



Co-funded by
the European Union



f r s e
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Manuale per insegnanti di inglese

Titolo del progetto:

Apprendimento connesso alla
comunità nelle lezioni di lingua inglese
a scuola

Acronimo: Community & English

Numero del progetto: №

2024-1-PL01-KA220-SCH-000250598

Questa pubblicazione è stata realizzata nell'ambito del progetto Erasmus+ KA220-SCH "Community-connected learning in English language school classes". I contenuti riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in essi contenute. Salvo diversamente specificato, questa pubblicazione è resa disponibile con licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale (CC BY 4.0). Ciò significa che il materiale può essere utilizzato, condiviso, adattato e ridistribuito, a condizione che vengano forniti i crediti appropriati, vengano indicate le eventuali modifiche e venga menzionata la licenza.

Tavola dei contenuti

Capitolo 1. Aspetti principali dell' Apprendimento Innovativo in Connesso alla Comunità	3
Capitolo 2. Introduzione alle migliori metodologie didattiche per l'Approccio dell'apprendimento Connesso alla Comunità nell'insegnamento dell'inglese	8
Capitolo 3. Descrizione dell'uso dell'hardware di supporto per la VR e dei software educativi VR gratuiti disponibili online	23
Capitolo 4. Le migliori pratiche basate sulle TIC e strumenti OER per le classi di lingua	40
Allegati	49
Allegato 1. Piano della lezione 1	49
Allegato 2. Piano della lezione 2	51
Allegato 3. Piano della lezione 3	55
Allegato 4. Piano della lezione 4	58
Allegato 5. Piano della lezione 5	60
Allegato 6. Piano della lezione 6	62
Allegato 7. Piano della lezione 7	64
Allegato 8. Piano della lezione 8	68
Allegato 9. Piano della lezione 9	70
Allegato 10. Piano della lezione 10	72
Allegato 11. Piano della lezione 11	75
Allegato 12. Piano della lezione 12	79

Capitolo 1

ASPETTI PRINCIPALI DELL'APPRENDIMENTO INNOVATIVO CONNESSO ALLA COMUNITÀ



L'apprendimento connesso alla comunità (Community-Connected Learning) è un approccio innovativo per le classi di lingua inglese. Integra l'insegnamento della lingua con questioni reali della comunità. Gli studenti non solo imparano l'inglese, ma acquisiscono anche consapevolezza riguardo all'ambiente, all'inclusione sociale e alla diversità culturale. L'educazione linguistica si trasforma quando gli studenti sono connessi alle proprie comunità, rendendo l'inglese un potente strumento per un impatto concreto e un cambiamento positivo nel mondo reale.

L'insegnamento tradizionale si concentra principalmente sulla grammatica e sul lessico. Tuttavia, quando l'apprendimento non è collegato a esperienze di vita reale, tende a essere meno duraturo e significativo.

L'apprendimento connesso alla comunità affronta questo problema portando in aula le problematiche locali e i contesti di vita reale. In questo approccio, gli studenti diventano partecipanti attivi nel processo di apprendimento anziché discenti passivi. Inoltre, aiuta a legare l'apprendimento linguistico alla responsabilità sociale, consentendo agli studenti di utilizzare la lingua in modi significativi e finalizzati a uno scopo. Superare le sfide nell'apprendimento dell'inglese può essere efficacemente ottenuto attraverso il coinvolgimento della comunità. Collegando le lezioni alle esperienze di vita reale degli studenti, gli insegnanti possono affrontare i problemi di motivazione e rendere l'apprendimento più significativo e rilevante. Allo stesso tempo, le attività in piccoli gruppi e la collaborazione strutturata aiutano a rafforzare la sicurezza degli studenti, consentendo loro di fare pratica in ambienti favorevoli e senza il timore di essere giudicati. Inoltre, valorizzare la diversità all'interno della classe e della comunità arricchisce il processo di apprendimento, favorendo l'inclusione e una comprensione più profonda delle diverse prospettive.

L'apprendimento connesso alla comunità si fonda sull'apprendimento esperienziale e sulla teoria socio-costruttivista. Come l'apprendimento di servizio (service-learning) in generale, presuppone che gli studenti "imparino facendo" e che i concetti accademici si consolidino quando i discenti li applicano in modi concreti. In senso ampio, apprendimento connesso alla comunità significa collegare l'insegnamento in aula con i contesti comunitari del mondo reale. Nella pratica, comprende strategie come tirocini, service-learning e lavoro per progetti che portano gli studenti oltre le mura scolastiche. Come spiega Allen (2000), si tratta di "un insieme di strategie per coinvolgere i giovani in esperienze di apprendimento al di fuori della classe", ad esempio attraverso tirocini lavorativi o progetti pratici legati ai bisogni della comunità. Parliamo dell'idea di "apprendimento connesso" (connected learning) come di un modo utile di concepire l'apprendimento. Di recente, questa idea è diventata popolare perché ci aiuta a vedere l'apprendimento come un'esperienza globale, non solo a scuola ma anche al

di fuori di essa e nella vita di tutti i giorni. Riflettiamo anche sulle problematiche relative alla spiegazione e allo studio dell'apprendimento connesso nella vita quotidiana dei giovani, analizzandolo da prospettive sociali e comunicative (Kumpulainen & Sefton-Green, 2014).

Le sfide comunitarie comuni sono i problemi sociali, economici, ambientali o culturali ricorrenti che influenzano il benessere, la coesione e lo sviluppo di una comunità. Tali sfide sono tipicamente condivise da molti membri della comunità stessa, derivano da circostanze collettive piuttosto che da questioni individuali e richiedono spesso soluzioni collaborative che coinvolgono l'istruzione, le politiche e la partecipazione civica.

Esempi di sfide comunitarie comuni:

1. Sfide sociali
2. Sfide economiche
3. Sfide educative
4. Sfide relative alla salute e al benessere
5. Sfide ambientali
6. Sfide civiche
7. Sfide culturali

Tre dimensioni dell'integrazione:

1. Integrazione del contesto – argomenti come ambiente, inclusione, patrimonio culturale
2. Integrazione dei contenuti – utilizzo di tematiche sociali nei materiali didattici
I contenuti delle letture, dei testi di ascolto, dei compiti di scrittura e delle attività di produzione orale sono collegati a questioni comunitarie.
3. Integrazione degli strumenti – strumenti Web 2.0, eTwinning, piattaforme collaborative, materiali vicini alla vita reale.

In questo approccio, l'insegnante è una guida, non un semplice dispensatore di nozioni. Agisce come un facilitatore, orientando l'apprendimento oltre le mura scolastiche e supportando gli studenti nel collegare le proprie conoscenze a contesti di vita reale. Gli studenti svolgono ricerche, discutono e propongono soluzioni ai problemi della comunità, mentre l'insegnante facilita e sostiene questo processo. I benefici per gli insegnanti:

- Gli insegnanti possono guidare e supportare gli studenti in modo più efficace.
- Imparano a utilizzare una varietà di metodi didattici e strumenti digitali.
- Diventano più innovativi e migliorano le proprie competenze TIC.
- Utilizzano pratiche didattiche innovative per potenziare l'apprendimento.

- Si dedicano costantemente allo sviluppo professionale per perfezionare le proprie competenze.
- Ispirano e sostengono studenti motivati affinché raggiungano il loro pieno potenziale.
- Costruiscono relazioni più solide con gli studenti attraverso un coinvolgimento attivo.
- È necessario meno tempo di preparazione, poiché gli studenti si assumono maggiore responsabilità del proprio apprendimento.
- Vengono a contatto con idee e prospettive diverse.
- Promuovono un apprendimento più profondo, che include il pensiero critico, il problem-solving e il lavoro di squadra.
- È un modo efficace per insegnare la produzione e l'interazione orale.

Gli studenti traggono beneficio da questo approccio migliorando le proprie competenze in inglese attraverso esperienze concrete e significative. Allo stesso tempo, acquisiscono una maggiore consapevolezza delle problematiche locali e sviluppano un forte senso di responsabilità sociale. Il lavoro collaborativo li aiuta a sviluppare competenze di teamwork e leadership, favorendo al contempo il rispetto per la diversità culturale e le diverse prospettive. Quando l'apprendimento linguistico è legato ai reali bisogni della comunità, gli studenti non solo sviluppano le proprie abilità in inglese, ma acquistano anche sicurezza utilizzando la lingua in contesti significativi al di fuori delle tradizionali attività d'aula. Parallelamente, le comunità beneficiano dei punti di vista freschi, delle idee innovative e della partecipazione attiva degli studenti nella risoluzione dei problemi locali. In definitiva, questo approccio porta a un cambiamento sostenibile, poiché l'istruzione diventa un potente strumento che promuove l'apprendimento permanente, la responsabilità sociale e un autentico impegno civico.

Anche i docenti traggono vantaggio da questo approccio adottando pratiche didattiche più innovative e ampliando le proprie competenze professionali. Attraverso piattaforme come eTwinning, hanno l'opportunità di cooperare a livello internazionale e collaborare con educatori di altri Paesi. Questo percorso sostiene la loro crescita professionale e aumenta la motivazione degli studenti, rendendo l'esperienza di insegnamento e apprendimento più efficace e coinvolgente. I benefici per gli studenti:

- Gli studenti sono più motivati quando lavorano su compiti di vita reale.
- Acquisiscono familiarità con il proprio ambiente e la propria comunità locale.
- Le lezioni diventano più interessanti e coinvolgenti.
- Sperimentano la comunicazione reale e un apprendimento significativo.
- Utilizzano metodi di apprendimento più stimolanti e rilevanti, collegati alla vita quotidiana.
- Sviluppano la creatività, imparano facendo (learning by doing) e si dedicano all'apprendimento basato sulla ricerca.
- Costruiscono legami più forti con i propri pari.
- Il confronto con la comunità sviluppa l'apprezzamento per punti di vista differenti.
- I progetti collaborativi favoriscono competenze interpersonali essenziali.
- Gli studenti diventano più consapevoli delle sfide e delle opportunità locali.
- Sviluppano abilità linguistiche pratiche attraverso una comunicazione autentica.
- Imparano l'inglese in modo meno stressante e acquisiscono maggiore sicurezza nelle situazioni reali.

L'apprendimento connesso alla comunità trasforma le lezioni di inglese in una pratica di vita reale, migliorando sia le competenze linguistiche sia quelle civiche. L'insegnamento dell'inglese può fungere da ponte per l'emancipazione e la valorizzazione della comunità, trasformando la lingua in uno strumento vivo utilizzato in contesti reali. Attraverso questo approccio, gli studenti non si limitano a imparare la lingua, ma prendono parte a processi di risoluzione dei problemi per rispondere ai reali bisogni della comunità, rendendo l'apprendimento più significativo, pratico e di impatto.

Capitolo 2

INTRODUZIONE ALLE MIGLIORI METODOLOGIE DIDATTICHE PER L'APPROCCIO DELL'APPRENDIMENTO CONNESSO ALLA COMUNITÀ NELL'INSEGNAMENTO DELL'INGLESE

L'apprendimento connesso alla comunità inizia dall'individuazione dei problemi comuni all'interno delle comunità, come l'insicurezza alimentare, il limitato accesso all'assistenza sanitaria, le sfide economiche e le barriere linguistiche; si tratta di tutti fattori che incidono direttamente sulle esperienze di apprendimento degli studenti. Queste sfide vengono poi trasformate in significative opportunità di apprendimento della lingua inglese, in cui gli studenti affrontano attivamente questioni reali attraverso progetti di sensibilizzazione, attività curriculari e compiti finalizzati allo sviluppo delle competenze, che promuovono il pensiero critico, la collaborazione e la comunicazione. Grazie all'uso di contesti di vita reale, interazioni autentiche (come giochi di ruolo e interviste nella comunità) e materiali reali (come notizie locali e social media), l'apprendimento linguistico diventa più rilevante, pratico e facile da memorizzare, preparando infine gli studenti a usare l'inglese con sicurezza nelle situazioni della vita quotidiana.

LE MIGLIORI METODOLOGIE DIDATTICHE

- Apprendimento basato su progetti(PBL-Project based learning)

Gli studenti lavorano su progetti di vita reale collegati alla loro comunità (ad es., scrivere una guida su luoghi d'interesse locali, intervistare i negozianti).

Promuove la collaborazione, il problem-solving e l'uso autentico della lingua.

- Service-Learning (Apprendimento di servizio)

Unisce il servizio per la comunità all'apprendimento linguistico.

Esempio: gli studenti fanno volontariato presso un rifugio locale o partecipano a una campagna ambientale, realizzando poster, relazioni o riflessioni in inglese sulla loro esperienza.

- Apprendimento esperienziale (Experiential Learning)

Apprendimento attraverso l'esperienza diretta e la riflessione.

Esempio: uscite didattiche presso musei, acquedotti o siti ecologici, in cui gli studenti descrivono e riferiscono le proprie osservazioni in inglese.

- Insegnamento della lingua basato sui compiti (Task-Based Language Teaching - TBLT)

Gli studenti portano a termine compiti significativi legati alla propria comunità.

Esempio: condurre sondaggi nel quartiere e presentarne i risultati in inglese.

- Apprendimento collaborativo

Piccoli gruppi lavorano insieme su attività connesse alla comunità.

Esempio: progettare una newsletter o un podcast di comunità in inglese insieme ai propri compagni.

- Apprendimento basato sul territorio (Place-Based Learning)

Utilizza l'ambiente e la cultura locale come contesto per l'apprendimento della lingua.

Esempio: esplorare le tradizioni, le festività o la storia locale attraverso progetti in inglese.

- **Apprendimento basato sui problemi (Problem-Based Learning)**

Gli studenti risolvono problemi reali della comunità utilizzando l'inglese.

Esempio: elaborare proposte in inglese per ridurre i rifiuti di plastica a scuola o nel quartiere.

- **Imparare facendo (Learning by Doing)**

Gli studenti imparano facendo.

Esempio: gli studenti parlano inglese in contesti di vita reale.

- **Apprendimento digitale e connesso (Digital & Connected Learning)**

Utilizzo di strumenti online per connettersi con altre scuole o comunità.

Esempio: progetti eTwinning o di corrispondenza scolastica (pen-pal) in cui gli studenti scambiano video, blog o e-mail con i propri pari all'estero.

Apprendimento attivo

Per l'apprendimento connesso alla comunità utilizziamo metodi di apprendimento attivo come la didattica per progetti, il lavoro di squadra, i giochi di ruolo (role-play) e la creazione di locandine, brochure e video, collaborando anche con ONG e istituzioni locali. In questo percorso, gli studenti lavorano in gruppo per progettare piani di lezione di inglese attorno a reali questioni locali, rendendo l'apprendimento significativo e autentico.

- Didattica per progetti (Project-based learning)
- Lavoro di squadra (Teamwork)
- Gioco di ruolo (Role-play)
- Locandine, brochure, video
- Collaborazione con ONG / istituzioni locali
- Domande e risposte
- Interviste
- Apprendimento tra pari (Peer learning)
- Narrazione di storie (Storytelling)
- Dibattiti (Debates)

Valutazione

La valutazione viene effettuata in modo olistico, concentrandosi non solo sulle competenze linguistiche, ma anche sulla partecipazione, la collaborazione, la creatività, la consapevolezza sociale e le capacità di

problem-solving, utilizzando strumenti quali griglie di valutazione (rubrics), portfolio e autovalutazione. La valutazione include:

- Competenza linguistica
- Partecipazione e collaborazione
- Creatività
- Consapevolezza sociale
- Capacità di risoluzione dei problemi (problem-solving)

Metodi:

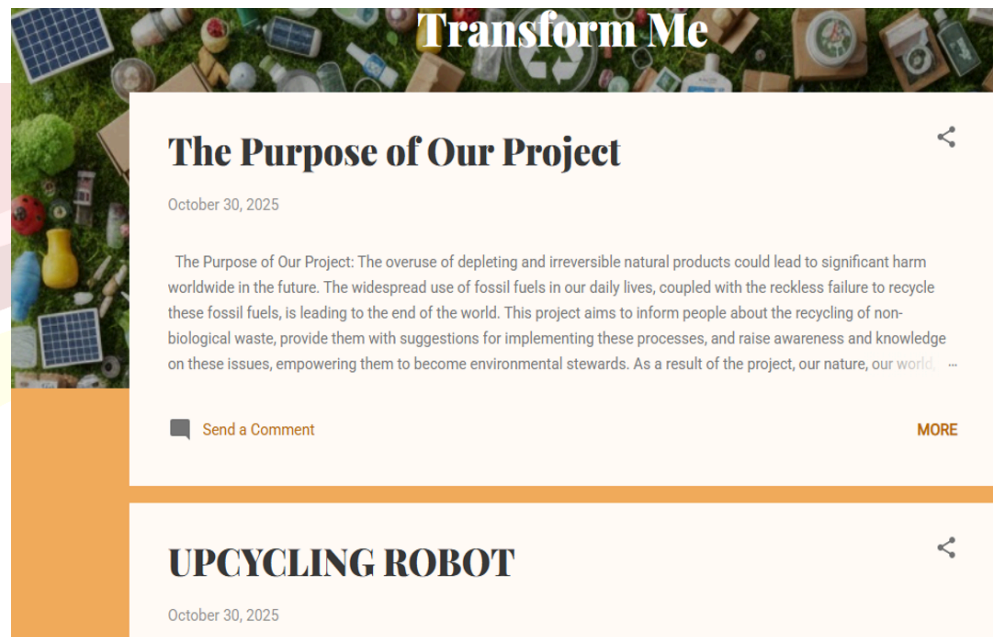
- Griglie di valutazione (Rubrics)
- Portfolio
- Autovalutazione

Esempi pratici di applicazione dell'apprendimento connesso alla comunità

- Ambiente: Riciclaggio a scuola → Poster in inglese
- Inclusione sociale: "La mia storia, la tua storia" → Interviste in inglese
- Patrimonio culturale: "La storia della mia città" → Presentazioni in inglese
- Orti comunitari: Combattere l'insicurezza alimentare praticando al contempo il lessico inglese relativo all'agricoltura, alla nutrizione e alla tutela dell'ambiente. Gli studenti sviluppano competenze di lavoro di squadra attraverso la collaborazione pratica.
- Campagne per la salute: Progettare campagne di sensibilizzazione sulle problematiche di salute pubblica, utilizzando tecniche di scrittura persuasiva, abilità espositive e comunicazione multimediale per raggiungere con efficacia pubblici diversi.
- Sostegno alle imprese locali: Supportare le aziende del territorio creando materiali promozionali professionali, esercitandosi in dialoghi di assistenza al cliente e sviluppando contenuti di marketing che rafforzino l'economia locale.
- Problematica locale: In gruppo, progettare un breve piano di lezione in inglese incentrato su una problematica locale.

