÀ SODDISFARE.

IDEARE:

Prezi

PROBLEMA / SVILUPPARE UN NUOVO SERVIZIO.

TALI OBIETTIVI COSTITUISCONO I REQUISITI CHE LA SUCCESSIVA FASE DI IDEAZIONE DOVRÀ SODDISFARE.

IDEARE:

IN QUESTA FASE SI PASSA ALLA

GENERAZIONE DI IDEE

IN MODO LIBERO,

SENZA VINCOLI E SENZA PREGIUDIZI,

IN QUELLO CHE È IL **"PROCESSO DIVERGENTE"**.

LE IDEE COSÌ GENERATE VENGONO **POI ANALIZZATE**

E, QUELLE PIÙ INTERESSANTI E

CON MAGGIORE POTENZIALITÀ,

MAGGIORMENTE DEFINITE.

IN QUESTO **"PROCESSO DI CONVERGENZA"**

LE IDEE VENGONO VALUTATE

PER INDIVIDUARE LA/LE SOLUZIONE/I

CHE SI VUOLE PROVARE A SVILUPPARE

NELLA FASE SUCCESSIVA.

SVILUPPARE:

SVILUPPARE UN'IDEA SIGNIFICA PASSARE

DA UN CONCETTO ASTRATTO A

Prezi

SVILUPPARE:

MAGGIORMENTE DEFINITE.

IN QUESTO **"PROCESSO DI CONVERGENZA"**

LE IDEE VENGONO VALUTATE

PER INDIVIDUARE LA/LE SOLUZIONE/I

CHE SI VUOLE PROVARE A SVILUPPARE
NELLA FASE SUCCESSIVA.

SVILUPPARE UN'IDEA SIGNIFICA PASSARE
DA UN CONCETTO ASTRATTO A

QUALCOSA DI TANGIBILE E CONCRETO.

NELLA FASE DI SVILUPPO SI DOVRANNO DEFINIRE I MEZZI E GLI
STRUMENTI NECESSARI E PIÙ CONVENIENTI
PER POTER REALIZZARE L'IDEA PRECEDENTEMENTE DISCUSSA

IN UN CONTESTO SCOLASTICO REALE.

ANCHE DURANTE LA FASE DI SVILUPPO È NECESSARIO IL
CONFRONTO TRA I PROGETTISTI, AFFINCHÉ SI POSSANO
INDIVIDUARE E DISCUTERE

POSSIBILI AZIONI DI MIGLIORAMENTO.

AL TERMINE DELLE FASE DI SVILUPPO SARÀ NECESSARIO
REALIZZARE UN "PROTOCOLLO" E UNA SORTA DI "PROTOTIPO",
AFFINCHÉ QUESTO POSSA ESSERE

SPERIMENTATO E APPLICATO.

Prezi

SPERIMENTARE

LA FASE DI SPERIMENTAZIONE È UNO DEI MOMENTI CARDINE DELL'INTERO PROCESSO, POICHÉ TUTTO CIÒ CHE SI È IDEATO E CO-PROGETTATO

PUÒ ESSERE DIRETTAMENTE VERIFICATO.

SPERIMENTARE VUOL DIRE APPLICARE LA SOLUZIONE/ MODELLO/PROGETTO AD UN CONTESTO REALE, PER CAPIRE SE LE ESIGENZE SIANO STATE PIENAMENTE SODDISFATTE, ANALIZZARE LE CRITICITÀ E I PUNTI DI FORZA DELLA SOLUZIONE PROPOSTA, RILEVARE I VARI FEEDBACK.

LA RACCOLTA DEI FEEDBACK

PROVENIENTI DAI DESTINATARI AIUTA A EVIDENZIARE QUELLO CHE ESSI REALMENTE SI ASPETTANO, SE LE LORO ESIGENZE SONO SODDISFATTE E QUALI POSSONO ESSERE LE CRITICITÀ. IN RELAZIONE AL RISULTATO EMERSO È POSSIBILE

IMPLEMENTARE IL PROGETTO

O APPORTARE MODIFICHE NECESSARIE.

