

Scheda Progetto

Dati generali

Nome progetto

LET'S PLAY: A DIGITAL GUIDEBOOK OF THE GAME "THE RIME OF THE ANCIENT MARINER" S.T.COLERIDGE

Ordine scolastico

Liceo

Proponenti

prof.ssa GUENDALINA GRETA PELLEGRINI

Data Inizio 15/01/2014 **Data Fine** 30/05/2014

Destinatari

STUDENTI SCUOLA SECONDARIA 2° GRADO
CLASSE 2D LICEO CLASSICO (2° anno del triennio finale)

Ambito del progetto

gioco di ruolo

Motivazioni del progetto

analisi dei bisogni/criticità da cui trae origine il progetto

UN TESTO DI STUDIO SCELTO DAL PROGRAMMA DI INGLESE DI 2^ LICEO -
INCREMENTARE L'INTERESSE PER UN TESTO LETTERARIO

-

IL TESTO E' LETTO IN MANIERA DIFFERENTE SE VI E' UN GRANDE INTERESSE
PER L'ARGOMENTO E LA MATERIA

-

ACQUISIRE UNA NUOVA STRATEGIA DI APPRENDIMENTO APPLICABILE A
DIVERSI CONTESTI

Finalità

risultati di carattere generale che si propone il progetto

CREARE UN GIOCO DI RUOLO, ROLE-PLAYING GAME, IN CUI I GIOCATORI INTERPRETANO IL RUOLO DI UNO O PIU' PERSONAGGI E, TRAMITE LA CONVERSAZIONE E LO SCAMBIO DIALETTICO, CREANO UNO SPAZIO IMMAGINATO, DOVE AVVENGONO FATTI FITTIZI, AVVENTUROSI, IN UN'AMBIENTAZIONE NARRATIVA CHE SI ISPIRA ALLA BALLATA DI COLERIDGE "THE RIME OF THE ANCIENT MARINER".

GLI STUDENTI CREANO UNO SCHEMA DI GIOCO CREANDONE LE REGOLE, E INDICANO QUANDO E IN CHE MISURA, CIASCUN GIOCATORE PUO' INFLUENZARE LO SPAZIO IMMAGINATO.

SARA' DESIGNATO UN GIOCATORE GAME MASTER CHE AGIRA' DA ARBITRO E CONDURRA' LA SEDUTA DEL GIOCO, DESCRIVERA' IL MONDO NEL QUALE I GIOCATORI SI MUOVERANNO E DETERMINERA' I RISULTATI DELLE AZIONI CHE GLI ALTRI GIOCATORI INTENDERANNO FAR COMPIERE AL PROPRIO PERSONAGGIO.

OGNI PERSONAGGIO E' CARATTERIZZATO DA SVARIATE CARATTERISTICHE A SECONDA DEL TIPO DI GIOCO, DEFINITE TRAMITE PUNTEGGI, CHE NE DESCRIVONO LE CAPACITA'.

GLI STUDENTI CREERANNO LA STRUTTURA PER IL GIOCO DI RUOLO ONLINE, LA VERSIONE A DISTANZA DEL GIOCO DA TAVOLO, DOVE I GIOCATORI USERANNO MEZZI COME CHAT, EMAIL, SOFTWARE DI CONDIVISIONE, FILES AUDIO/VIDEO PER COMUNICARE E COSTRUIRE LA STORIA.

GLI APPRENDIMENTI LINGUISTICI SONO DIVERSI DA APPRENDIMENTI DI ALTRO TIPO, IN QUANTO IMPLICANO BEN PIU' DELL'ACQUISIZIONE DELLE CONOSCENZE E DELLO SVILUPPO DI ABILITA'; UNA LINGUA E UNA CULTURA DIVERSA POSSONO AVERE UN FORTE IMPATTO SUL PROPRIO MODO DI PERCEPIRSI, CIOE' SUL PROPRIO SENSO DI IDENTITA' PERSONALE (RECITARE, GIOCARE A VARI RUOLI, CALARSI IN UN PERSONAGGIO, MODIFICANDO LA VOCE E IL MODO DI PENSARE).

AUMENTARE LA CAPACITA' DI RICONOSCERE I MOTIVI CHE CI SPINGONO ALL'AZIONE FA SCOPRIRE INTERESSE PER L'ATTIVITA' DIDATTICA.

FORNIRE UNA MOTIVAZIONE RAFFORZA L'APPRENDIMENTO LINGUISTICO. IL GIOCO DI RUOLO E ALTRI ESERCIZI DI SIMILE COINVOLGIMENTO INTERVENGONO PER FAMILIARIZZARE CON LA NUOVA PERCEZIONE DEL SE' E ALLA PROMOZIONE DELLA MOTIVAZIONE.