Applicazioni pratiche dell'apprendimento connesso alla comunità

- Trasformami: promuovere la consapevolezza ambientale attraverso il riciclo



In questo progetto, gli studenti hanno esplorato problematiche ambientali reali, come la gestione dei rifiuti e l'eccessivo sfruttamento delle risorse naturali. Hanno sviluppato una maggiore consapevolezza attraverso la ricerca sulle pratiche di riciclo e la realizzazione di soluzioni creative, come progetti di riuso creativo (upcycling), collegando l'apprendimento della lingua inglese alla responsabilità ambientale. Attraverso questo percorso, gli studenti hanno utilizzato la lingua in modo significativo, diventando al tempo stesso protagonisti attivi nella tutela della propria comunità e dell'ambiente.

- Intelligenza Artificiale e alimentazione senza glutine: promuovere il benessere attraverso la tecnologia



In questo progetto, gli studenti hanno sviluppato una piattaforma supportata dall'intelligenza artificiale che offre ricette senza glutine e informazioni utili per persone con esigenze alimentari specifiche, come la celiachia. Combinando la tecnologia con

problematiche reali legate alla salute, hanno creato soluzioni pratiche, tra cui suggerimenti personalizzati di ricette e una mappa dei punti di interesse locali che offrono prodotti e servizi senza glutine. Attraverso questo percorso, gli studenti hanno utilizzato la lingua inglese in un contesto significativo, promuovendo al contempo la consapevolezza sull'importanza di uno stile di vita sano e offrendo un contributo concreto alla propria comunità.

- Creare un giornale: sviluppare le competenze comunicative attraverso il racconto di fatti ed eventi reali.



https://www.canva.com/design/DAGW7twvsmk/lgQkWXeqO_pt6Gx2eB1isA/edit

In questa attività, gli studenti hanno creato il proprio giornale scrivendo articoli su eventi e progetti realmente svolti in classe. Hanno messo in pratica un uso autentico della lingua attraverso la raccolta delle informazioni, la stesura, la revisione e la presentazione degli articoli, proprio come veri giornalisti. Grazie a questo percorso, gli studenti hanno migliorato le proprie competenze di scrittura e comunicazione, confrontandosi con contenuti significativi e legati alla realtà.

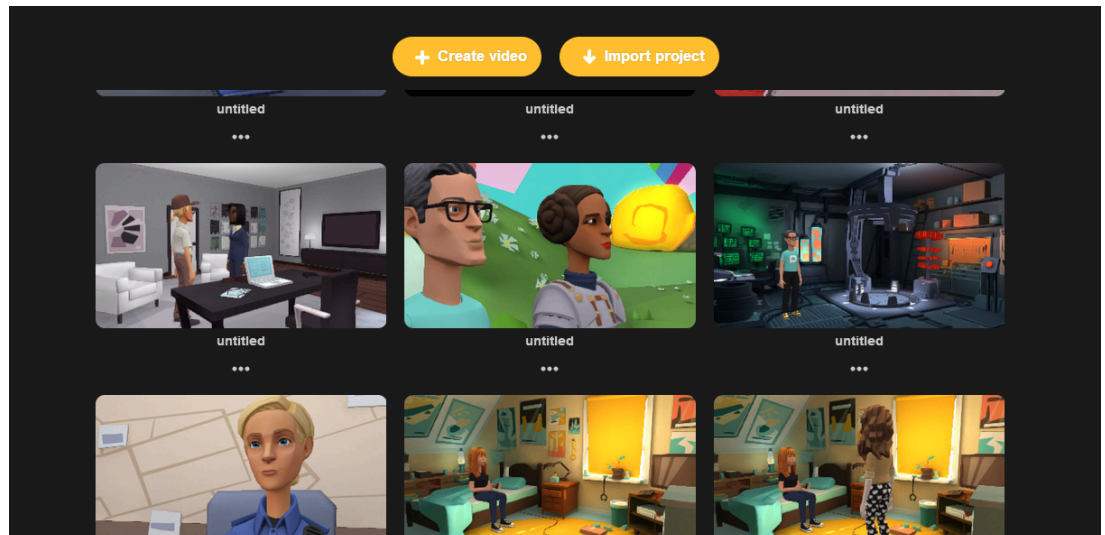
- Creare poster: sensibilizzare attraverso la comunicazione visiva.



<https://www.canva.com/design/DAFU0iH0sac/iKl7TeRYRy6hdZY-NzjC-g/edit>

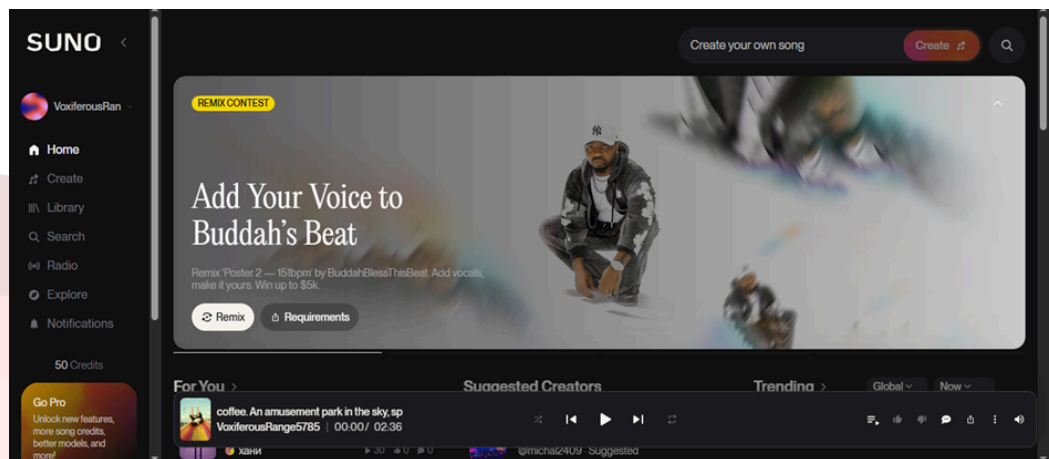
In questa attività, gli studenti hanno progettato poster su temi di grande attualità, come l'impronta digitale e la sicurezza online. Hanno utilizzato la lingua inglese per comunicare messaggi in modo chiaro e creativo, combinando elementi visivi con contenuti significativi. Attraverso questo percorso, gli studenti hanno migliorato le proprie competenze linguistiche, contribuendo al tempo stesso a sensibilizzare la comunità su tematiche di particolare rilevanza.

- Creare animazioni: risolvere problemi della vita reale attraverso la narrazione digitale



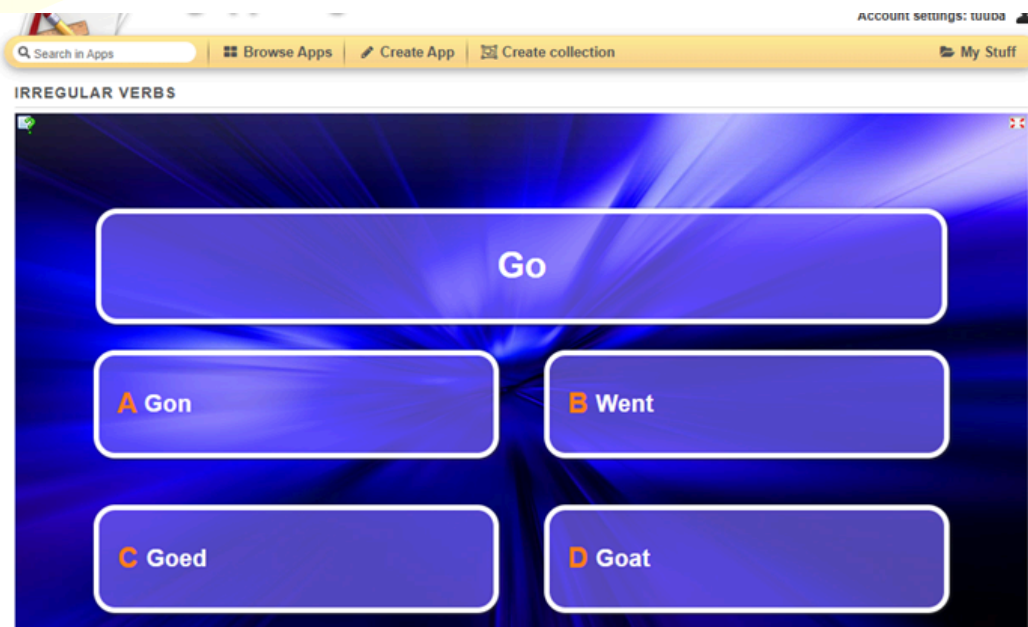
In questa attività, gli studenti hanno realizzato animazioni ispirate a problemi della vita reale, come il cyberbullismo, le questioni ambientali e le sfide sociali. Hanno utilizzato la lingua inglese per scrivere i copioni, sviluppare i dialoghi e presentare possibili soluzioni attraverso strumenti di narrazione digitale. Attraverso questo percorso, gli studenti hanno potenziato le proprie competenze linguistiche e digitali, affrontando in modo creativo problematiche che riguardano la loro comunità.

- Creare canzoni con l'Intelligenza Artificiale: esprimere temi della vita reale attraverso la musica



In questa attività, gli studenti hanno utilizzato strumenti di intelligenza artificiale per creare canzoni sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) e su problematiche reali come la tutela dell'ambiente, l'uguaglianza e la responsabilità sociale. Hanno scritto testi in inglese, esplorato tematiche significative e trasformato le proprie idee in produzioni musicali creative. Attraverso questo percorso, gli studenti hanno migliorato le proprie competenze linguistiche, sensibilizzando al contempo sui problemi attuali ed esprimendo possibili soluzioni alle sfide del mondo reale.

- Realizzare giochi digitali: apprendere attraverso la risoluzione interattiva di problemi



<https://learningapps.org/display?v=po5esm1f524>

In questa attività, gli studenti hanno progettato giochi digitali utilizzando strumenti come Wordwall, Learning Apps, Quizizz e Kahoot per esercitare le competenze linguistiche in modo coinvolgente. Hanno creato domande e scenari basati su contesti della vita reale, rendendo l'apprendimento più interattivo e significativo. Attraverso questo percorso, gli studenti hanno migliorato le proprie competenze linguistiche sviluppando al contempo creatività, pensiero critico e capacità di risolvere problemi.

- Obiettivi di Sviluppo Sostenibile: imparare attraverso le sfide globali



In questa attività, gli studenti hanno esplorato gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) e li hanno collegati a problematiche della vita reale, come la povertà, il cambiamento climatico, la salute e l'uguaglianza. Hanno utilizzato la lingua inglese per discutere delle sfide globali, proporre soluzioni e realizzare progetti significativi. Attraverso questo percorso, gli studenti hanno sviluppato le proprie competenze linguistiche, diventando al tempo stesso più consapevoli delle responsabilità globali e del ruolo di cittadini attivi.

- Piantare un fiore: imparare attraverso l'azione ambientale concreta



In questa attività, gli studenti hanno seguito istruzioni passo dopo passo per piantare e curarsi di un fiore, collegando l'apprendimento linguistico alla responsabilità ambientale nella vita reale. Hanno usato l'inglese per descrivere il processo, dare istruzioni e riflettere sulla propria esperienza. Attraverso questa attività pratica, gli studenti hanno sviluppato competenze linguistiche utili, maturando al contempo una maggiore consapevolezza della natura e della sostenibilità.

- Progettare vasi per fiori: promuovere la sostenibilità attraverso il riciclo



In questa attività, gli studenti hanno progettato vasi per fiori utilizzando materiali riciclabili, unendo la creatività alla consapevolezza ambientale. Hanno usato l'inglese per descrivere i materiali, spiegare il procedimento e presentare i loro progetti. Attraverso

questo compito pratico, gli studenti hanno sviluppato competenze linguistiche imparando, al contempo, l'importanza del riciclo e di uno stile di vita sostenibile.

- Attività all'aperto e escursioni: Apprendimento attraverso esperienze reali



In questa attività, gli studenti hanno partecipato a uscite all'aperto e hanno esplorato siti storici e naturali della loro comunità. Hanno usato l'inglese per descrivere le proprie esperienze, condividere osservazioni e confrontarsi in discussioni su cultura e ambiente. Attraverso l'esplorazione sul campo, gli studenti hanno migliorato le proprie competenze linguistiche sviluppando, al contempo, una maggiore consapevolezza del patrimonio locale e dell'ambiente circostante.

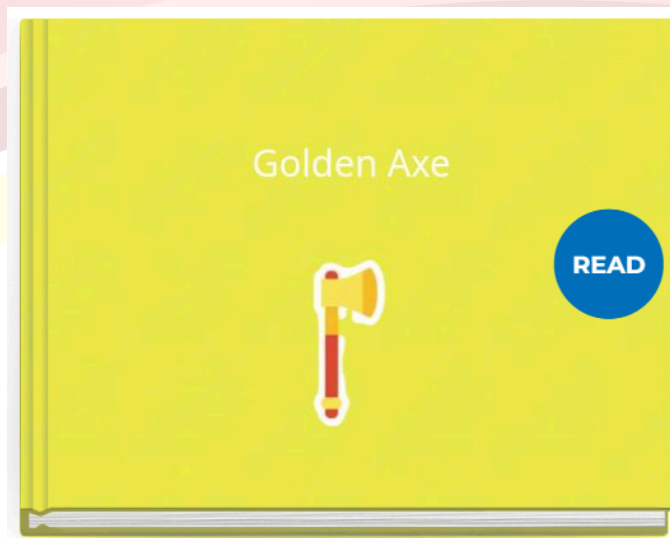
- Laboratori teatrali: far rivivere la storia attraverso il gioco di ruolo



In questa attività, gli studenti hanno tenuto laboratori teatrali in luoghi storici, ideando e mettendo in scena i propri scenari. Hanno scritto i copioni in inglese, interpretato diversi ruoli e utilizzato costumi per rendere le loro esibizioni più autentiche. Attraverso la drammatizzazione

in contesti reali, gli studenti hanno migliorato le proprie abilità espressive orali, la creatività e la sicurezza in sé stessi, collegando l'apprendimento della lingua alla storia e alla cultura.

- Laboratori di storytelling: potenziare la lingua attraverso la narrazione creativa



<https://www.storyjumper.com/book/read/125477962/6213d01d9e049#>

In questa attività, gli studenti hanno creato e condiviso le proprie storie utilizzando strumenti digitali come StoryJumper. Hanno scritto racconti in inglese, sviluppato personaggi e presentato le loro storie a un pubblico. Attraverso questo processo creativo, gli studenti hanno migliorato le proprie competenze di scrittura e di espressione orale, esprimendo le proprie idee e mettendosi in gioco in esperienze di narrazione significative.

- Laboratori d'arte: sviluppare l'empatia attraverso l'espressione creativa



In questa attività, gli studenti hanno partecipato a laboratori d'arte in cui hanno espresso sentimenti, idee e prospettive attraverso disegni e lavori creativi. Hanno usato l'inglese per descrivere le proprie opere d'arte, condividere emozioni e confrontarsi su diversi punti di vista. Attraverso questo processo, gli studenti hanno sviluppato empatia, creatività e abilità comunicative, collegando l'apprendimento della lingua alla consapevolezza emotiva e sociale.

- Integrare le STEAM nell'insegnamento dell'inglese: imparare attraverso l'esplorazione pratica



In questa attività, gli studenti si sono cimentati in compiti basati sull'approccio STEAM, come la progettazione, la costruzione e il *problem-solving*, utilizzando l'inglese come lingua d'insegnamento. Hanno descritto processi, seguito istruzioni e presentato i loro progetti in inglese. Attraverso questo approccio interdisciplinare, gli studenti hanno sviluppato sia competenze linguistiche sia abilità del XXI secolo, quali la creatività, la collaborazione e il pensiero critico.

- Integrare la scienza nell'insegnamento dell'inglese: esplorare l'acqua e i sistemi d'acquedotto



In questa attività, gli studenti hanno esplorato concetti scientifici legati ai sistemi idrici e agli acquedotti attraverso osservazioni sul campo ed esperimenti pratici. Hanno visitato siti storici, svolto attività pratiche e usato l'inglese per descrivere processi, condividere scoperte e presentare i propri lavori. Attraverso questo approccio interdisciplinare, gli studenti hanno sviluppato sia la comprensione scientifica sia le competenze linguistiche, collegando l'apprendimento a contesti del mondo reale.

- Sfida «Costruisci una città»



In questa stimolante attività, gli studenti hanno lavorato in modo collaborativo divisi in tre gruppi per progettare e costruire diversi tipi di città, utilizzando materiali riciclabili, elementi naturali e strumenti digitali come Canva. Ogni gruppo ha espresso la propria creatività e sensibilità alla sostenibilità durante la realizzazione dei modelli. Inoltre, gli studenti hanno individuato problemi urbani reali all'interno delle loro città ed hanno ideato dialoghi in inglese per proporre soluzioni. Questa attività ha potenziato il loro spirito di *problem-solving*, la creatività, il lavoro di squadra e le competenze linguistiche attraverso un'esperienza di apprendimento pratica e significativa.