Prezi

Un gioco di ruolo

Ognuno partecipa in prima persona all'avventura del vecchio marinaio

Struttura del gioco:

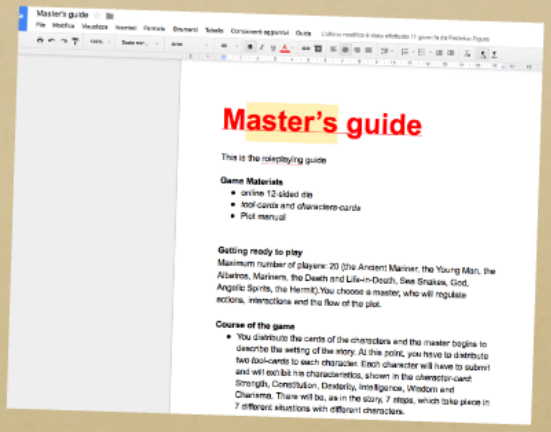
un master guida gli altri partecipanti nelle diverse fasi della storia, compiendo azioni, lanciando i dadi e interagendo con i vari personaggi.

Le carte:

i personaggi sono dotati di diverse caratteristiche, mentre gli oggetti vivificano le azioni.

Prezi

Esperienze di lavoro



Prezi

escara,

saggezza: 6
carisma : 4
-THE ALBATROS
forza: 6
costituzione: 7
destrezza: 8
intelligenza: 7
saggezza: 2
carisma : 0
-MARINERS
forza: 7
costituzione: 8
destrezza: 6
intelligenza: 6
saggezza: 6
carisma : 4
-THE DEATH
forza: 8
costituzione: 8
destrezza: 8
intelligenza: 8
saggezza: 9
carisma : 7
-THE LIFE IN DEATH
forza: 8
costituzione: 8
destrezza: 9
intelligenza: 8
saggezza: 7
carisma : 8
-SEA SNAKES
forza: 8
costituzione: 9
destrezza: 8
intelligenza: 6
saggezza: 4
carisma : 2
-GOD
forza: 10
costituzione: 10
destrezza: 10
intelligenza: 10
saggezza: 10
carisma: 10

[4] [Auro] [Azioni] [Michele] [Moscatelli,] [Viola] [parte]

for the

ster

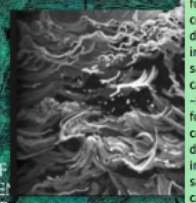
d

7 Who was the woman? She was Death and there was another woman: Life in Death

8 The two women were playing dice. Who is the winner?

9 The sun came down, the stars went out, all the mariners died except for the ancient mariner

[Emma] [Francesca] [Ghironi] [Pescara] [dalia] [raafat]



PART THREE

1- The ancient mariner, sad for what happened, notices the ship with Death and Life-in-death. He survives, while the others are won by Death in the dice game and they exhale their last breath. (Number 1-2)

2- The ancient mariner, after getting drunk, starts to sing out loud; Death and Life-in-Death berate him for the excessive noise and decide to bet on the life of the mariners and the old man. Life-in.Death wins, and let the ancient mariner live, while the other mariners die. (Number 3-4)

3- The mariner appeals to Death and Life-in-Death for a initiation ritual. Therefore they

VIDEO
Rime of the Ancient Mariner poem

http://youtu.be/u2mVU7TzP44

The Rime of the Ancient Mariner (text of 1834)
BY SAMUEL TAYLOR COLERIDGE

http://www.poetryfoundatic

Samuel T. Coleridge - The Rime of the Ancient Mariner
La ballata dell'antico marinaio. Trad. di Nino Andreotti

http://www.lafrusta.net/fili_coleridge

Richard Burton reads S.T. Coleridge's 'The Rime of the ancient Mariner' - Upload 1/3 http://youtu.be/RGH4p4z4s5

Richard Burton reads S.T. Coleridge's 'The Rime of the ancient Mariner' - Upload 2/3http://youtu.be/1Aa1Fj9p

Richard Burton reads S.T. Coleridge's 'The Rime of the ancient Marinhttp://youtu.be/Tp7q6o