Obiettivi

risultati specifici e misurabili del progetto

- READING: ESPLORARE IL TESTO, COMPRENDERLO (Peso: 15%)
- WRITING: SCRIVERE CORRETTAMENTE E COERENTEMENTE (Peso: 15%)
- SPEAKING: PARLARE, RACCONTARE, SPIEGARE, DISCUTERE, RIASSUMERE (Peso: 15%)
- LISTENING: ASCOLTARE E COMPRENDERE (Peso: 15%)
- DIGITAL SHARING: SAPER LAVORARE IN GRUPPO USANDO STRUMENTI DIGITALI, CONDIVIDERE, RISPETTARE LE REGOLE (NETIQUETTE) (Peso: 40%)

Fase 1: Esplorare

Descrizione delle attività della fase

contenuti, azioni, modalità, durata

Il docente-facilitatore, presenta alla classe le caratteristiche del gioco di ruolo. Propone l'argomento letterario a cui far riferimento, "THE RIME OF THE ANCIENT MARINER", ed invita gli studenti a rispondere alle 5Ws & H nell'esplorazione del testo. La classe è nell'aula LIM; il docente, alla LIM, apre il sito Linoit.com, crea il pannello di lavoro per il tema scelto (ad esempio mette come sfondo la copertina stessa del poema di Coleridge) ed invita gli studenti ad "attaccare" i loro post-it virtuali con le risposte alle domande.

Il pannello viene condiviso con tutti gli studenti (i quali riceveranno il link tramite email) e potranno continuare il lavoro di esplorazione del testo anche da altre postazioni di lavoro.

Vengono individuati ed elencati i personaggi, le azioni, le modalità, le cause e le conseguenze, i luoghi, i tempi.

Strumento utilizzato

5Ws & H

Mind Map

sito/app Linoit.com (post-it virtuali) - gruppo chiuso Facebook dedicato al progetto

Motivo per cui si è deciso di utilizzare questo strumento

Le 5Ws & H e Mind Map permetteranno di: analizzare il contesto

creare ipotetici scenari

ricercare informazioni e opportunità

identificare la sfida

individuare le idee per costruire il gioco di ruolo

Da realizzare entro 31/01/2014

Fase 2: Ideare

Descrizione delle attività della fase

contenuti, azioni, modalità, durata

Il docente apre il pannello Linoit alla LIM. La classe si divide in 5 gruppi, e ogni gruppo sceglie le idee e le azioni per organizzare le varie fasi del gioco.

Strumento utilizzato

Sticking Dots

Linoit.com

Motivo per cui si è deciso di utilizzare questo strumento

generare idee in modo spontaneo
selezionare idee

Da realizzare entro 28/02/2014

Fase 3: Sviluppare

Descrizione delle attività della fase

contenuti, azioni, modalità, durata

Due studenti "master" del gioco aprono un documento condiviso con tutti gli altri studenti su Google Drive. Questo strumento consentirà di apporre tutte le modifiche necessarie al Master's Guide, il prototipo del libro virtuale di istruzioni del gioco di ruolo.

Ogni gruppo di studenti sviluppa una fase del gioco, riportando le azioni reali e quelle verosimili sul Master's Guide.

Alcuni studenti di ogni gruppo creano le carte del gioco e ne inseriscono il prototipo su Drive.

Infine tutti i materiali vengono organizzati, impaginati e trasferiti su un programma per creare il libro virtuale di istruzioni al gioco di ruolo creato.

Strumento utilizzato

Creare un prototipo

Google Drive, Issuu

Motivo per cui si è deciso di utilizzare questo strumento

perfezionare idee
sviluppo dell'idea

Da realizzare entro 31/03/2014

Fase 4: Sperimentare

Descrizione delle attività della fase

contenuti, azioni, modalità, durata

Tutti gli studenti lavorano per la realizzazione e la sperimentazione concreta del progetto.

La classe prepara una presentazione del lavoro svolto che ripercorre tutte le fasi della creazione del gioco di ruolo.

In questa fase si propongono questionari di valutazione e di autovalutazione da svolgere sia singolarmente che in gruppo.

I questionari e i dati saranno condivisi tramite il gruppo di Facebook.

Strumento utilizzato

Integrare i feedback

Issuu, Prezi, Emaze, QuestBase

Motivo per cui si è deciso di utilizzare questo strumento

In questa fase sarà possibile raccogliere e valutare i feedback; monitorare lo sviluppo di ogni fase.

Da realizzare entro 31/05/2014

Risorse, materiali e moduli

Ruoli e figure coinvolte

- docente: Prof.ssa Guendalina Greta Pellegrini, docente di Inglese, ideatrice e coordinatrice, tutor del progetto (interna)
- studente: game master nel gioco di ruolo (interna)
- studente: game master nel gioco di ruolo (interna)
- studente: la classe giocatori/personaggi con vari ruoli (interna)

Risorse e Materiali

ebook, learning object, audio/video, libro di testo, Computer, LIM, Tablet, Videoproiettore

Altro materiale

testi originali, software e app opensource

Strutture

AULA
LABORATORIO DI LINGUE
AULA LIM
AULA DI INFORMATICA
DEVICES PERSONALI

Aspetti finanziari

costi da sostenere e fonti di finanziamento

svolgimento delle attività durante le ore curriculari, non sono previsti costi extra da sostenere