Esempi di piani di lezione:

Piano di lezione: Integrazione della scienza nell'insegnamento della lingua inglese – Attività sull'acqua e gli acquedotti

Informazioni generali

- Materia: Integrazione tra Lingua Inglese e Scienze
- Argomento/Tema: L'acqua e gli acquedotti
- Destinatari: Scuola secondaria di primo grado (Classi I-III)
- Durata: 2 lezioni da 40 minuti + 1 uscita didattica di un'intera giornata
- Competenze integrate: Lettura, scrittura, produzione orale, lessico, indagine scientifica, pensiero critico

Attività 1 – Ricerca sull'acqua e realizzazione del cartellone

- Durata: 40 min
- Materiali: Cartelloni, pennarelli, matite colorate, libri di testo/consultazione, tablet/PC con connessione internet
- Fasi di lavoro

Riscaldamento (5 min): L'insegnante mostra immagini di fiumi, dighe e acquedotti; *brainstorming* sul lessico (*water, flow, clean, pollution, aqueduct* / acqua, flusso, pulito, inquinamento, acquedotto).

Ricerca (10 min): Gli studenti, a coppie, svolgono una ricerca sull'importanza dell'acqua (usi, scarsità idrica, tutela).

Creazione del cartellone (20 min): Gli studenti realizzano un cartellone fatto a mano in inglese intitolato «Water is Life» (L'acqua è vita), includendo 3-4 dati/curiosità e un breve slogan.

Presentazione (5 min): Ogni gruppo presenta brevemente il proprio cartellone in inglese.

Risultati attesi:

- Gli studenti apprendono il lessico inglese relativo all'acqua.
- Sviluppano competenze di collaborazione, creatività e presentazione.
- Acquisiscono consapevolezza sull'importanza dell'acqua per la vita e la sostenibilità.

Attività 2 – Ricerca sugli acquedotti e uscita didattica

- Durata: 1 giornata (uscita didattica presso un acquedotto locale / struttura idrica storica)
- Materiali: Taccuini da campo, fotocamere/smartphone, schede guida con domande in inglese
- Fasi di lavoro:
 - Preparazione pre-uscita (15 min): L'insegnante introduce il tema degli acquedotti (immagini, breve video). Lessico: *bridge, stone, channel, flow, ancient, transport water* (ponte, pietra, canale, flusso, antico, trasportare acqua).
 - Osservazione sul campo (3–4 ore): Gli studenti visitano un acquedotto storico. Attività guidata: rispondono a semplici domande in inglese come “*How long is it?*” (Quanto è lungo?), “*What materials can you see?*” (Quali materiali vedi?), “*What is it used for?*” (A cosa serve?).
 - Riflessione (30 min): Al rientro in classe, gli studenti scrivono 5 frasi in inglese su ciò che hanno imparato dalla visita all'acquedotto.

Risultati attesi:

- Gli studenti collegano la lingua inglese alla storia, all'architettura e alla scienza.
- Utilizzano l'inglese per descrizioni di contesti reali.
- Rafforzano la consapevolezza culturale e scientifica.

Attività 3 – Esperimento sul flusso dell'acqua

- Durata: 40 min
- Materiali: Bottiglie di plastica, imbuto, cronometri, misurini, acqua
- Fasi di lavoro:
 - Introduzione (5 min): L'insegnante spiega lo scopo dell'esperimento: misurare la velocità del flusso dell'acqua. Lessico: *speed, measure, time, fast, slow* (velocità, misurare, tempo, veloce, lento).
 - Allestimento dell'esperimento (10 min): I gruppi creano semplici sistemi utilizzando bottiglie e imbuto.
 - Misurazione (15 min): Gli studenti misurano quanto tempo impiega l'acqua a scorrere da un contenitore all'altro e registrano i risultati in inglese (ad es. “*It took 12 seconds*” - Ci sono voluti 12 secondi).

Discussione (10 min): I gruppi confrontano i risultati e spiegano in inglese quale sistema è stato più veloce/più lento e perché.

Risultati attesi:

- Gli studenti si esercitano con il lessico del metodo scientifico in inglese.
- Imparano a misurare, registrare e interpretare i risultati.
- Migliorano il lavoro di squadra e le competenze di comunicazione orale.

Capitolo 3

DESCRIZIONE DELL'USO DI HARDWARE VR DI SUPPORTO E SOFTWARE EDUCATIVI VR GRATUITI DISPONIBILI ONLINE

3.1 Descrizione dell'hardware VR di supporto

3.1.1 Introduzione all'hardware per la realtà virtuale

La realtà virtuale, comunemente indicata con l'acronimo VR (*Virtual Reality*), consente agli utenti di accedere a un ambiente generato dal computer che risulta interattivo, immersivo e realistico. Attraverso l'uso di un visore VR, controller di movimento, sensori di tracciamento e audio spaziale, gli utenti possono guardarsi intorno, spostarsi, interagire con gli oggetti e completare compiti all'interno di uno spazio virtuale.

In ambito educativo, la VR può supportare un apprendimento più attivo e visuale. Piuttosto che limitarsi a leggere di un argomento o a guardare un video, gli studenti possono esplorare ambienti virtuali, osservare oggetti in 3D e prendere parte ad attività interattive. Ciò può rivelarsi particolarmente utile per le materie in cui la visualizzazione, la sperimentazione e il coinvolgimento pratico aiutano gli studenti a comprendere il tema con maggiore chiarezza.

La serie Meta Quest, precedentemente nota con il marchio Oculus, offre visori VR *standalone* (autonomi). Ciò significa che i dispositivi possono funzionare senza essere collegati a un computer o a sensori di tracciamento esterni. I due dispositivi descritti in questo capitolo sono Meta Quest 2 e Meta Quest 3. Entrambi possono essere utilizzati per attività didattiche, dimostrazioni in classe, simulazioni interattive e applicazioni di apprendimento basate sulla VR.

Meta Quest 2 è ampiamente utilizzato perché offre una VR wireless a un livello accessibile, mentre Meta Quest 3 garantisce prestazioni migliori, una qualità visiva più nitida, un tracciamento superiore e funzionalità di realtà mista. Per l'uso scolastico, entrambi i dispositivi possono rivelarsi pratici, a seconda del budget disponibile, del tipo di software educativo e delle esigenze della classe.

3.1.2 Panoramica e configurazione di Meta Quest 2

Contenuto della confezione

Una confezione standard di Meta Quest 2 contiene solitamente i seguenti elementi:

- Visore Meta Quest 2
- Due controller Touch
- Distanziatore per occhiali
- Cavo di ricarica USB-C e alimentatore
- Guida rapida e informazioni sulla sicurezza

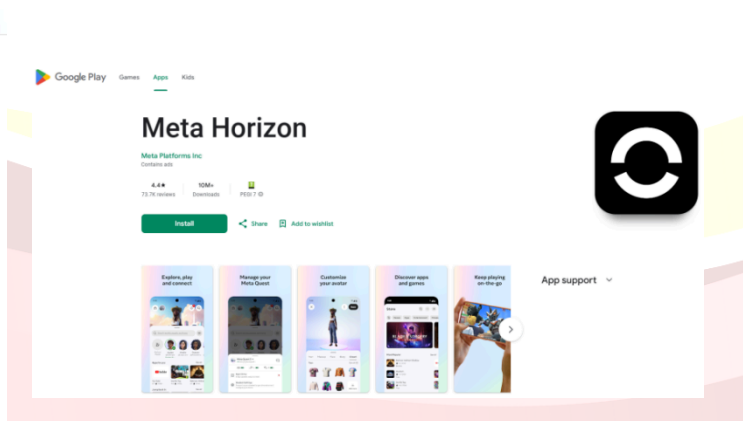
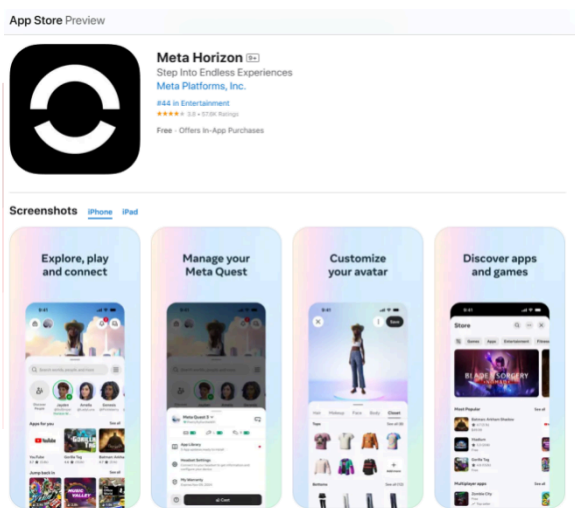


Figura 1: Contenuto della confezione di Meta Quest 2, inclusi visore, controller e accessori

Configurazione iniziale

Prima di utilizzare il Meta Quest 2 in un contesto educativo, il visore deve essere preparato e configurato correttamente.

- **Caricare completamente il visore**
Utilizzare il caricabatterie USB-C incluso e lasciare che il visore si carichi prima del primo utilizzo. Si raccomanda una carica completa affinché il dispositivo possa completare il processo di configurazione e gli eventuali aggiornamenti senza interruzioni.
- **Installare l'app Meta Horizon**
L'app Meta Horizon è disponibile per dispositivi Android e iOS. È necessaria per l'associazione del visore, la gestione del dispositivo e il collegamento a un account Meta.
- **Accendere il visore**
Tenere premuto il pulsante di accensione sul lato del visore finché lo schermo non si accende.
- **Associare il visore all'app mobile**
Indossare il visore e seguire le istruzioni mostrate sullo schermo. Quando appare un codice di associazione, inserirlo nell'app mobile Meta Horizon per collegare il visore al telefono.
- **Regolare il visore per il massimo comfort**
Utilizzare le cinghie laterali e quella superiore per rendere il visore stabile sulla testa dell'utente. Il visore deve risultare saldo, ma non troppo stretto. Se l'utente indossa gli occhiali, è necessario inserire il distanziatore per occhiali prima dell'uso.
- **Regolare la distanza tra le lenti**
Meta Quest 2 dispone di tre posizioni manuali della distanza interpupillare (IPD): 58 mm, 63 mm e 68 mm. Le lenti possono essere spostate delicatamente a mano per adattarle alla distanza oculare dell'utente e migliorare la nitidezza visiva.
- **Creare il confine di protezione (Guardian)**
Il confine Guardian definisce l'area di gioco sicura. Gli utenti possono selezionare:
 - Modalità stazionaria: per attività da seduti o in piedi con movimento limitato.
 - Modalità su scala di stanza (Room Scale): per attività in cui l'utente si sposta all'interno della stanza.Utilizzando il controller, l'utente traccia lo spazio sicuro disponibile. Questo aiuta a prevenire collisioni con pareti, mobili o altre persone.
- **Connettersi al Wi-Fi**
La connessione Wi-Fi è richiesta per gli aggiornamenti software, il download delle applicazioni, l'utilizzo delle funzionalità online e l'accesso al Meta Store.
- **Verificare gli aggiornamenti di sistema**
Dopo la configurazione, aprire le impostazioni del dispositivo e verificare se è installata l'ultima versione del software di sistema. Gli aggiornamenti migliorano la stabilità, le prestazioni e la compatibilità con le applicazioni.



Interfaccia e navigazione

L'interfaccia del Meta Quest 2 è progettata per essere controllata attraverso il visore e i controller.

- Il menu universale dà accesso alla libreria delle app, allo store, alle impostazioni, al profilo e alle opzioni di sistema.
- Il pulsante Oculus sul controller di destra può essere utilizzato per tornare al menu principale o per ricentrare la visuale.
- I pulsanti grilletto (*trigger*) servono per selezionare gli elementi.
- I pulsanti di presa (*grip*) si usano per afferrare o interagire con gli oggetti virtuali.
- Gli utenti possono digitare tramite la tastiera virtuale all'interno della VR.
- Nelle impostazioni è possibile abilitare il tracciamento delle mani (*hand tracking*), che consente una navigazione di base senza controller, anche se i controller restano consigliati per la maggior parte delle attività didattiche.

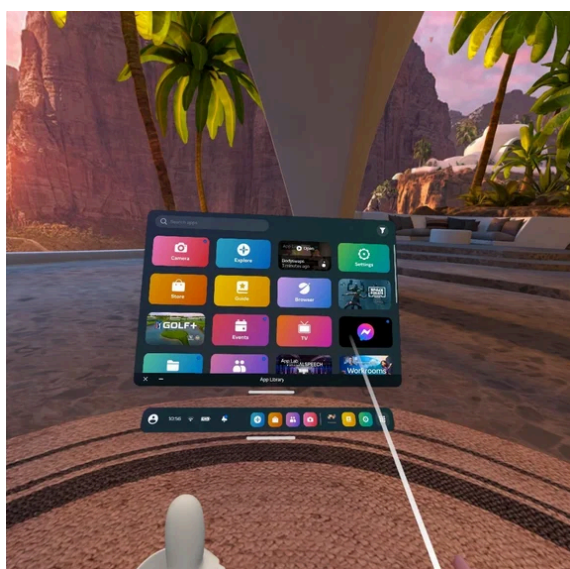


Figura 4: Esempio dell'interfaccia principale (Home) di Meta Quest 2

Caratteristiche principali

Meta Quest 2 offre diverse funzionalità che lo rendono utile per le attività didattiche in VR:

- Uso VR wireless autonomo (*standalone*): non richiede un computer
- Accesso al Meta Quest Store e ad App Lab
- Supporto per Oculus Link e Air Link per contenuti PC VR
- Audio integrato
- Supporto multiutente
- Salvataggio in cloud per le applicazioni compatibili
- Tracciamento del movimento e dell'attività fisica tramite Oculus Move

Manutenzione e uso sicuro

Per mantenere il Meta Quest 2 in buone condizioni, è opportuno seguire i seguenti passaggi di manutenzione:

- Pulire le lenti esclusivamente con un panno in microfibra asciutto.
- Non utilizzare alcool, detergenti chimici o materiali ruvidi sulle lenti.
- Conservare il visore in un luogo fresco e asciutto.
- Tenere il dispositivo lontano dalla luce solare diretta, specialmente le lenti.
- Utilizzare una custodia protettiva durante il trasporto del visore.
- Ricaricare il dispositivo prima che la batteria si scarichi completamente.
- Aggiornare regolarmente il software di sistema.
- Igienizzare l'imbottitura facciale e i controller tra un utente e l'altro, soprattutto negli ambienti scolastici.

3.1.3 Meta Quest 3 Panoramica e configurazione

Contenuto della confezione

Una confezione standard di Meta Quest 3 contiene solitamente i seguenti elementi:

- Visore Meta Quest 3
- Due controller Touch Plus
- Cavo di ricarica USB-C e alimentatore
- Distanziatore per occhiali
- Documentazione utente e informazioni sulla sicurezza



Figura 5: Contenuto della confezione di Meta Quest 3, inclusi visore, controller e accessori

Configurazione iniziale

Il processo di configurazione di Meta Quest 3 è simile a quello di Meta Quest 2, ma il dispositivo include funzionalità aggiuntive come il *passthrough* a colori e una scansione migliorata per la realtà mista.

- Caricare completamente il visore
Utilizzare il cavo USB-C e l'alimentatore inclusi. Si raccomanda di caricare il visore prima di avviare la prima configurazione.
- Installare l'app Meta Horizon
Scaricare l'app su un dispositivo Android o iOS. L'app viene utilizzata per associare il visore e gestire le impostazioni di base dell'account e del dispositivo.
- Accendere e completare la prima sincronizzazione
Tenere premuto il pulsante di accensione. Seguire le istruzioni all'interno del visore per scegliere la

lingua, la regione, la connessione Wi-Fi e le altre impostazioni di base. Quando appare il codice di associazione, inserirlo nell'app Meta Horizon.

- Regolare la vestibilità e la distanza tra le lenti
Regolare la cinghia per la testa in modo che il visore risulti comodo. Meta Quest 3 utilizza un cursore IPD a regolazione continua, che consente un adattamento delle lenti più preciso rispetto al sistema a tre posizioni di Meta Quest 2. Accessori aggiuntivi, come il cinturino Elite Strap, possono migliorare il comfort durante le sessioni più lunghe.
- Configurare il Guardian e le funzionalità di realtà mista
Meta Quest 3 utilizza il *passthrough* a colori per mostrare l'ambiente reale attraverso le fotocamere del visore. Il dispositivo può scansionare la stanza, identificare pareti e mobili e aiutare a definire un'area di gioco sicura. Questo è utile sia per la realtà virtuale che per le applicazioni di realtà mista.
- Configurare le preferenze di sistema
Gli utenti possono abilitare funzionalità come il tracciamento delle mani (*hand tracking*), i comandi vocali o la modalità sviluppatore, se necessario. Per l'uso scolastico, è consigliabile abilitare solo le funzionalità strettamente necessarie per mantenere semplice la configurazione.
- Installare le applicazioni didattiche
Le applicazioni possono essere scaricate tramite il Meta Store, App Lab o altre fonti approvate, a seconda dell'impostazione dell'istituto scolastico e delle politiche software.
- Eseguire gli aggiornamenti software
È opportuno installare il firmware più recente per garantire prestazioni migliori, strumenti di sicurezza perfezionati e piena compatibilità con le applicazioni più recenti.

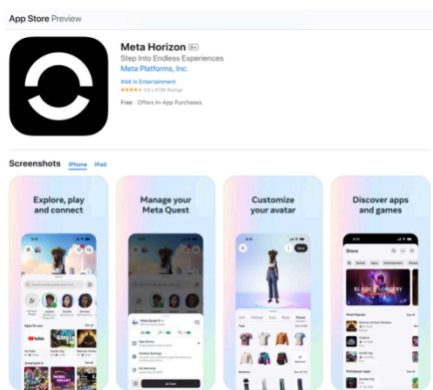


Figura 6: Meta Horizon app su iOS

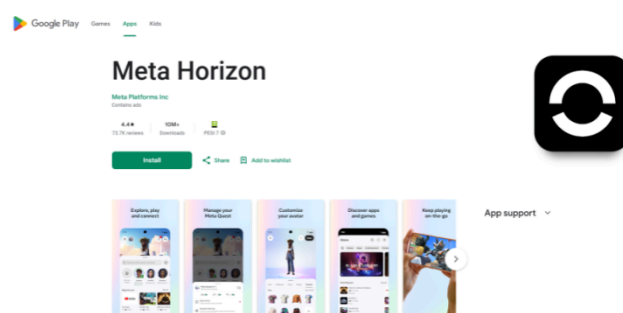


Figura 7: Meta Horizon app su Android

Interfaccia e navigazione

Meta Quest 3 include un'interfaccia migliorata e un supporto superiore per la realtà mista.