Iron Maiden - Rime of the Ancient Mariner with Lyrics

http://youtu.be/D0Ayu_Y1D

PARTE 5

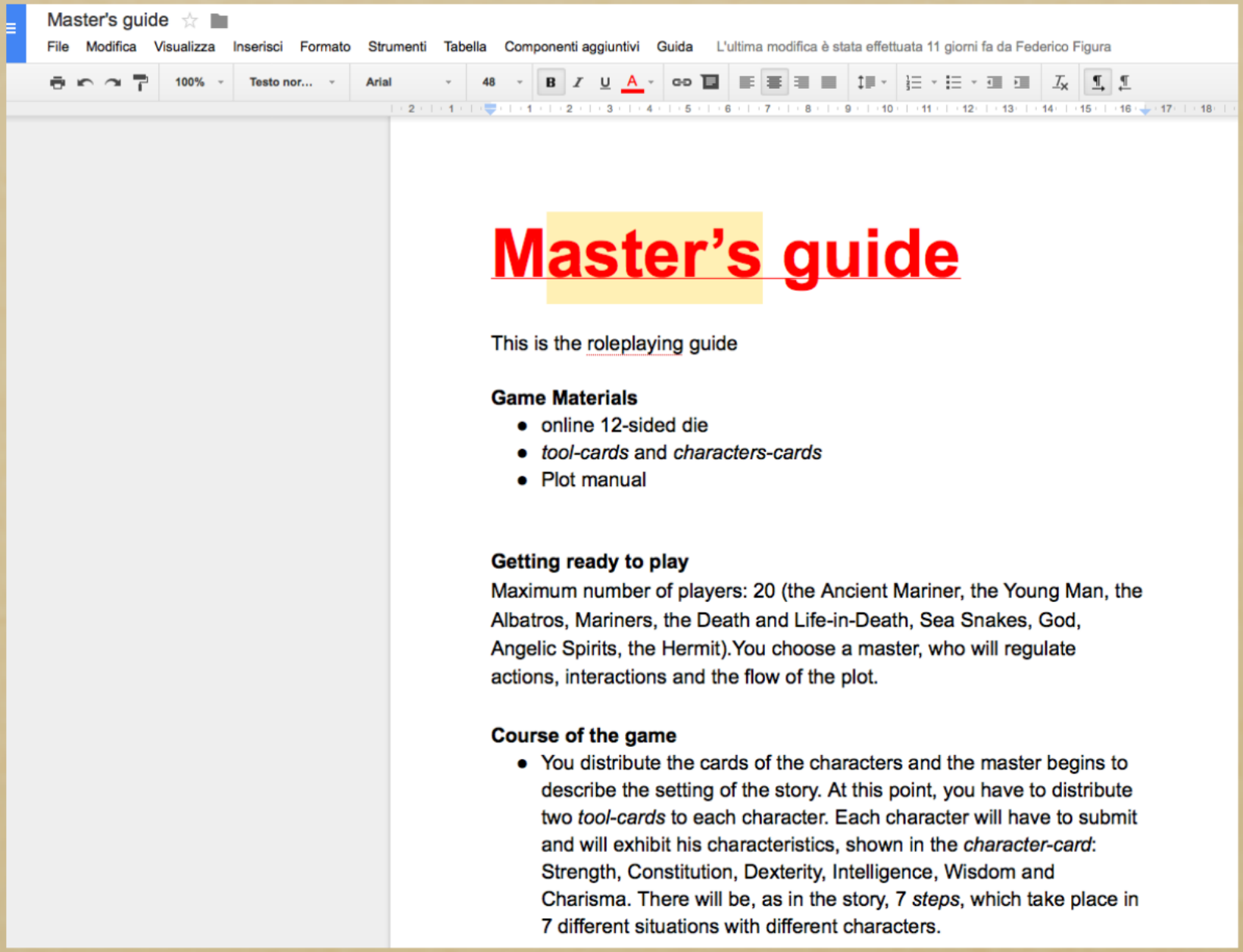
1- Il marinaio viene ristorato dalla pioggia, mentre i suoi compagni tornano in vita grazie ad angelici spiriti. Intonano un canto. Lo "spirito del Polo Sud" fa sbandare la nave e cadere il marinaio. (Numero 1-2)

2- Il marinaio, preoccupatosi dei compagni, riempie un otre con la pioggia e fa risvegliare i compagni, bagnandoli. In loro entrano degli

Parth seven (Bara Bracco):

Prezi

Prezi



Master's guide

This is the roleplaying guide

Game Materials

- online 12-sided die
- *tool-cards* and *characters-cards*
- Plot manual

Getting ready to play

Maximum number of players: 20 (the Ancient Mariner, the Young Man, the Albatros, Mariners, the Death and Life-in-Death, Sea Snakes, God, Angelic Spirits, the Hermit).You choose a master, who will regulate actions, interactions and the flow of the plot.