Moduli di apprendimento relativi ai diversi obiettivi

- Obiettivo: **READING: ESPLORARE IL TESTO, COMPRENDERLO**
 - SECOND ROMANTIC GENERATION
 - S.T.COLERIDGE
 - THE RIME OF THE ANCIENT MARINER
- Obiettivo: **WRITING: SCRIVERE CORRETTAMENTE E COERENTEMENTE**
 - IL TESTO POETICO E LA RIELABORAZIONE IN PROSA
 - LA DESCRIZIONE DELLE AZIONI
- Obiettivo: **SPEAKING: PARLARE, RACCONTARE, SPIEGARE, DISCUTERE, RIASSUMERE**
 - IL RACCONTO ORALE
 - LA LETTURA DEL TESTO
- Obiettivo: **LISTENING: ASCOLTARE E COMPRENDERE**
 - ASCOLTO E COMPRESIONE DEL TESTO
 - INTERAZIONE CON IL GRUPPO
- Obiettivo: **DIGITAL SHARING: SAPER LAVORARE IN GRUPPO USANDO STRUMENTI DIGITALI, CONDIVIDERE, RISPETTARE LE REGOLE (NETIQUETTE)**
 - COMUNE A TUTTI I MODULI (PESO 10% PER OGNI OBIETTIVO)

Valutazioni

Misurazione del livello di raggiungimento degli obiettivi

- competenze
 - Capacità di comprendere il testo
 - Capacità di individuare le informazioni essenziali presenti nel testo
 - Livello: 1
 - Condizioni per conseguimento livello:
Individua in modo autonomo e preciso le informazioni presenti nel testo

- - Livello: 2
Condizioni per conseguimento livello:
Individua le principali informazioni presenti nel testo
 - Livello: 3
Condizioni per conseguimento livello:
Individua le informazioni presenti nel testo guidato dal docente
 - Livello: xxx
Condizioni per conseguimento livello:
xxx
 - Livello: xxx
Condizioni per conseguimento livello:
xxx

- competenze
Capacità di scrivere con correttezza ortografica, lessicale, grammaticale, con coerenza.
 - Livello: 1
Condizioni per conseguimento livello:
Scrive testi corretti e coerenti, in modo originale e creativo.
 - Livello: 2
Condizioni per conseguimento livello:
Scrive testi corretti e coerenti.
 - Livello: 3
Condizioni per conseguimento livello:
Scrive testi complessivamente corretti, con un lessico semplice.

- competenze
Capacità di rielaborare oralmente le informazioni attraverso un racconto, una spiegazione, una discussione, un riassunto.
 - Livello: 1
Condizioni per conseguimento livello:
Si esprime in modo coerente, usando argomentazioni valide.
 - Livello: 2
Condizioni per conseguimento livello:
Si esprime correttamente, portando motivazioni abbastanza adeguate.
 - Livello: 3
Condizioni per conseguimento livello:
Si esprime in modo comprensibile, ma non del tutto correttamente ed adeguatamente.

- competenze

Capacità di ascoltare e comprendere un testo registrato, una conversazione, un programma.

 - Livello: 1

Condizioni per conseguimento livello:
Sa ascoltare e comprendere qualsiasi dialogo o testo audio.
 - Livello: 2

Condizioni per conseguimento livello:
Sa ascoltare e comprendere una buona parte dei testi audio o dialoghi.
 - Livello: 3

Condizioni per conseguimento livello:
Ascolta e comprende parzialmente i testi audio e i dialoghi.

- competenze

Saper ascoltare e condividere le idee e i lavori prodotti, usando strumenti di condivisione e rispettando le regole della netiquette digitale.
Osservazione del docente ed autovalutazione degli studenti.

 - Livello: 1

Condizioni per conseguimento livello:
Partecipa in modo attivo, costante e puntuale ai lavori di gruppo, rispettando la netiquette e utilizzando in modo adeguato gli strumenti digitali di condivisione.
 - Livello: 2

Condizioni per conseguimento livello:
Partecipa ai lavori di gruppo, rispettando quasi sempre la netiquette e utilizzando in modo abbastanza adeguato gli strumenti digitali di condivisione.
 - Livello: 3

Condizioni per conseguimento livello:
Partecipa ai lavori di gruppo solo se sollecitato dal docente, rispettando poco la netiquette e utilizzando in modo non sempre adeguato gli strumenti digitali di condivisione.

Valutazione complessiva del progetto

esplicitare i metodi e gli strumenti che si utilizzeranno per passare dalla misurazione degli obiettivi alla valutazione complessiva dell'efficacia del progetto

Gli studenti, suddivisi in gruppi, elaborano un questionario all'inizio dell'attività che poi compileranno al termine del progetto (autovalutazione).

Il docente monitora lo svolgimento dei lavori di ogni singola fase, misura gli obiettivi

raggiunti e valuta complessivamente le competenze e l'efficacia del progetto.