Il menu universale fornisce l'accesso alle applicazioni recenti, alle impostazioni, allo store e alle opzioni di multitasking.

Il *passthrough* a colori permette agli utenti di vedere l'ambiente circostante in modo più chiaro e nitido.

Gli ancoraggi spaziali e il fissaggio delle finestre (*window pinning*) rendono la navigazione più flessibile.

I controller Touch Plus utilizzano un tracciamento *inside-out* privo degli anelli di tracciamento esterni.

Il tracciamento delle mani (*hand tracking*) e i comandi vocali sono stati perfezionati rispetto al Meta Quest 2.

Le applicazioni di realtà mista possono integrare la stanza fisica direttamente all'interno dell'esperienza didattica.



Figura 8: Esempio dell'interfaccia principale (Home) di Meta Quest 3

Caratteristiche principali

Meta Quest 3 include diversi miglioramenti che possono rivelarsi utili in ambito educativo:

- Supporto per la realtà mista con mappatura della stanza in tempo reale
- *Passthrough* a colori
- Lenti Pancake per un design più sottile e un'immagine più nitida
- Audio spaziale e feedback aptico dei controller migliorati
- Processore Snapdragon XR2 Gen 2 per prestazioni superiori
- Tracciamento delle mani (*hand tracking*) più avanzato
- Migliore gestione del multitasking e maggiore compatibilità con le applicazioni
- Strumenti di consapevolezza per la sicurezza perfezionati

Manutenzione e uso sicuro

Per un uso affidabile in classe, il Meta Quest 3 deve essere sottoposto ad un'accurata manutenzione:

- Utilizzare una custodia e un coprilenti quando il visore non è in uso.
- Mantenere pulite le fotocamere esterne, in modo che il tracciamento e il *passthrough* funzionino correttamente.
- Pulire l'imbottitura facciale e i controller con un panno leggermente umido all'occorrenza.
- Evitare di esporre il visore alla luce solare diretta o a temperature estreme.
- Ricaricare il dispositivo regolarmente.
- Mantenere aggiornato il software di sistema.
- Riporre il visore in un luogo sicuro dopo ogni utilizzo.

3.1.4 Meta Quest 2 and Meta Quest 3: Differenze principali

La tavola sottostante riassume le differenze principali tra Meta Quest 2 e Meta Quest 3.

Feature	Meta Quest 2	Meta Quest 3
Data di uscita	Ottobre 2020	Ottobre 2023
Risoluzione per occhio	1832 × 1920	2064 × 2208

Feature	Meta Quest 2	Meta Quest 3
Tipo di display	LCD	LCD with ottiche pancake
Processor	Snapdragon XR2 Gen 1	Snapdragon XR2 Gen 2
RAM	6 GB	8 GB
Regolazione dell'IPD	Regolazione manuale a tre posizioni	Cursore a regolazione continua
Controllers	Controller Touch con anelli	Controller Touch senza anelli
Tracciamento manuale	Tracciamento base delle mani	Tracciamento avanzato delle mani 2.0
Visione dell'ambiente circostante	Bianco e nero	Visione dell'ambiente circostante a colori e ad alta definizione
Realtà mista	Support di base	Realtà mista avanzata con mappatura della profondità della stanza
Capacità di memoria	64 GB, 128 GB, 256 GB	128 GB, 512 GB
Audio	Audio 3D integrato	Audio spaziale avanzato
Durata della batteria	Intorno a 2–3 ore	Intorno a 2.5 ore
Prezzo di lancio	\$299	\$499



Figura 9: Confronto diretto tra l'hardware di Meta Quest 3 e Meta Quest 2

In generale, il Meta Quest 2 rimane un'ottima scelta per molte attività di apprendimento in VR, soprattutto per le scuole con un budget più limitato. Il Meta Quest 3 è invece più avanzato e offre una resa visiva migliore, prestazioni più elevate e funzionalità di realtà mista superiori, utili per applicazioni didattiche più complesse o interattive.

3.1.5 Risoluzione dei problemi

Durante l'uso in classe, docenti e studenti potrebbero riscontrare occasionalmente problemi tecnici con il visore VR, i controller, il tracciamento, la connessione Wi-Fi o le applicazioni. La tabella seguente riporta i problemi più comuni e le relative soluzioni pratiche.

Problema	Possibile soluzione
Il visore non si accende	Tieni premuto il pulsante di accensione per circa 10 secondi. Verifica che il visore sia carico. Se necessario, prova a usare un altro caricabatterie o alimentatore USB-C compatibile.
I controller non vengono rilevati	Sostituisci o ricarica le batterie dei controller, a seconda del modello. Esegui nuovamente l'associazione dei controller tramite l'app Meta Horizon e verifica che il software del visore sia aggiornato.
L'immagine è sfocata	Regola la cinghia della testa, la distanza tra le lenti e la posizione del visore. Pulisci delicatamente le lenti con un panno in microfibra.
Wi-Fi non funzionante	Riavvia il visore, riconnettiti alla rete Wi-Fi oppure disconnettiti la rete e connettiti di nuovo. Assicurati che il segnale sia abbastanza forte.
Problemi di tracciamento	Usa il visore in una stanza ben illuminata. Evita specchi, superfici riflettenti, ambienti molto bui o la luce diretta del sole. Se necessario, pulisci le fotocamere del visore.
L'applicazione si blocca o non si avvia	Riavvia il visore. Verifica la presenza di aggiornamenti per l'app. Se il problema persiste, disinstalla e reinstalla l'applicazione.
Il visore diventa troppo caldo	Smetti di usare il visore e lascialo raffreddare. Evita di caricare il dispositivo mentre utilizzi applicazioni VR impegnative.
La modalità Pass-through non funziona correttamente	Pulisci le fotocamere esterne, riavvia il visore e verifica la presenza di aggiornamenti di sistema disponibili.
Tracciamento mani non preciso	Assicurati che le mani siano chiaramente visibili dalle fotocamere. Usa il visore con una buona illuminazione ed evita movimenti delle mani molto rapidi.
Audio non funzionante	Controlla il livello del volume e le impostazioni audio. Se usi cuffie Bluetooth, verifica la connessione.
La batteria si scarica velocemente	Riduci la luminosità, chiudi le applicazioni inutilizzate e disattiva le funzionalità non necessarie quando non ti servono.
L'aggiornamento di sistema non si installa	Riavvia il visore, verifica lo spazio di archiviazione disponibile e connettiti a una rete Wi-Fi stabile.
Il visore è bloccato o non risponde	Tenere premuto il pulsante di accensione per circa 30 secondi per eseguire un riavvio forzato.
Il confine Guardian continua a reimpostarsi	Libera l'area di gioco, evita di spostare i mobili durante l'uso e configura di nuovo il confine Guardian.

Questi passaggi per la risoluzione dei problemi dovrebbero risolvere la maggior parte dei problemi di base. Se il problema persiste, l'insegnante o il supporto tecnico della scuola dovrebbero controllare le impostazioni del dispositivo, la versione dell'applicazione e le condizioni dell'hardware prima che il visore venga riutilizzato con gli studenti.

3.1.6 Linee guida sulla sicurezza per l'uso in classe

Quando si utilizza la VR nelle scuole o negli ambienti di formazione, la sicurezza deve essere considerata una priorità. Gli insegnanti dovrebbero preparare l'aula prima dell'inizio dell'attività e spiegare le regole di base a tutti i partecipanti.

- Usa sempre il visore all'interno di un confine Guardian chiaramente definito.
- Rimuovi dall'area di gioco borse, sedie, cavi, oggetti fragili e altri ostacoli.
- Assicurati che ci sia sufficiente distanza tra lo studente che indossa il visore e gli altri studenti presenti nella stanza.
- Gli studenti dovrebbero usare i laccetti da polso dei controller per evitare di farli cadere o di lanciarli accidentalmente.
- Le sessioni in VR non dovrebbero essere troppo lunghe. Si raccomanda di fare brevi pause ogni 20–30 minuti.
- Gli studenti devono smettere immediatamente di usare il visore se avvertono vertigini, stanchezza, disagio o disorientamento.
- Il visore non deve essere utilizzato dagli studenti che non si sentono bene.
- Gli utenti non devono correre, saltare o fare movimenti pericolosi mentre indossano il visore.
- Il visore non deve essere esposto alla luce solare diretta, specialmente attraverso le lenti.
- Il visore deve essere pulito tra un utilizzo e l'altro, in particolare l'imbottitura facciale e i controller.
- Gli insegnanti devono supervisionare le attività in VR in qualsiasi momento.
- Gli studenti al di sotto del limite di età raccomandato per il dispositivo non devono utilizzare il visore.
- Per l'uso didattico, si raccomanda all'insegnante di testare l'attività da solo prima di proporla agli studenti. Questo permette al docente di comprendere i comandi, gli eventuali requisiti di movimento e qualsiasi rischio per la sicurezza all'interno dell'applicazione VR.

3.1.7 Domande poste di frequente

D: È necessario un computer per utilizzare Meta Quest 2 o Meta Quest 3?

R: No. Entrambi i dispositivi sono visori VR autonomi (*standalone*) e possono essere usati senza un computer. Tuttavia, se si dispone di un PC compatibile, è possibile utilizzare anche alcune applicazioni PC VR tramite Quest Link o Air Link.

D: È possibile installare applicazioni di terze parti sul visore?

R: Sì, alcune applicazioni di terze parti possono essere installate tramite piattaforme come App Lab o SideQuest. In ambito scolastico, questa operazione dovrebbe essere eseguita solo dagli insegnanti o dal personale tecnico, e unicamente se la fonte è affidabile.

D: Gli studenti possono indossare gli occhiali da vista mentre usano il visore?

R: Sì. È opportuno utilizzare il distanziatore per occhiali per creare più spazio tra la montatura e le lenti del visore. Prestare attenzione per evitare di graffiare sia gli occhiali che le lenti VR.

D: Sono necessari accessori aggiuntivi?

R: Non sono sempre indispensabili, ma accessori come i cinturini Elite (*Elite Strap*), le custodie protettive, i coprilenti, le cover facciali in silicone e i power bank esterni possono migliorare il comfort, l'igiene e l'autonomia della batteria.

D: In che modo l'insegnante può mostrare l'attività VR al resto della classe?

R: È possibile trasmettere lo schermo del visore (*casting*) su uno smartphone, tablet, computer o schermo compatibile tramite l'app Meta Horizon o la funzione di trasmissione integrata. Questo permette agli altri studenti di seguire ciò che sta vedendo chi indossa il visore.

D: Come si installano gli aggiornamenti di sistema?

R: Gli aggiornamenti vengono solitamente scaricati automaticamente quando il visore è connesso alla rete Wi-Fi. È anche possibile verificare manualmente dalle impostazioni del visore, nella sezione dedicata agli aggiornamenti del software di sistema.

D: Più studenti possono utilizzare lo stesso visore?

R: Sì, ma il visore deve essere igienizzato tra un utilizzo e l'altro. Gli insegnanti dovrebbero inoltre assicurarsi che ogni studente regoli la calzata del visore e la distanza tra le lenti prima di iniziare.

D: Cosa bisogna fare se uno studente avverte vertigini o malessere?

R: Lo studente deve smettere immediatamente di usare il visore, toglierlo con cura, sedersi e riposare. L'insegnante non deve mai forzare lo studente a continuare l'attività.

3.1.8 Risorse e tutorial su hardware e configurazione VR

È possibile fare riferimento alle seguenti risorse per ulteriori informazioni sull'hardware Meta Quest, le procedure di configurazione, le istruzioni di sicurezza, le specifiche tecniche e i tutorial pratici.

3.1.8.1 Risorse per recensioni e informazioni tecniche

Le seguenti piattaforme di recensioni tecnologiche forniscono informazioni utili su prestazioni, comfort, durata della batteria, qualità visiva, miglioramenti dei controller ed esperienza d'uso generale dei visori:

WIRED

- Recensione di Meta Quest 2 – Analisi delle prestazioni del visore, qualità audio, comfort ed esperienza d'uso.
<https://www.wired.com/review/oculus-quest-2-review>
- Recensione di Meta Quest 3 – Analisi delle funzionalità di realtà mista, modifiche al design, qualità visiva e miglioramenti generali.
<https://www.wired.com/review/review-meta-quest-3>

Tom's Guide

- Recensione di Meta Quest 2 – Informazioni su usabilità, comfort, prestazioni hardware e durata della batteria.
<https://www.tomsguide.com/reviews/oculus-quest-2-review>
- Recensione di Meta Quest 3 – Informazioni su prestazioni, qualità dello schermo, design dei controller e funzionalità di realtà mista.
<https://www.tomsguide.com/reviews/meta-quest-3>

TechRadar

- Recensione di Meta Quest 3 – Panoramica tecnica su qualità dello schermo, miglioramenti del processore, configurazione e uso pratico.
<https://www.techradar.com/computing/virtual-reality-augmented-reality/hands-on-meta-quest-3-review>

GamesRadar+

- Recensione di Meta Quest 3 – Ulteriori informazioni su prestazioni visive, lenti, campo visivo (*field of view*) ed esperienza di gioco.

<https://www.gamesradar.com/meta-quest-3-review>

3.1.8.2 Documentazione ufficiale del produttore

Si raccomanda di fare riferimento alle risorse ufficiali di Meta per la verifica delle specifiche di prodotto, funzionalità del dispositivo, informazioni sulla garanzia, direttive di sicurezza e requisiti di installazione.

Pagina del prodotto Meta Quest 3

<https://www.meta.com/quest/quest-3>

3.1.8.3 Video tutorial e guide alla configurazione

I seguenti tutorial e guide alla configurazione possono supportare docenti, studenti e personale tecnico durante la prima installazione e configurazione dei dispositivi Meta Quest:

- Tutorial YouTube ufficiale dal Supporto Meta.
Una guida video passo-passo per la configurazione dei dispositivi Meta Quest, inclusi l'accoppiamento, la connessione Wi-Fi, l'impostazione dell'app per smartphone e la configurazione del confine Guardian.
<https://www.youtube.com/watch?v=qNG0kpzhdIw>
- Guida alla configurazione di Meta Quest 3 su TechRadar
Una guida scritta che spiega come configurare il visore Meta Quest 3 e prepararlo al primo utilizzo.
<https://www.techradar.com/gaming/how-to-set-up-a-meta-quest-3-or-meta-quest-3s>
- Istruzioni di configurazione sul Blog Best Buy
Una guida alla configurazione adatta ai principianti per Meta Quest 3, focalizzata sui passaggi pratici per il primo utilizzo.
<https://blog.bestbuy.ca/wearable-technology/virtual-reality/how-to-set-up-meta-quest-3>

3.2 Software didattico VR gratuito disponibile online

3.2.1 Introduzione ai software didattici gratuiti per la VR

Il software in Realtà Virtuale può rendere l'insegnamento più interattivo consentendo agli studenti di accedere ad ambienti simulati, osservare oggetti in tre dimensioni, completare sfide e imparare attraverso l'esperienza diretta. Anziché limitarsi a ricevere informazioni tramite testi, immagini o video, gli studenti possono partecipare ad attività in cui esplorano, risolvono problemi e prendono decisioni all'interno di uno spazio virtuale.

I tool didattici VR gratuiti e ad accesso libero sono particolarmente utili per le scuole, poiché supportano l'apprendimento senza richiedere costose licenze software. Molte di queste applicazioni possono essere utilizzate con visori VR autonomi, visori VR per dispositivi mobili come i Google Cardboard, oppure su piattaforme desktop che supportano contenuti VR.

Nella pratica scolastica, il software VR può essere impiegato per diversi scopi, tra cui:

- visualizzare concetti scientifici;
- esplorare l'anatomia umana, lo spazio, la chimica, la fisica e la geografia;
- supportare il problem solving e il lavoro di squadra;
- creare attività di apprendimento interattive;
- aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti;
- aiutare gli studenti a comprendere argomenti astratti attraverso un'esperienza immersiva.

Le sezioni seguenti descrivono una selezione di applicazioni e strumenti didattici VR che possono rivelarsi utili per docenti e studenti. L'attenzione è rivolta al software disponibile online in grado di supportare l'apprendimento nelle materie STEM e in altre discipline scolastiche.

3.2.2 Escape Room VR – Applicazione didattica

3.2.2.1 Introduzione

Escape Room VR è un'applicazione didattica immersiva creata per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado. Combina la realtà virtuale con sfide interattive basate sulle materie scolastiche, consentendo agli studenti di svolgere compiti all'interno di un ambiente simulato di escape room.

L'applicazione può essere utilizzata singolarmente o in modalità multiplayer. Gli studenti si muovono all'interno di una stanza virtuale e completano diverse attività didattiche per poter "evadere". Ogni compito è collegato a una materia scolastica ed è progettato per supportare la conoscenza, il pensiero logico, il problem solving e la cooperazione.

L'applicazione è adatta all'uso in classe perché incoraggia gli studenti ad apprendere in modo attivo. Anziché limitarsi a rispondere a domande su carta, interagiscono con oggetti, cercano soluzioni e applicano le proprie conoscenze in un ambiente virtuale pratico.

Il software è compatibile con visori VR autonomi (*standalone*). Può essere utilizzato nell'ambito di attività didattiche, laboratori, dimostrazioni o sessioni di apprendimento di gruppo. L'applicazione è collegata al modulo didattico intitolato "La conoscenza è l'unica soluzione".