Course of the game

- You distribute the cards of the characters and the master begins to describe the setting of the story. At this point, you have to distribute two *tool-cards* to each character. Each character will have to submit and will exhibit his characteristics, shown in the *character-card*: Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence, Wisdom and Charisma. There will be, as in the story, 7 *steps*, which take place in 7 different situations with different characters.

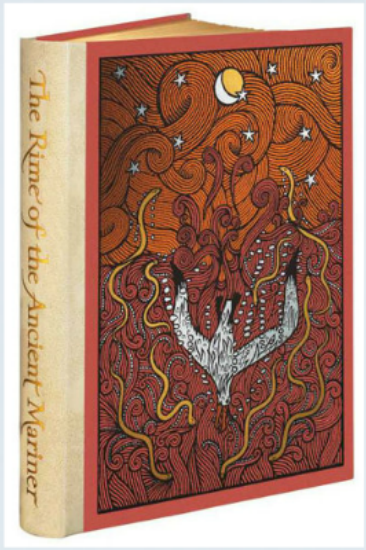
Prezi

Then the spell starts to break
the albatross falls from his neck
sinks down
into the sea
then down
comes the
rain
YouTube

Prezi

Prezi

Abbiamo rafforzato il nostro spirito di gruppo, collaborando attivamente e divertendoci imparando...

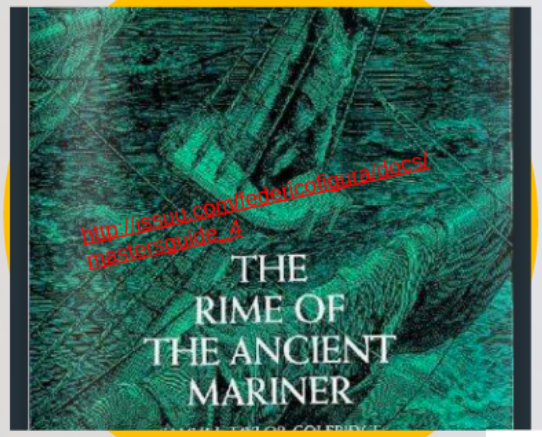


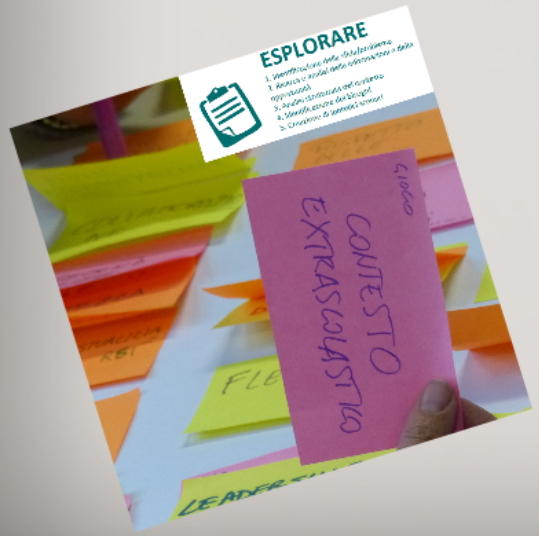
Prezi

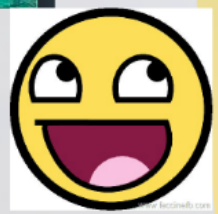
Prezi

INNOVATIVE DESIGN

Un progetto di Ricerca-azione sviluppato da una Comunità di **100 docenti innovatori**, selezionati da **ogni ordine e grado di scuola** e da **18 regioni d'Italia**. In collaborazione Fondazione Telecom e con un Team scientifico di ANP e del Politecnico di Milano.