3.2.2.2 Scenari basati sulle materie scolastiche

L'applicazione Escape Room VR include diversi scenari basati sulle materie scolastiche. Ogni scenario contiene un compito specifico che gli studenti devono risolvere per poter proseguire.

Matematica

Nella sezione di matematica, gli studenti risolvono tre problemi matematici mostrati su monitor virtuali. I compiti richiedono di identificare le formule corrette e di inserirle tramite una tastiera virtuale.

Gli studenti attivano il campo di testo selezionandolo e utilizzano quindi gli indizi visivi e le istruzioni disponibili per completare la formula. Possono passare da un compito all'altro selezionando il simbolo della freccia destra.

Questa attività supporta il ragionamento matematico, la costruzione di formule e il problem solving. È particolarmente utile per esercitare il pensiero algebrico in un modo più visivo e interattivo.

Fisica

Nella sezione di fisica, agli studenti viene chiesto di costruire un semplice circuito elettrico. Utilizzano i componenti virtuali disponibili, come una batteria, un interruttore e una lampadina.

Quando il circuito è collegato correttamente, si attiva un laser. Gli studenti devono quindi orientare uno specchio mobile in modo che il fascio laser venga riflesso verso un bersaglio prestabilito.

Questo compito aiuta gli studenti a comprendere i concetti base dell'elettricità, la conducibilità, i circuiti, la riflessione della luce e le relazioni di causa-effetto nella fisica.

Chimica

Nella sezione di chimica, gli studenti ricevono una formula chimica, come ad esempio H_2SO_4 , e devono creare la struttura molecolare corretta.

Utilizzano strumenti virtuali per collegare gli atomi con i legami appropriati e costruire la molecola secondo la formula data. Questo permette agli studenti di esplorare la composizione atomica, la struttura molecolare e la disposizione spaziale in un modo più pratico.

L'attività supporta l'apprendimento della chimica aiutando gli studenti a collegare le formule simboliche con i modelli molecolari visivi.

Geografia

Nella sezione di geografia, gli studenti lavorano con una mappa muta. Ricevono l'immagine di un monumento o luogo di interesse collegato a una specifica città e devono posizionare una freccia virtuale nel punto corretto della mappa.

Se la freccia viene mantenuta su una posizione per più di 15 secondi, appare il nome della città, ma viene aggiunto del tempo extra al risultato finale.

Questo scenario supporta le conoscenze geografiche, la lettura delle mappe, il riconoscimento dei luoghi di interesse e l'orientamento spaziale.

Lingua Inglese

Nella sezione di lingua inglese, gli studenti ascoltano tre parole pronunciate. Dopo aver premuto il pulsante "Play", ciascuna parola viene letta ad alta voce.

Gli studenti utilizzano quindi una tastiera di lettere virtuale per comporre la parola in modo corretto. Questa attività supporta la comprensione orale, lo sviluppo del lessico, l'ortografia e la pratica linguistica in un ambiente interattivo.

3.2.2.3 Meccaniche di gioco e punteggio

L'applicazione Escape Room VR consente agli studenti di scegliere l'ordine in cui risolvere le attività basate sulle diverse materie. Questo offre ai ragazzi un certo controllo sull'attività e permette loro di iniziare dalla materia in cui si sentono più sicuri.

Il timer non parte immediatamente quando gli studenti entrano nella stanza virtuale. Si avvia solo con l'attivazione del primo compito, consentendo agli studenti di guardarsi intorno e prendere confidenza con l'ambiente prima di iniziare la sfida.

Una volta completati tutti i compiti, il timer si ferma e l'applicazione mostra il risultato finale. Possono essere aggiunti secondi di penalità o bonus a seconda delle prestazioni degli studenti nelle singole attività. Al termine dell'esperienza, gli studenti possono visualizzare un riepilogo del tempo totale e degli eventuali secondi aggiuntivi.

Questo sistema di punteggio incoraggia gli studenti a risolvere le sfide in modo preciso ed efficiente, lasciando loro al contempo la possibilità di esplorare e imparare attraverso l'ambiente virtuale.

3.2.3 Esempi di software didattici VR gratuiti

Questa sezione presenta esempi di applicazioni didattiche VR gratuite o ad accesso gratuito (modello *freemium*) che possono supportare l'apprendimento in diverse materie. Alcuni strumenti sono completamente gratuiti, mentre altri offrono versioni base gratuite con funzionalità a pagamento opzionali. I docenti dovrebbero sempre verificare la disponibilità aggiornata, i requisiti di piattaforma e i prezzi prima di utilizzarli in classe.

3.2.3.1 InMind VR 2

Descrizione:

InMind VR 2 è un'applicazione VR immersiva che consente agli utenti di esplorare le strutture cerebrali e i processi decisionali in un ambiente gamificato. Presenta contenuti legati alle neuroscienze attraverso un'esperienza interattiva che combina l'apprendimento con elementi basati sul gioco.

Uso didattico:

Questa applicazione può supportare lezioni di neuroscienze, psicologia, intelligenza emotiva e processi decisionali. Può aiutare gli studenti a comprendere meglio come le emozioni e le scelte possano essere collegate ai processi cerebrali.

Piattaforma:

Android con supporto per Google Cardboard, Steam per PC e alcune versioni supportate da Oculus/Quest.

Requisiti del dispositivo:

La versione Android può essere utilizzata con Google Cardboard. È disponibile anche una versione non VR su PC.

Prezzo:

La versione Google Cardboard è gratuita. Altre versioni o piattaforme potrebbero includere condizioni diverse.

Link per il download:

- Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nivalvr.inmind2>
- Steam: https://store.steampowered.com/app/518150/InMind_VR_2/

3.2.3.2 MEL VR Science Simulations

Descrizione:

MEL VR Science Simulations offre lezioni e simulazioni interattive in VR focalizzate su argomenti scientifici. Include contenuti relativi a chimica, fisica e biologia, aiutando gli studenti a visualizzare concetti scientifici complessi.

Uso didattico

Il software può essere utile per mostrare molecole, reazioni chimiche, leggi della fisica e strutture biologiche. È particolarmente efficace quando un argomento risulta difficile da spiegare utilizzando unicamente libri di testo o immagini statiche.

Piattaforme supportate:

Android, iOS e Meta Quest (tramite la piattaforma MEL Science)

Requisiti del dispositivo

L'applicazione può essere utilizzata con visori tipo Google Cardboard e su tablet. Alcune funzionalità potrebbero richiedere dispositivi specifici o autorizzazioni per l'accesso alla piattaforma.

Sito ufficiale:

melscience.com

3.2.3.3 Titans of Space – Cardboard Edition

Descrizione:

Titans of Space è un tour virtuale del sistema solare. Consente agli utenti di osservare pianeti, lune e stelle in una scala che risulta più facile da comprendere attraverso la realtà virtuale rispetto ai tradizionali materiali didattici.

Uso didattico

Questa applicazione supporta lezioni di astronomia, scienze spaziali, fisica planetaria e struttura del sistema solare. Aiuta gli studenti a confrontare le dimensioni e le distanze dei corpi celesti in modo più visivo e memorabile.

Piattaforma

- **Android** con supporto per Google Cardboard.
- Versioni a pagamento sono disponibili anche sulle piattaforme **Steam** e **Oculus/Quest**.

Requisiti del dispositivo

La versione Cardboard funziona con dispositivi Android compatibili e un visore VR per smartphone. Le versioni più avanzate potrebbero richiedere hardware PC VR o compatibile con Quest.

Prezzo

La versione per Cardboard è gratuita. Altre versioni possono essere a pagamento.

Link per il download

- **Google Play:** [Titans of Space su Google Play](#)
- **Versione a pagamento su Steam:** [Titans of Space PLUS su Steam](#)

3.2.3.4 Anatomyou VR

Descrizione:

Anatomyou VR è un'applicazione didattica VR che consente agli utenti di esplorare il corpo umano da una prospettiva in prima persona. Offre un viaggio virtuale attraverso i diversi apparati e sistemi del corpo umano.

Uso didattico

L'applicazione è adatta per lezioni di biologia, anatomia e scienze della salute. Può aiutare gli studenti a comprendere i sistemi corporei, gli organi e le strutture interne in modo più immersivo e visivo.

Piattaforma

Android e iOS

Requisiti del dispositivo

L'applicazione può essere utilizzata con Google Cardboard o visori VR per smartphone simili.

Prezzo

Freemium: Le funzionalità di base sono disponibili gratuitamente, mentre le opzioni avanzate potrebbero richiedere acquisti in-app.

Sito web

Link: stereoemotion-anatomyou.andro.io

3.2.3.5 Math VR / Math World VR

Descrizione:

Math VR e le relative applicazioni di tipo Math World VR sono progettate per supportare l'apprendimento dei concetti matematici attraverso ambienti virtuali. A seconda della specifica applicazione, gli argomenti trattati possono includere la geometria, le frazioni, l'aritmetica, il ragionamento spaziale e il *problem solving* di base.

Uso didattico

Queste applicazioni risultano particolarmente utili per gli studenti che beneficiano di spiegazioni visive e spaziali. Possono supportare le lezioni di matematica consentendo agli studenti di visualizzare e interagire con concetti che altrimenti potrebbero risultare astratti.

Piattaforma

Android, Meta Quest (tramite sideloading o la sezione App Lab in alcuni casi) e disponibilità limitata su iOS, a seconda della specifica applicazione

Requisiti del dispositivo

Molte versioni per Android supportano i visori Google Cardboard. Alcune versioni per Meta Quest potrebbero richiedere l'uso di SideQuest, App Lab o procedure di sideloading.

Prezzo

In gran parte gratuite, anche se la disponibilità e i prezzi possono variare in base all'applicazione e alla piattaforma scelta.

Link per il download

- Ricerca su Google Play: [Google Play - Math VR](#)
- Piattaforma SideQuest: [SideQuest VR](#)
- App di esempio su Play Store: [Math World su Google Play](#)

3.2.4 Riferimenti per software didattici VR

I seguenti riferimenti e piattaforme possono essere utilizzati per accedere o verificare gli strumenti didattici VR descritti in questo capitolo:

3.2.4.1 Escape Room VR – “La conoscenza è l'unica soluzione”

Escape Room VR è stata sviluppata nell'ambito di un progetto Erasmus+ focalizzato sull'uso della realtà virtuale nell'istruzione secondaria di secondo grado. Il modulo “*Knowledge is the Only Solution*” (“La conoscenza è l'unica soluzione”) consente agli studenti di completare compiti interattivi di matematica, fisica, chimica, geografia e lingua inglese all'interno di un ambiente *escape room* in VR.

- Sito Web: virtualrealityedu.eu
- Fonte della guida per gli insegnanti: Linee guida per docenti delle scuole superiori – Come implementare software di realtà virtuale gratuiti e online nella didattica quotidiana

- Applicazione Escape Room (Versione Multiplayer) Link per il download: [VR Escape V2 Multiplay.zip](#)

3.2.4.2 Strumenti e piattaforme didattiche VR

I software VR elencati sono stati selezionati da piattaforme online pubbliche e dalle pagine ufficiali degli sviluppatori. Rappresentano esempi di software didattici immersivi gratuiti o con accesso gratuito (*free-entry*) che possono essere utilizzati per supportare l'apprendimento in classe.

Piattaforme utili per trovare e accedere alle applicazioni didattiche VR:

- Google Play: play.google.com
- Apple App Store: apps.apple.com
- Steam: store.steampowered.com
- SideQuest: sidequestvr.com

Nota per i docenti: Si raccomanda agli insegnanti di verificare la pagina ufficiale di ciascuna applicazione prima dell'utilizzo in classe per confermare la compatibilità con i dispositivi, i prezzi, le modalità di installazione e la disponibilità effettiva.

**LE MIGLIORI PRATICHE BASATE SULLE TIC E STRUMENTI PER PER LE LEZIONI DI
LINGUA A SCUOLA**

Nota importante. In senso stretto, non tutte le piattaforme elencate di seguito sono repository di OER. Alcune sono repository di contenuti educativi ad accesso aperto, mentre altre sono strumenti digitali gratuiti o parzialmente gratuiti che aiutano gli insegnanti a creare, adattare, pubblicare e condividere materiali basati su OER. Nella pratica scolastica, entrambe le tipologie sono preziose.

4.1. ICT, OER, e l'insegnamento della lingua inglese radicato nella comunità

Nell'apprendimento connesso alla comunità, l'inglese non è considerato soltanto una materia scolastica. Diventa una lingua di lavoro per la ricerca, la discussione, la presentazione, la promozione di iniziative, la narrazione, la collaborazione e la riflessione. Gli strumenti TIC e le risorse educative aperte (OER) aiutano gli insegnanti a passare da una didattica incentrata sul libro di testo a un apprendimento più significativo e partecipativo.

Gli strumenti digitali favoriscono una produzione linguistica autentica. Gli studenti possono realizzare poster, storie digitali, presentazioni, video, bacheche collaborative, quiz e campagne basati su questioni reali della propria scuola o comunità locale. I repository di OER e i contenuti multimediali con licenza aperta rendono inoltre più semplice trovare, adattare e riutilizzare materiali senza dover partire da zero.

Se utilizzate con criterio, le TIC e le OER possono migliorare l'accesso, stimolare la creatività, rafforzare l'autonomia degli studenti e favorire l'inclusione. Aiutano gli insegnanti a differenziare la didattica, a offrire input multimodali e a collegare il lavoro in classe a risultati concreti e visibili, condivisibili con compagni, famiglie, ONG, istituzioni locali o l'intera comunità scolastica.

4.2. Pratiche basate sulle TIC consigliate per le lezioni scolastiche di lingua

Ricerca e cura collaborativa. Gli studenti raccolgono dati locali, interviste, articoli, foto ed esempi tratti dalla comunità, per poi organizzarli in spazi digitali condivisi.

Narrazione digitale. Gli studenti raccontano storie della comunità, esperienze culturali, riflessioni personali o questioni sociali in lingua inglese attraverso libri, video, podcast o narrazioni visive.

Comunicazione visiva e sensibilizzazione. Gli insegnanti possono guidare gli studenti nella realizzazione di poster, infografica, volantini e materiali in stile social media su temi quali inclusione, riciclo, lotta al bullismo, salute o patrimonio culturale.

Pratica linguistica interattiva. Il ripasso di lessico, grammatica e argomenti specifici può essere reso più coinvolgente grazie ad attività interattive, quiz, esercizi di abbinamento e cruciverba legati a temi significativi.

Pubblicazione dei lavori degli studenti. Gli studenti diventano autori, designer e relatori; i loro lavori possono essere condivisi con compagni di classe, genitori, scuole partner o stakeholder locali.

Risorse multimediali aperte e riutilizzo etico. Gli insegnanti possono mostrare come cercare immagini e audio con licenza aperta, adattare le risorse in modo responsabile e citare le fonti in modo semplice e adeguato all'età.

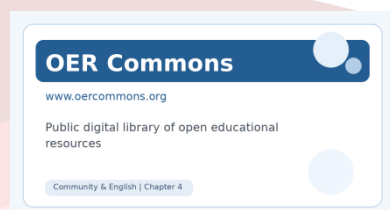
4.3. Piattaforme e risorse suggerite

La seguente selezione combina strumenti tratti dalla formazione del progetto con diverse piattaforme aggiuntive orientate alle OER, in grado di arricchire le lezioni di inglese e di sostenere attività basate su progetti e connesse alla comunità.

Strumento/ risorsa	Scopo principale	Utile per un inglese legato alla comunità	Link ufficiale
OER Commons	Biblioteca OER	Trovare ed adattare lezioni e attività aperte	oercommons.org
CK-12	Contenuti digitali gratuiti	Letture di approfondimenti e collegamenti interdisciplinari	ck12.org
Openverse	Ricerca multimediale aperta	Immagini e audio riutilizzabili per progetti	openverse.org
Canva	Progettazione visiva	Posters, infografiche, presentazioni, campagne	canva.com
PosterMyWall	Campagne visive	Volantini, posters e materiali di sensibilizzazione	postermymwall.com
Padlet	Bacheca di collaborazione	Brainstorming, riflessioni, raccolta di prove	padlet.com

Strumento/ risorsa	Scopo principale	Utile per un inglese legato alla comunità	Link ufficiale
StoryJumper	Libri digitali	Storytelling, progetti di natura locale, scrittura narrativa	storyjumper.com
LearningApps	Compiti interattivi	Lessico, abbinamento, ascolto e ripasso	learningapps.org
Crossword Labs	Creazione di cruciverba	Ripasso del lessico tematico e dei concetti	crosswordlabs.com
Prezi	Presentazioni dinamiche	Illustrazione delle problematiche locali e dei risultati del progetto	prezi.com

Strumento/ risorsa	Scopo principale	Utile per un inglese legato alla comunità	Link ufficiale
Biteable	Creazione video	Brevi video di sensibilizzazione o esplicativi	biteable.com
Emaze	Presentazioni multimediali	Presentazioni interattive, Portfolio, mostre	emaze.com



OER Commons

Link ufficiale: <https://www.oercommons.org/>

Particolarmente utile per: Individuare e adattare risorse didattiche aperte (OER).

OER Commons è una biblioteca digitale pubblica di risorse didattiche aperte. Risulta particolarmente utile quando si pianificano lezioni su temi quali l'ambiente, l'inclusione, la salute, il patrimonio

culturale, la cittadinanza attiva o l'alfabetizzazione digitale.

Nelle lezioni di lingua inglese, i docenti possono utilizzarla per cercare testi, attività, idee per le lezioni e materiali tematici che collegano l'apprendimento linguistico con contenuti della vita reale. Rappresenta un punto di partenza pratico per lavori di progetto e lezioni interdisciplinari legate a questioni della comunità.

Esempio di utilizzo in classe: Un insegnante che prepara una lezione sul riciclaggio o sull'inclusione sociale può cercare materiali aperti, adattarne il livello linguistico e combinarli con esempi locali presi direttamente dalla comunità degli studenti

CK-12

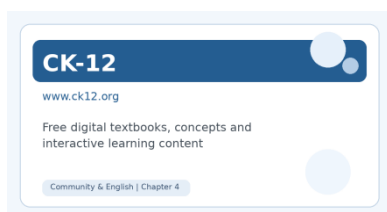
Link ufficiale: <https://www.ck12.org/>

Particolarmente utile per: Libri di testo digitali gratuiti e supporto concettuale.

CK-12 offre libri di testo digitali gratuiti, spiegazioni dei concetti e contenuti di apprendimento interattivi. Sebbene sia utilizzata spesso in ambito scientifico e matematico, può supportare anche gli insegnanti di inglese che desiderano strutturare lezioni interdisciplinari e fornire conoscenze di base affidabili prima che gli studenti affrontino discussioni o elaborati scritti su argomenti di vita reale.

Per l'apprendimento della lingua inglese legato alla comunità, CK-12 può rivelarsi utile quando gli studenti esplorano temi quali l'acqua, l'inquinamento, la salute, la sostenibilità, l'energia o il cibo, per poi esporre in inglese dati locali e soluzioni comunitarie.

Esempio di utilizzo in classe: Prima di preparare poster o presentazioni sull'inquinamento atmosferico, gli studenti possono utilizzare CK-12 per comprendere i concetti chiave e successivamente spiegare in inglese i dati e le soluzioni individuate a livello locale.





Openverse

Link ufficiale: <https://openverse.org/>

Particolarmente utile per: La ricerca di immagini e contenuti audio con licenza aperta.

Openverse è un motore di ricerca per immagini e audio con licenza aperta. Aiuta insegnanti e studenti a trovare contenuti multimediali che possono essere riutilizzati in modo più responsabile nei progetti scolastici, specialmente quando gli studenti realizzano materiali destinati al pubblico come poster, presentazioni, video, libri illustrati, podcast o campagne digitali.

Questo rende Openverse particolarmente utile per il lavoro per progetti. Invece di copiare immagini a caso da Internet, gli studenti possono apprendere semplici abitudini di riutilizzo etico, attribuzione di base della licenza e selezione dei contenuti.

Esempio di utilizzo in classe: Gli studenti che creano una campagna di sensibilizzazione in lingua inglese sul bullismo o sul patrimonio culturale locale possono cercare immagini e audio aperti idonei, per poi combinarli con i propri testi e riflessioni.



Canva

Link Ufficiale: <https://www.canva.com/education/>

Particolarmente utile per: Poster, infografiche, presentazioni, video e campagne visive.

Canva è uno degli strumenti di progettazione visiva più versatili per la scuola. Consente a docenti e studenti di creare poster, presentazioni, infografiche, volantini, video e molti altri formati fortemente rilevanti per l'apprendimento linguistico.

Nell'ambito di lezioni di inglese collegate al contesto comunitario, Canva si rivela particolarmente efficace quando gli studenti devono comunicare un messaggio in modo chiaro e visivo. Supporta lo sviluppo del lessico, la sintesi nella scrittura, la *visual literacy* (alfabetizzazione visiva) e la comunicazione pubblica.

Esempio di utilizzo in classe: Gli studenti possono creare un'infografica in inglese sulle sane abitudini, un poster sull'inclusione a scuola o un volantino digitale per promuovere un'iniziativa ambientale locale.



PosterMyWall

Link ufficiale: <https://www.postermywall.com/>

Particolarmente utile per: Poster, volantini, grafiche per i social e materiali per campagne scolastiche. PosterMyWall è una piattaforma di progettazione intuitiva che supporta la creazione di poster, volantini, avvisi, grafiche e brevi materiali promozionali. Può essere utilizzata da docenti o studenti per realizzare contenuti visivamente accattivanti senza richiedere competenze di grafica avanzate.

È particolarmente utile per l'apprendimento basato su campagne di sensibilizzazione. Quando gli studenti lavorano su temi reali legati alla propria scuola o alla comunità locale, hanno spesso bisogno di elaborati che possano essere affissi o condivisi.

Esempio di utilizzo in classe: Gli studenti possono preparare un poster in inglese per una campagna contro lo spreco alimentare, per la settimana dell'inclusione scolastica o per un messaggio a favore dell'aria pulita.

Padlet

Link ufficiale:

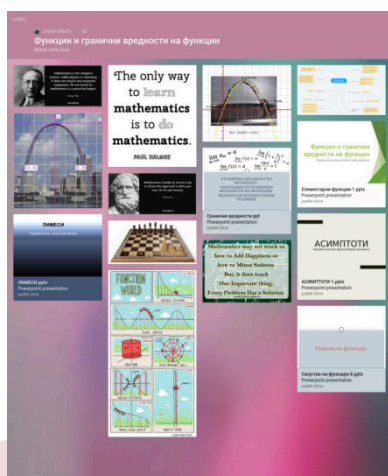
<https://padlet.com/site/product/education>

Particolarmente utile per: Bacheche collaborative per brainstorming, condivisione, riflessione e raccolta di testimonianze.

Padlet è una bacheca digitale collaborativa in cui gli utenti possono pubblicare testi, link, immagini, file audio, video e documenti in un unico spazio condiviso. È estremamente utile per il lavoro di gruppo poiché consente a molti studenti di contribuire contemporaneamente, rendendo visibile il processo di pensiero della classe.

Per gli insegnanti di inglese, Padlet può funzionare come una parete digitale per la pianificazione di progetti, la raccolta del lessico, le riflessioni, le note di ricerca o gli elaborati finali. Si adatta perfettamente anche all'approccio legato alla comunità, consentendo agli studenti di raccogliere testimonianze, foto e rilievi del territorio in un unico spazio comune prima di trasformarli nel prodotto finale.

Esempio di utilizzo in classe: Una classe che indaga sulle barriere di accessibilità, sugli stereotipi o sull'inquinamento locale può utilizzare Padlet per raccogliere osservazioni, interviste e proposte di soluzione in lingua inglese.



StoryJumper

Link Ufficiale:

<https://www.storyjumper.com/main/classroom>

Particolarmente utile per: narrazione digitale e libri realizzati dagli studenti

StoryJumper è una piattaforma online per la creazione e la pubblicazione di libri digitali. Supporta la scrittura, l'illustrazione e la narrazione collaborativa, rendendola ideale per le lezioni di lingua incentrate sull'espressione creativa e su una comunicazione significativa.

Nell'ambito di un insegnamento dell'inglese che favorisce il legame con la comunità, StoryJumper può aiutare gli studenti a trasformare storie locali, memorie culturali, interviste e temi sociali in narrazioni strutturate. Può essere utilizzato per racconti personali, libri interculturali e riflessioni sui progetti.

Esempio di utilizzo in classe: gli studenti possono creare un libro di storie digitale – bilingue o interamente in inglese – dedicato alle tradizioni locali, a una campagna scolastica o a una breve narrazione incentrata sull'inclusione e sull'empatia.



LearningApps

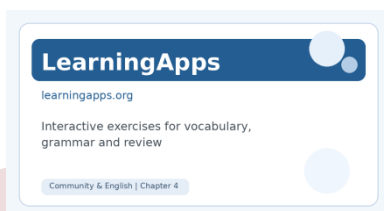
Link Ufficiale: <https://learningapps.org/>

Particolarmente utile per: esercizi interattivi di lessico, grammatica e ripasso.

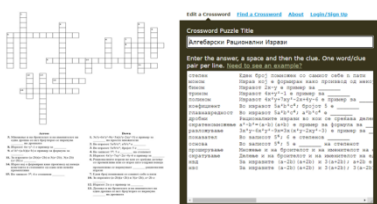
LearningApps è uno strumento pratico per creare brevi attività interattive come esercizi di abbinamento, classificazione, ordinamento, completamento di testi (cloze), attività basate sull'audio e semplici giochi. Si rivela utile quando gli insegnanti desiderano proporre esercitazioni linguistiche rapide e mirate, collegate agli argomenti trattati in classe.

Il suo valore nelle lezioni di inglese incentrate sulla comunità risiede nella flessibilità: gli insegnanti possono creare esercizi di lessico e ripasso legati a progetti in corso, mentre gli studenti possono realizzare le proprie mini-attività nell'ambito dell'apprendimento tra pari.

Esempio di utilizzo in classe: al termine di un progetto su temi quali l'acqua, il patrimonio



culturale, lo spreco alimentare o il bullismo, gli studenti possono creare attività su Learning Apps per permettere ai compagni di ripassare il lessico specifico e i concetti chiave dell'argomento.



Crossword Labs

Link Ufficiale: <https://crosswordlabs.com/>

Particolarmente utile per: cruciverba finalizzati all'arricchimento del lessico e al ripasso dei concetti. Crossword Labs è uno strumento semplice per creare rapidamente cruciverba personalizzati. È ideale per gli insegnanti che desiderano rendere più coinvolgente l'esercizio sul lessico senza impiegare molto tempo nella preparazione.

Nelle lezioni di lingua, i cruciverba possono fungere da attività di riscaldamento, esercizio di ripasso, compito a casa o sfida ideata dagli studenti stessi. Funzionano particolarmente bene quando il lessico è collegato a un'unità didattica più ampia o a un tema di attualità.

Esempio di utilizzo in classe: gli studenti possono creare cruciverba utilizzando termini tratti da un progetto su temi quali l'inclusione, l'inquinamento, il patrimonio culturale o la sicurezza digitale, per poi scambiarli con altri gruppi.



Prezi

Link Ufficiale: <https://prezi.com/education/>

Particolarmente utile per: presentazioni dinamiche e la spiegazione visiva di concetti complessi.

Prezi offre un formato di presentazione più dinamico e non lineare rispetto alle tradizionali diapositive. Consente agli studenti di illustrare i collegamenti tra cause, conseguenze, parti interessate e possibili soluzioni, aspetto utile quando si espongono in inglese questioni locali complesse.

Questo strumento è adatto a presentazioni di progetti, alla mappatura di problematiche della comunità, all'esercitazione di tecniche di esposizione in pubblico e a eventi di condivisione conclusivi. Favorisce un approccio visivo al pensiero e incoraggia gli studenti a spiegare le relazioni tra i concetti, anziché limitarsi a leggere le informazioni riportate sulle slide.

Esempio di utilizzo in classe: gli studenti possono esporre le cause e gli effetti di un problema ambientale locale o mappare i soggetti coinvolti in

un progetto di inclusione sociale, utilizzando l'inglese come lingua di lavoro.

Biteable

Link Ufficiale:

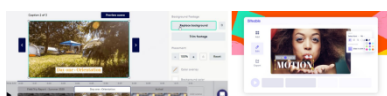
<https://biteable.com/use-cases/education/>

Ideale per: Brevi video educativi o di sensibilizzazione

Biteable è una piattaforma per la creazione di video che aiuta insegnanti e studenti a realizzare brevi filmati animati o montati. Nelle lezioni di inglese, questo strumento favorisce lo sviluppo delle abilità orali, la stesura di sceneggiature, la capacità di sintesi, la pratica della pronuncia e una comunicazione incentrata sul messaggio.

Si rivela particolarmente utile quando gli studenti devono spiegare una questione in modo conciso e chiaro. La creazione di video incoraggia l'uso di un linguaggio sintetico, il lavoro di squadra e la consapevolezza del pubblico di riferimento; inoltre, facilita la condivisione dei lavori svolti in classe con la comunità scolastica o locale.

Esempio di utilizzo in classe: gli studenti possono realizzare un breve video esplicativo (della durata di un minuto) in inglese su temi quali lo spreco alimentare, il bullismo, la tutela del patrimonio locale o la partecipazione a iniziative per la comunità.



Emaze

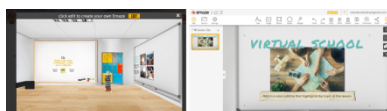
Link Ufficiale: <https://www.emaze.com/>

Particolarmente indicato per: presentazioni multimediali, portfolio ed esposizioni digitali.

Emaze è una piattaforma per presentazioni multimediali che consente di creare contenuti digitali e presentazioni visivamente ricche. È ideale per gli studenti che desiderano integrare testo, elementi visivi, contenuti multimediali e design in modo più interattivo.

Per i corsi di inglese incentrati sul legame con la comunità, Emaze può supportare la realizzazione di esposizioni digitali, portfolio di progetti, presentazioni tematiche e prodotti finali creativi. Si rivela utile quando gli insegnanti vogliono che gli studenti non si limitino a riferire informazioni, ma le curino e le presentino a un pubblico.

Esempio di utilizzo in classe: gli studenti possono preparare un'esposizione digitale in inglese su sfide della comunità locale, campagne scolastiche o sui risultati di ricerche sul campo e interviste.



4.4. Raccomandazioni pratiche per gli insegnanti

Per utilizzare efficacemente le TIC e le OER (Risorse Educative Aperte) nelle lezioni di lingua inglese, gli insegnanti dovrebbero tenere a mente alcuni principi pratici:

- Selezionare gli strumenti in base all'obiettivo di apprendimento, non solo per il loro aspetto accattivante.
- Integrare le risorse aperte con contenuti locali, affinché gli studenti possano lavorare sia con informazioni affidabili che con la realtà del territorio.
- Verificare le impostazioni della privacy, i requisiti di età e le autorizzazioni prima che gli studenti utilizzino gli strumenti.
- Incoraggiare gli studenti a creare prodotti destinati a un pubblico reale: compagni di classe, genitori, esposizioni scolastiche, scuole partner, ONG o istituzioni locali.
- Utilizzare, ove possibile, risorse multimediali con licenza aperta e mostrare esempi pratici di corretta attribuzione.
- Offrire alternative a bassa tecnologia laddove necessario, affinché le attività digitali rimangano inclusive e accessibili.

4.5. Osservazioni conclusive

Il punto di forza delle TIC e delle OER nell'insegnamento della lingua inglese integrato con la comunità non risiede nella tecnologia in sé, ma nel modo in cui essa rende l'apprendimento più significativo, visibile, collaborativo e socialmente connesso. Tali strumenti possono favorire lo sviluppo linguistico, consentendo al contempo agli studenti di indagare problemi, esprimere opinioni, proporre soluzioni e comunicare con interlocutori reali.

Questo capitolo va inteso come una raccolta di strumenti pratici. Non è necessario che gli insegnanti utilizzino tutte le piattaforme presentate; possono invece selezionare quelle più adatte ai propri studenti, al contesto scolastico, al livello di competenza digitale e alle tematiche legate alla comunità.

Nota: i link ufficiali sono stati verificati consultando le pagine pubbliche delle piattaforme nell'aprile 2026. Poiché le piattaforme digitali si evolvono rapidamente, si consiglia agli insegnanti di verificarne le attuali condizioni di accesso e l'idoneità all'uso in classe prima di implementarle.



PIANI DELLE LEZIONI

ALLEGATI

Allegato 1. Piano della lezione 1

Area dei contenuti	Questioni Ambientali	Livello scolastico	Scuola Secondaria
Argomento	Sprechi Alimentari	Docente	Zeynep Eroğlu
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività	Strategie	
• Sviluppo delle competenze linguistiche • Pensiero critico e consapevolezza • Integrazione nel curriculum • Questa lezione è in linea con gli obiettivi del curriculum volti a promuovere la consapevolezza ambientale, il consumo responsabile e il coinvolgimento della comunità. • Integra le competenze linguistiche (lettura, espressione orale, scrittura) con l'educazione alla cittadinanza globale.	1. Riscaldamento (10 min): Discussione – "Che fine fa il cibo avanzato a casa e a scuola?" 2. Attività principale (30 min): • Gli studenti leggono brevi articoli o guardano un breve video sulle problematiche legate allo spreco alimentare, sia a livello globale che locale. • Suddivisi in piccoli gruppi, individuano le cause e le conseguenze dello spreco alimentare nella propria comunità. • I gruppi elaborano possibili soluzioni (es. donazione di cibo, compostaggio, campagne di sensibilizzazione). 3. Progetto (lezione successiva o attività di approfondimento): • Gli studenti progettano un poster o una campagna sui social media per la riduzione dello spreco alimentare, da condividere con la scuola o con la comunità locale.	• Apprendimento cooperativo (discussioni di gruppo, collaborazione) • Apprendimento basato sui problemi (risoluzione di problemi reali) • Connessione con la comunità (condivisione di risultati o campagne con bar, mense o comunità locali) • Apprendimento basato sull'indagine (gli studenti pongono domande e ricercano soluzioni)	
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...		Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	

Gli studenti saranno in grado di... ● Individuare le principali cause e conseguenze dello spreco alimentare. ● Utilizzare l'inglese per discutere e presentare soluzioni a un problema concreto della comunità. ● Collaborare alla realizzazione di un materiale di sensibilizzazione legato al proprio contesto locale. ● Discutere le cause e le conseguenze dello spreco alimentare utilizzando lessico ed espressioni appropriati. ● Condurre un'indagine tra gli addetti alla ristorazione.	● Partecipare alle discussioni utilizzando un vocabolario appropriato. ● Presentare una presentazione di gruppo o un poster per la campagna. ● Riflettere su come il loro progetto potrebbe avere un impatto sulla scuola o sulla comunità.
Materiali	● Breve articolo o video sullo spreco alimentare ● Cartelloni, pennarelli o strumenti digitali (es. Canva, PowerPoint) ● Statistiche o dati locali sullo spreco alimentare (se disponibili) ● PC, Internet, telefono, fotocamera, lavagna interattiva
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento	● Dati reali della comunità o notizie sullo spreco alimentare a livello locale ● Interviste al personale della mensa, agli agricoltori locali o alle ONG ● Volantini o post digitali pensati per essere condivisi a scuola o nella comunità
Istruzioni	1. Inizio con una discussione in classe per attivare le conoscenze pregresse. 2. Suddivido gli studenti in piccoli gruppi e assegno attività di ricerca o di brainstorming. 3. Li guido nella creazione di materiali di sensibilizzazione (poster o post per i social). 4. Facilito una mini-mostra o una presentazione per condividere i loro lavori con la comunità scolastica.
Studio a casa	● Gli studenti scrivono un breve saggio riflessivo: "Cosa posso fare personalmente per ridurre lo spreco alimentare?". ● Facoltativo: Intervistare un familiare su come gestisce gli avanzi di cibo a casa.