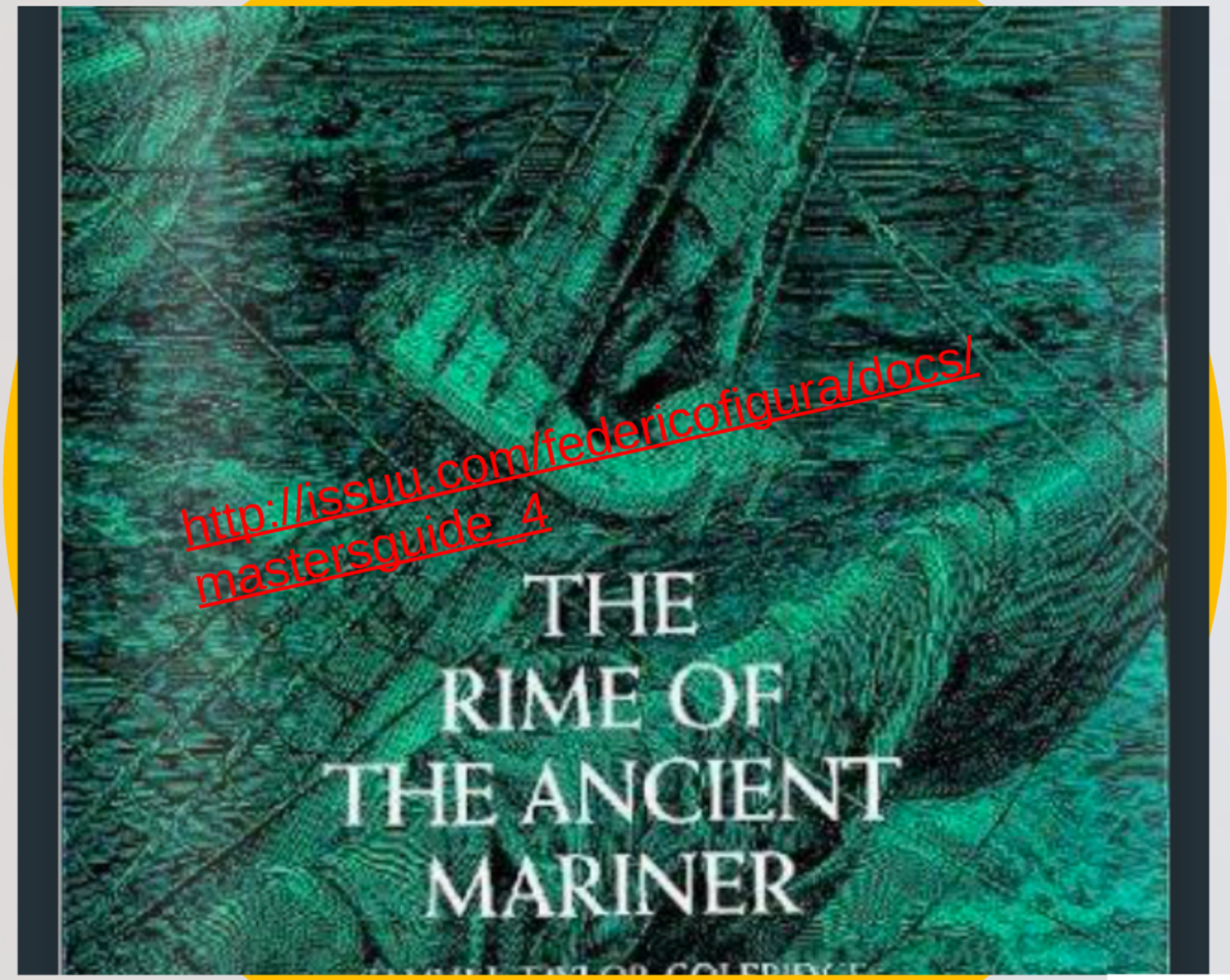






Ringraziamo vivamente l'organizzazione e la Prof. Guendalina Greta Pellegrini per averci offerto questa esperienza

Prezi



http://issuu.com/federicofigura/docs/mastersguide_4

Prezi

References

Results

Experiences

2 D Liceo Classico Costa La Spezia
a.s. 2013/2014

The Rime of the Ancient Mariner

A role-playing game

prof.ssa Guendalina Greta Pellegrini

Steps

Interests

Prezi