	• Gli studenti realizzano un sondaggio tra le persone che lavorano nei ristoranti.
Riflessioni	Gli studenti discutono di ciò che hanno appreso sullo spreco alimentare e di come sia cambiata la loro percezione. L'insegnante riflette su come collegare l'apprendimento in classe a questioni della vita reale abbia accresciuto il coinvolgimento e l'uso della lingua.

Allegato 2. Piano della lezione 2

Area dei contenuti	Apprendimento della lingua inglese, comunicazione/relazioni interculturali e storia internazionale. Ricerca	Livello scolastico	Biennio Scuola Secondaria
Argomento	Comunicazione e relazioni interculturali Titolo: Stili di comunicazione	Docente	Gül Uyğuş Dur
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività	Strategie	
1. Competenze linguistiche - Favorisce il miglioramento delle abilità di espressione orale e di ascolto, facendo comprendere come il tono, il linguaggio del corpo e l'espressività varino a seconda delle culture. - Incoraggia gli studenti ad adattare la propria comunicazione in base ai diversi interlocutori. 2. Consapevolezza interculturale - Supporta l'approfondimento di temi quali la comunicazione interculturale, la cittadinanza globale e il rispetto per la diversità. - Prepara gli studenti ad affrontare situazioni reali in contesti multiculturali.	1. Role-play: Stile diretto vs. indiretto - Gli studenti mettono in scena la stessa situazione (ad es. fornire un feedback, avanzare una richiesta) utilizzando sia lo stile diretto che quello indiretto. - Si discute su quali culture prediligano l'uno o l'altro stile e per quale motivo. 2. Gioco sulla comunicazione non verbale - Gli studenti devono indovinare emozioni o messaggi basandosi su gesti, espressioni facciali o tono della voce: non sono ammesse parole! - L'attività mette in luce quanto facciamo affidamento sui segnali non verbali.	Utilizza esempi tratti dalla realtà - Mostra video autentici, conversazioni o casi di studio che evidenzino stili comunicativi diversi. - Lascia che gli studenti osservino e analizzino. 2. Incoraggia la riflessione - Chiedi agli studenti di riflettere sul proprio stile (diretto/indiretto, formale/informale). - Confrontalo con quello di altre culture per sviluppare consapevolezza. 3. Lavoro a coppie e di gruppo - Utilizza attività in piccoli gruppi per esercitarsi su diversi stili comunicativi.	

3. Competenze del XXI secolo - Potenzia il pensiero critico, l'empatia e la collaborazione attraverso l'esplorazione di stili diversi (ad es. diretto vs. indiretto). - Utile in progetti, presentazioni e dibattiti.	3. Discussione comparativa sulle culture - A coppie o in piccoli gruppi, gli studenti confrontano le dinamiche comunicative della propria cultura con quelle di un'altra (ad esempio, contatto visivo, silenzio, interruzioni). - Condivisione delle osservazioni con la classe. 4. Scenari di malinteso - Si propongono agli studenti brevi dialoghi che includono malintesi interculturali. - Gli studenti individuano il problema e suggeriscono modalità comunicative più efficaci.	- L'interazione tra pari favorisce lo sviluppo sia delle competenze linguistiche che della consapevolezza sociale. 4. Integra elementi visivi - Usa diagrammi (es. culture ad alto contesto vs. a basso contesto) per spiegare chiaramente concetti astratti. 5. Promuovi l'apertura culturale - Crea un ambiente rispettoso e privo di pregiudizi in cui gli studenti possano condividere le proprie prospettive culturali. 6. Utilizza giochi di ruolo e simulazioni - Simula situazioni reali (es. colloquio di lavoro, gestione di un reclamo, negoziazione). - Assegna ruoli o stili comunicativi differenti.
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...	Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
Gli studenti saranno in grado di... 1. Definire le principali tipologie di stili comunicativi (diretto, indiretto, formale, informale, ecc.). 2. Individuare come gli stili comunicativi varino tra culture diverse. 3. Dimostrare stili comunicativi appropriati attraverso attività di role-play. 4. Spiegare come possano insorgere malintesi a causa delle differenze nella comunicazione interculturale. 5. Analizzare scenari reali o di fantasia per individuare discrepanze negli stili comunicativi. 6. Adattare il proprio stile comunicativo in base al contesto o alle aspettative culturali. 7. Collaborare efficacemente con i compagni utilizzando una comunicazione rispettosa e chiara.	Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la competenza prevista... 1. Partecipando a simulazioni (role-play) in cui utilizzano in modo appropriato diversi stili comunicativi. 2. Analizzando brevi dialoghi o casi di studio e individuando gli stili comunicativi impiegati. 3. Svolgendo un'attività di riflessione o confronto sulle proprie preferenze comunicative e su quelle altrui. 4. Spiegando, attraverso una breve presentazione o una discussione, in che modo le norme culturali influenzano la comunicazione. 5. Rispondendo a domande o scenari volti a verificare la loro capacità di adattare lo stile comunicativo. 6. Creando e presentando dialoghi che dimostrino la comprensione degli elementi della comunicazione sia verbale che non verbale.	
Materiali	Materiali visivi e dispense Video Schede per giochi di ruolo Schede di lavoro Strumenti interattivi	

	- Canva, Padlet, Prezi, ecc. per quiz pre e post-attività
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento	- Videoclip tratti da conversazioni reali - Email e messaggi di testo - Interviste registrate o podcast - Spunti per la riflessione personale - Scenari di vita reale
Istruzioni	In questa lezione esplorerai diversi stili comunicativi (diretto, indiretto, formale, informale), ne comprenderai le variazioni culturali e ti eserciterai a utilizzarli in situazioni reali. 1. Per prima cosa, esamineremo insieme alcuni esempi. Successivamente, guarderai dei brevi video per individuare quali stili comunicativi vengono impiegati. Attraverso lavori di gruppo e simulazioni, sceglierai e applicherai lo stile più adatto a diversi scenari. Al termine della lezione, rifletterai sul tuo stile comunicativo e valuterai quando e come potrebbe essere necessario adattarlo. 2. Gli studenti esploreranno gli stili di comunicazione di base, come quello diretto, indiretto, formale e informale. Impareranno come il modo di parlare cambi a seconda dell'interlocutore e del contesto culturale. Attraverso esempi semplici, brevi video e attività guidate, comprenderanno quando utilizzare ciascuno stile. Grazie a lavori di gruppo e giochi di ruolo, si eserciteranno a comunicare in situazioni diverse, come quando parlano con un amico o con un insegnante. Al termine della lezione, rifletteranno sul proprio modo di parlare e impareranno ad adattare il proprio stile quando necessario. 3. Esercitazione guidata (10–15 min) - Fornisci agli studenti dialoghi brevi e semplici. - Chiedi loro: "È un registro formale o informale?" / "È diretto o indiretto?" - Lavorate a coppie o in piccoli gruppi per abbinare lo stile alla situazione. 4. Attività di role-play (10–15 min) - Gli studenti ricevono delle schede con i ruoli (es. parlare con un amico / parlare con il capo). - Utilizzate gli incipit o i modelli forniti. - Mettete in scena brevi dialoghi adottando lo stile corretto. 5. Conclusione e riflessione (5 min)

	- Chiedi: "Quale registro usate più spesso: formale o informale?" - Invita gli studenti a condividere una frase esemplificativa nello stile che preferiscono.
Studio a casa	Rifletti su come ti rivolgi alle diverse persone della tua vita. Scrivi un breve paragrafo (4-5 frasi) su come parli con il tuo insegnante e con il tuo amico. Il linguaggio è formale o informale? È diretto o indiretto? Fornisci un esempio per ciascun caso. Cerca di utilizzare il lessico appreso in classe.
Riflessioni	La parte conclusiva del podcast sarà dedicata a una riflessione da parte degli studenti. Nella loro riflessione, gli studenti dovranno rispondere alle seguenti domande: 1. Quale stile comunicativo utilizzi più spesso: formale o informale? 2. Puoi fare un esempio di frase diretta che utilizzi? 3. Puoi fare un esempio di frase indiretta che utilizzi? 4. Come modifichi il tuo modo di parlare quando ti rivolgi a un insegnante? 5. In che modo il tuo modo di parlare cambia quando sei con gli amici? 6. Perché è importante utilizzare stili comunicativi diversi a seconda della situazione? 7. Hai trovato difficile utilizzare uno degli stili comunicativi? Perché? 8. Cosa hai imparato oggi sulla comunicazione in altre culture?

Allegato 3. Piano della lezione 3

Area dei contenuti	Sfide Sociali	Livello scolastico	Ultimo anno di Scuola Secondaria (B2)
Argomento	Inclusione	Docente	Marlena Skowronska
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività	Strategie	
La lezione verte su uno degli argomenti lessicali fondamentali ripassati in vista degli esami di fine anno scolastico in Polonia: Stato e società. L'obiettivo è accrescere la consapevolezza	● discussioni di gruppo ● ricerca individuale online ● lavoro a coppie (espressione orale) ● lettura	Apprendimento cooperativo e comunicativo: ● conversazione a coppie ● discussioni guidate ● lavoro di gruppo. ● Lavoro individuale: ● ricerca online	

sociale e promuovere l'empatia.	● creazione di piccoli poster riassuntivi della lezione (lavoro di gruppo)	● comprensione del testo. L'insegnante come facilitatore.
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...		Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...
● definire l'inclusione, ● elencare i motivi per cui alcune persone potrebbero non sentirsi incluse nella propria comunità (scolastica), ● individuare modi per promuovere l'inclusione in classe, ● comprendere i vantaggi di un'educazione inclusiva, ● adottare, si spera, un atteggiamento più aperto e solidale.		● partecipare a una discussione con l'intera classe, ● condividere i risultati delle proprie ricerche, ● presentare le conclusioni sull'importanza dell'inclusione, ● realizzare poster che riassumono la lezione
Materiali		● una serie di immagini per aiutare gli studenti a scoprire l'argomento della lezione (sfide sociali -> inclusione) ● Internet ● articoli online e un video da guardare a casa (link qui sotto) ● fogli colorati e pennarelli
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento		● immagini ● risultati della ricerca online ● gli articoli da utilizzare in classe: https://www.21kschool.com/in/blog/how-to-promote-inclusive-education-in-schools/ https://www.21kschool.com/in/blog/benefits-of-inclusive-education/ ● il video con una discussione sulla cultura scolastica inclusiva da guardare a casa: https://book.all-means-all.education/ama-2025-en/chapter/inclusive-school-culture/
Istruzioni		1. Introduzione: utilizzare delle immagini per aiutare gli studenti a individuare l'argomento della lezione (sfide legate alla comunità sociale, inclusione). 2. Chiedere agli studenti di definire il concetto di inclusione. 3. Avviare la prima parte della discussione ponendo domande quali:

	-Perché è importante includere tutti? -Quali sono i vantaggi dell'inclusione? -Vi siete mai sentiti esclusi? Come vi ha fatto sentire? - Chiedere agli studenti se conoscono i motivi per cui alcune persone non sono incluse – o potrebbero non sentirsi incluse – nelle loro comunità. Se non hanno idee sufficienti, dare loro un momento per effettuare una ricerca online, indirizzando la loro attenzione verso la comunità scolastica. Successivamente, far condividere agli studenti quanto emerso, prima a coppie e poi in una discussione collettiva. - Dividere la classe in due gruppi. Il Gruppo 1 legge un articolo su come promuovere l'inclusione in ambito scolastico (https://www.21kschool.com/in/blog/how-to-promote-inclusive-education-in-schools/). Il Gruppo 2 legge un articolo sui vantaggi dell'educazione inclusiva (https://www.21kschool.com/in/blog/how-to-promote-inclusive-education-in-schools/). - In seguito, gli studenti espongono i concetti principali durante una discussione collettiva. - Distribuisci agli studenti fogli colorati e pennarelli. Chiedi loro di realizzare poster o mappe mentali che riassumono i concetti chiave emersi durante la lezione. Suddividi gli studenti in gruppi più piccoli, assegnando a ciascuno un tema specifico: la definizione di inclusione, le modalità per promuoverla a scuola e i suoi benefici.
Studio a casa	Gli studenti guardano a casa un video che tratta della cultura scolastica inclusiva. Possono annotare le argomentazioni che li colpiscono maggiormente o quelle non emerse in classe, per poi esporle all'inizio della lezione successiva. https://book.all-means-all.education/ama-2025-en/chapter/inclusive-school-culture/
Riflessioni	Si auspica che, attraverso le diverse attività proposte in questa lezione, gli studenti acquisiscano una comprensione più approfondita di questo tema importante e imparino a creare un ambiente più accogliente e inclusivo per tutti. Il fatto che il loro livello linguistico consenta loro non solo di partecipare a discussioni di complessità crescente, ma anche di confrontarsi

con materiali autentici riguardanti questioni concrete della comunità, dovrebbe rafforzare sia la loro sicurezza nell'uso della lingua sia quel senso di maturità necessario ai giovani cittadini per partecipare attivamente alla costruzione della propria società.

Allegato 4. Piano della lezione 4

Area dei contenuti	Sfide Sociali	Livello scolastico	Primo anno Scuola Secondaria
Argomento	Bullismo	Docente	Hicran Baklan
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività		Strategie
Oltre a favorire l'inserimento degli studenti nella nuova realtà scolastica, questa lezione sostiene gli obiettivi di apprendimento socio-emotivo e integra attività di conversazione, lettura e arricchimento del lessico in lingua inglese.	Discussione introduttiva Presentazione del lessico Attività a coppie di individuazione dello scenario Creazione di poster in gruppo Riflessione collettiva		Apprendimento cooperativo Esercitazione orale incentrata sullo studente Supporto visivo e modellamento Promozione dell'empatia e di una comunicazione rispettosa
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...		Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
Definire il bullismo in inglese semplice Identificare le diverse tipologie (fisico, verbale, sociale) Utilizzare il lessico chiave (bullo, vittima, segnalare) in frasi Spiegare cosa fare quando si assiste a episodi di bullismo		Identificare correttamente esempi di bullismo nelle attività Partecipare alle discussioni in modo rispettoso Realizzare un poster utilizzando un lessico appropriato e un messaggio positivo contro il bullismo	
Materiali		Indicatori per la lavagna Schede degli scenari stampati (opzionale) Carta e matite colorate per i poster Immagini sulla lavagna interattiva	
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento		Scenari realistici di vita quotidiana Esempi di poster contro il bullismo adatti all'ambiente scolastico Espressioni comuni che gli studenti potrebbero incontrare	
Istruzioni		1 Riscaldamento (5 min) L'insegnante chiede: cos'è il bullismo? come fa sentire le persone?	

	Gli studenti condividono le loro idee; l'insegnante scrive le parole chiave alla lavagna. 2 Presentazione del lessico (8 min) Introduzione dei termini: bullo, vittima, bullismo fisico, bullismo verbale, bullismo sociale, segnalare/denunciare. Utilizzo di definizioni ed esempi semplici. 3 Attività a coppie (7 min) Gli studenti esaminano brevi scenari e identificano il tipo di bullismo. Esempio: ricevere messaggi offensivi online -> cyberbullismo. 4 Attività di gruppo: realizzazione di un poster (10 min) I gruppi creano poster intitolati "Stop al bullismo" contenenti: 1 definizione 1 esempio 1 messaggio gentile (invito alla gentilezza e al sostegno reciproco)
Studio a casa	Scrivi 5 frasi su come gli studenti possono rendere la scuola un luogo sicuro e accogliente.
Riflessioni	Annotare gli studenti che potrebbero trarre beneficio da un supporto aggiuntivo o da un colloquio di approfondimento.

Allegato 5. Piano della lezione 5

Area dei contenuti	INCLUSIONE	Livello scolastico	B1/B2
Argomento	"Attenzione al vuoto"	Docente	GIULIA SANTORO
Come si inserisce nel mio percorso formativo....	Attività		Strategie
La lezione integra l'educazione alla cittadinanza attiva con il principio di uguaglianza (art. 3 della Costituzione italiana). È inoltre collegata alla geografia (analisi dello spazio urbano, mappatura del quartiere) e al diritto (analisi della normativa sui diritti delle persone con disabilità e dei regolamenti edilizi).	- Brainstorming / Contestualizzazione degli studenti (schede didattiche o brevi video) - Mappatura: gli studenti, divisi in gruppi, effettuano un'ispezione di percorsi prestabiliti (utilizzano "liste di controllo per l'accessibilità") - Analisi e identificazione:		L'insegnante agisce da facilitatore. Gli studenti sono stimolati a riflettere e a sviluppare diverse competenze chiave, fondamento di una cittadinanza attiva. Utilizzo dell'inglese come mezzo di comunicazione per il CLIL (apprendimento integrato di contenuti e lingua).

	discussione in classe dei dati raccolti • Ricerca: ricerca guidata con il docente di diritto (13/1989 e 236/1989 – peba "piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche") • Azione civica: laboratorio di scrittura o produzione (gli studenti lavorano in gruppo e scelgono tra le seguenti opzioni: -Scrivere una lettera formale alle autorità -Scrivi una lettera informale a una scuola o a un paese partner per condividere esperienze e osservazioni. -Realizza un poster per sensibilizzare sui risultati ottenuti. -Crea un video-servizio per un'emittente locale.	
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...	Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
Identificare e classificare le principali tipologie di barriere architettoniche Analizzare l'impatto di tali barriere sulla vita quotidiana, riconoscendolo come una forma di esclusione sociale Presentare una richiesta di intervento pubblico	Gli studenti saranno valutati e monitorati in modo informale durante le diverse fasi della lezione. La valutazione formale avverrà al termine dell'attività: non verranno valutati solo gli elaborati finali, ma si terrà conto anche del processo di lavoro e dell'atteggiamento generale del gruppo. Potrebbe essere coinvolta una giuria composta da studenti di un'altra classe per assegnare un punteggio al miglior lavoro, così da raccogliere ulteriori giudizi e preferenze e rendere la valutazione finale aperta e democratica.	
Materiali	Schede di rilevazione Smartphone e fotocamera PC/tablet	
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento	PEBA, Costituzione e documenti legali	
Istruzioni	1- Definizione del contesto: brainstorming e introduzione di nuovo lessico e del contesto di riferimento	

	2- Lavoro sul campo e raccolta dati: attività esterna, mappatura e documentazione da parte dei gruppi 3- Ricerca e analisi: discussione e riflessioni in classe 4- Azione e produzione: gli studenti lavorano in gruppo, scelgono l'attività, assegnano i ruoli e collaborano alla realizzazione del prodotto finale
Studio a casa	Rivedi e metti in pratica la ricerca svolta in classe.
Riflessioni (per il docente)	Gli studenti sono riusciti a utilizzare l'inglese come lingua principale o sono passati alla loro lingua madre? Il lessico tecnico era adeguato? Le attività proposte erano ben calibrate rispetto al livello degli studenti?

Allegato 6. Piano della lezione 6

Area dei contenuti	Apprendimento della lingua inglese, comunicazione/relazioni interculturali	Livello scolastico	Secondo e terzo anno Scuola Secondaria
Argomento	Stereotipi Titolo: Stereotipi e pregiudizi nazionali	Docente	Katarzyna Wesolowska
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Activities	Strategies	
La lezione potenzia tutte e quattro le abilità linguistiche – produzione orale, ascolto, lettura e scrittura – mantenendo l'attenzione su una comunicazione significativa legata alla vita reale. Produzione orale: discussioni di gruppo su stereotipi e pregiudizi, giochi di ruolo, dibattiti, condivisione di esperienze personali. Ascolto: visione o ascolto di brevi interviste e video su TikTok di studenti polacchi e ucraini. Lettura: analisi di brevi testi, articoli o citazioni riguardanti il pregiudizio e il multiculturalismo.	Brainstorming Ricerca su possibili stereotipi e pregiudizi relativi a entrambe le culture (polacca e ucraina) Apprendimento dell'uso di strumenti digitali Giochi di ruolo Dibattiti Preparazione di articoli per il giornale online Coinvolgimento degli studenti nelle discussioni Gli studenti prepareranno presentazioni e registreranno video delle attività	- Ricerca Apprendimento cooperativo e in gruppi misti Pensiero critico Tecniche per sviluppare l'empatia Visione e discussione di video su TikTok - Espressione orale e scritta in inglese come lingua straniera - Comunicazione e collaborazione - Dibattito - Pratica tecnologica tramite l'uso di strumenti digitali	

Scrittura: brevi testi di riflessione, frasi in prima persona ("frasi con l'io"), saggi o poster, articoli per il giornalino scolastico online.		
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...		Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...
Gli studenti acquisiranno maggiore consapevolezza dei possibili pregiudizi e stereotipi esistenti tra Polonia e Ucraina; Gli studenti acquisiranno lessico relativo a stereotipi e pregiudizi, utilizzandolo attivamente per scrivere paragrafi e articoli e per esprimersi oralmente; Gli studenti lavoreranno in autonomia, ricevendo solo incoraggiamento da parte degli insegnanti; Gli studenti supereranno i pregiudizi utilizzando l'inglese come lingua globale.		Gli studenti dimostreranno la propria capacità di utilizzare la lingua inglese per affrontare un problema della vita reale. Durante lo svolgimento delle attività, gli insegnanti li valuteranno utilizzando una griglia di valutazione predisposta per individuare errori grammaticali e di pronuncia. Registro delle presenze; partecipazione.
Materiali		Materiali Computer Strumenti digitali: Padlet, Canva, applicazione TikTok
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento		Applicazione TikTok, giornale online
Istruzioni		Dall'inizio della guerra in Ucraina, alcuni studenti ucraini si sono iscritti alla nostra scuola ed è stata una sfida affrontare alcuni degli stereotipi e dei pregiudizi che sono emersi,
Studio a casa		
Riflessioni		La parte conclusiva dell'articolo o del poster digitale consisterà in una riflessione da parte degli studenti. In tale riflessione, gli studenti dovranno rispondere alle seguenti domande: ○ Come perceivate gli ucraini o i polacchi prima della lezione? ○ Cosa avete imparato sulle culture dell'Ucraina o della Polonia? ○ Cosa vi ha sorpreso durante le attività e la fase di ricerca? ○ In che modo la collaborazione può unire culture diverse e favorire la comprensione reciproca? ○ Quali somiglianze e differenze avete riscontrato tra le culture?

Allegato 7. Piano della lezione 7

Area dei contenuti	Apprendimento della lingua inglese, comunicazione/relazioni interculturali	Livello scolastico	Scuola Secondaria Tecnica (3-4 anno)
Argomento	"Decostruire gli stereotipi"	Docente	Bellizzi Daniela Rosanna
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività	Strategie	
● Consapevolezza sociale ● Comprensione culturale ● Temi di educazione etica ● Apprendimento della lingua inglese e del lessico ● Pensiero critico ● Empatia ● Comportamento inclusivo	● Ricerca ● Interviste e stampa ● Articoli accademici sottoposti a revisione paritaria ● Scrittura ● Parlare e scrivere in inglese come lingua straniera ● Comunicazione e collaborazione ● Fotografia e riprese video ● Pratica tecnologica (YouTube, registrazione audio/video, montaggio)	Analizzare una clip cinematografica, una pubblicità o una notizia per individuare eventuali pregiudizi Scrivere una riflessione su esperienze personali legate agli stereotipi Esaminare casi di studio o svolgere giochi di ruolo che illustrino discriminazione ed empatia Analizzare un caso reale o fittizio di discriminazione e discuterne le possibili risposte Svolgere giochi di ruolo su situazioni specifiche (es. esclusione, pregiudizi sul posto di lavoro) seguiti da una riflessione Ideare una campagna o un poster contro gli stereotipi	
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...		Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
1. Riconoscere e spiegare in che modo stereotipi e pregiudizi influenzano il comportamento, i media e la società. 2. Dimostrare empatia riflettendo su storie personali e interviste. (Revisionato - Allineato alla Fase 2) 3. Analizzare situazioni reali che coinvolgono pregiudizi o discriminazioni e proporre risposte inclusive. 4. Realizzare progetti di narrazione che promuovano diversità, uguaglianza e rispetto. 5. Collaborare efficacemente per ideare e condividere narrazioni inclusive utilizzando tecnologie digitali e		La valutazione in questo progetto si avvale di un insieme di attività di natura riflessiva, analitica e creativa. Gli studenti saranno valutati sulla base di tre aree principali: 1. Processo: qualità della ricerca, capacità di risoluzione dei problemi e lavoro di squadra (coordinamento in L2). 2. Prodotto: qualità tecnica, narrativa e linguistica (uso dell'inglese) dei contenuti multimediali realizzati. 3. Impatto: efficacia della diffusione (visualizzazioni, condivisioni) e capacità di generare un dibattito costruttivo (feedback ricevuto).	

multimediali. (Revisionato - Allineato alla Fase 3) 6. Riflettere criticamente sui propri atteggiamenti e impegnarsi in azioni che favoriscano l'inclusione e il rispetto per gli altri.	
Materiali	Materiali autentici e significativi legati alle attività di apprendimento 1. Tecnologia: computer, telefoni cellulari e tablet; strumenti digitali come Padlet ed estensioni quali NotebookLM e Google Sites. 2. Contenuti: articoli su arte e innovazione; poster o campagne; interviste o testimonianze; post di blog o brevi video.
Istruzioni	Introduzione (Il problema) In un contesto multiculturale e socialmente eterogeneo come il nostro istituto tecnico a Napoli, gli studenti si confrontano con una varietà di identità culturali, lingue ed esperienze di vita. Tuttavia, gli stereotipi — in particolare quelli riguardanti il Sud Italia e i suoi abitanti — continuano a influenzare la percezione delle persone, alimentando spesso pregiudizi e divisioni sociali. Allo stesso tempo, nuovi stereotipi nei confronti di immigrati e gruppi minoritari possono ostacolare un'autentica inclusione e il rispetto reciproco all'interno della comunità scolastica. Il progetto "Unpacking stereotypes" (Decostruire gli stereotipi) mira ad affrontare queste sfide attraverso piani di lezione che promuovono la riflessione, il dialogo e la creatività. Esplorando temi quali l'identità, la cultura e la rappresentazione, gli studenti impareranno a riconoscere e mettere in discussione i pregiudizi, ad apprezzare la diversità e a sviluppare empatia e pensiero critico. In definitiva, il progetto si propone di aiutare gli studenti a diventare cittadini consapevoli, responsabili e inclusivi, capaci di trasformare gli stereotipi in comprensione e cooperazione. SCHEMA DI LEZIONE SINTETICO - "Unpacking stereotypes" Progetto: "Unpacking stereotypes" Lingua di lavoro: Inglese (come L2) Obiettivo principale: Creare una campagna digitale per sfatare stereotipi regionali e culturali, basandosi su ricerche, fatti e interviste.

FASE 1: "COSA C'È NELLA VALIGIA?"

(Consapevolezza e decostruzione)

Obiettivo: Riconoscere i pregiudizi interiorizzati e analizzarne le origini mediatiche.

Attività 1: "La valigia degli stereotipi". Un'attività di *ice-breaking*. Gli studenti elencano in forma anonima e in lingua inglese gli stereotipi più diffusi (sul Sud, sul Nord, sugli immigrati, sugli italiani all'estero).

Attività 2: "Caccia ai media e ai simboli". Si "svuota" la valigia e il gruppo discute:

Dove abbiamo visto o sentito questi stereotipi? (Film, social media, TV, canzoni).

In che modo gli "status symbol" (marchi, accenti, moda) vengono utilizzati per creare divisione o esclusione?

Risultato: Una mappa mentale collettiva dei pregiudizi e delle relative fonti.

FASE 2: "Cosa c'era nella valigia?" – Esplorazione del lessico critico (per analizzare criticamente e mettere in discussione gli stereotipi). Procedura: "Decostruzione dei media" (semplificata e adattata). Obiettivo: gli studenti analizzano criticamente la fonte e il linguaggio degli stereotipi utilizzando termini chiave (es. *bias*, pregiudizio).

Azione: Analisi e riformulazione – Selezionate 3-5 stereotipi comuni tratti dalla "valigia" (quella preparata in precedenza) che esemplifichino pregiudizi geografici, culinari o sociali (es. "gli abitanti del Sud sono pigri", "il cibo del Nord è insapore", "gli immigrati sono caotici"). Scriveteli alla lavagna.

Svolgimento :

1. Applicazione del lessico critico: Insieme alla classe, utilizzate i termini chiave del piano della lezione (come "bias", "pregiudizio", "influenza dei media") per discutere l'origine di tali stereotipi e il modo in cui essi incidono sulla percezione del gruppo a cui si riferiscono.

2. Riformulazione in ottica inclusiva: Per ogni stereotipo, guidate gli studenti a sostituire collettivamente il termine negativo o carico di connotazioni (es. "caotico", "pigro") con una parola neutra o positiva, di natura descrittiva, che rifletta una possibile differenza culturale sottostante (es. "spontaneo", "resiliente", "multilingue").

Conclusione: concludi con una domanda di riflessione: "Di quale lessico abbiamo bisogno per 'disimballare' il pregiudizio e 'imballare'".

	l'inclusione?". Questa struttura ti permette di raggiungere gli obiettivi sia di riconoscimento che di analisi critica in modo snello e coinvolgente, adattandosi perfettamente alla durata di una singola lezione.
Studio a casa	"Oltre gli stereotipi: la mia storia, la nostra Italia" Obiettivo: Incoraggiare gli studenti a riflettere su come gli stereotipi influenzino la loro percezione e su come possano promuovere l'inclusione e il rispetto reciproco. Attività: Gli studenti realizzano una breve riflessione personale o un progetto creativo (video, saggio, podcast o poster) rispondendo alla domanda: "In che modo gli stereotipi hanno plasmato la mia visione degli altri e come posso contribuire a costruire ponti anziché barriere?" Dovranno: Riflettere su uno stereotipo in cui si sono imbattuti. Inserire una breve intervista a un familiare o a un membro della comunità. Proporre un'azione concreta per ridurre i pregiudizi nella vita quotidiana. Risultato: Gli studenti consolidano quanto appreso ed esprimono le proprie idee in modo creativo. I lavori potranno essere esposti in una mostra scolastica o in una galleria digitale dedicata alla valorizzazione della diversità e dell'inclusione.
Riflessioni	La conclusione del progetto consisterà in una riflessione da parte degli studenti. Nella loro riflessione, gli studenti dovranno rispondere alle seguenti domande. (Revisionato - Corretto "podcast") Domande per la riflessione finale: ● Quale stereotipo ho esplorato o messo in discussione in questo progetto? ● In che modo è cambiata la mia comprensione degli stereotipi o dei pregiudizi? ● Questo progetto mi ha aiutato a vedere me stesso, la mia città o gli altri in modo diverso? ● Cosa ho imparato ascoltando persone provenienti da contesti diversi o lavorando con loro? ● Cosa posso fare personalmente per costruire ponti e promuovere il rispetto

Allegato 8. Piano della lezione 8

Area dei contenuti	Sfide Ambientali	Livello scolastico	
Argomento	Inquinamento dell'aria	Docente	Branka Gjorgieva Ivanova
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività	Strategie	
Questa lezione supporta gli obiettivi curriculari relativi alla consapevolezza ambientale, alla sostenibilità e alla responsabilità civica. Aiuta gli studenti a utilizzare l'inglese (o concetti scientifici) per esplorare questioni reali che interessano la propria comunità, favorendo lo sviluppo di capacità di problem-solving e di pensiero critico.	1. Brainstorming sulle fonti di inquinamento atmosferico locale a Tarso - https://www.mentimeter.com/ 2. Gli studenti raccolgono dati sulla qualità dell'aria nella propria zona (online o tramite osservazione diretta). 3. Invitare un funzionario ambientale o un attivista locale per discutere delle iniziative della comunità. 4. Progetto di gruppo: ideazione di poster di sensibilizzazione o brevi video per una campagna - https://www.canva.com/templates 5. Presentazione dei progetti ai compagni o alla comunità locale (esposizione scolastica, social media o evento locale).	- Apprendimento collaborativo - Apprendimento basato su progetti - Apprendimento basato sull'indagine - Discussione tra pari - Collegamento con la realtà attraverso il coinvolgimento della comunità	
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...		Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
• Identificare le principali cause e gli effetti dell'inquinamento atmosferico nel proprio ambiente locale. • Analizzare l'impatto delle azioni umane sulla qualità dell'aria. • Collaborare alla progettazione e alla presentazione di materiale informativo per sensibilizzare la comunità. • Utilizzare l'inglese (o la terminologia scientifica) per descrivere i problemi e proporre soluzioni.		• Realizzare una presentazione di ricerca o un poster di gruppo https://www.canva.com/templates • Partecipare a discussioni e scambi di opinioni tra pari. • Presentare una riflessione su come l'inquinamento atmosferico incida sulla propria comunità e su cosa si possa fare al riguardo. • Condividere il proprio lavoro con un pubblico locale o su una piattaforma online - https://padlet.com/	
Materiali:		• Accesso a Internet o articoli di giornali locali sull'inquinamento • Cartelloni, pennarelli, materiali di recupero	

	● Laptop/tablet per ricerche e creazione di video ● Dati sull'indice di qualità dell'aria (da fonti governative o app)
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento	● Rapporti o mappe sulla qualità dell'aria a livello locale ● Interviste o brevi video con residenti, agricoltori o automobilisti della zona ● Foto di fonti di inquinamento (industrie, traffico, combustione di rifiuti) ● Interventi di relatori ospiti (ONG ambientaliste, personale comunale)
Istruzioni	1. Iniziate con una breve discussione: "Cos'è l'inquinamento? Lo notate nella nostra città?" 2. Mostrate un breve video sull'inquinamento atmosferico globale. 3. Collegate l'argomento a esempi locali ed effettuate un brainstorming sulle cause. 4. Suddividete la classe in gruppi per approfondire le cause e gli impatti a livello locale. 5. Guidate gli studenti nella preparazione di un progetto di sensibilizzazione. 6. Facilitate le presentazioni e la condivisione con la comunità. 7. Discutete delle azioni che possono intraprendere personalmente.
Studio a casa	● Intervista un membro della tua famiglia per conoscere la sua opinione sull'inquinamento atmosferico. ● Scrivi un breve paragrafo: "Come può la nostra comunità ridurre l'inquinamento atmosferico?" ● (Facoltativo) Scatta una foto di una fonte di inquinamento locale e descrivine l'impatto in inglese.
Riflessioni	Gli studenti riflettono su ciò che hanno appreso riguardo alla propria comunità e su come possano contribuire a un ambiente più pulito - https://kahoot.com/ L'insegnante riflette sul coinvolgimento e sulla consapevolezza degli studenti, nonché sulla loro capacità di collegare quanto appreso in classe alla vita reale.

Allegato 9. Piano della lezione 9

Area dei contenuti	Studi ambientali / Inglese	Livello scolastico	
Argomento	Rifiuti tecnologici (E-waste)	Docente	PALOMBA G.
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività	Strategie	
Questo argomento è direttamente collegato a temi quali gli stili di vita sostenibili e la consapevolezza ambientale. Aiuta gli studenti a comprendere l'impatto reale della tecnologia sull'ambiente e incoraggia la responsabilità civica; inoltre, favorisce lo sviluppo di competenze come il pensiero critico, la collaborazione e il problem solving.	Brainstorming: gli studenti discutono di quanti dispositivi vecchi o inutilizzati possiedono a casa e a scuola. * Ricerca sul territorio: suddivisi in gruppi, gli studenti cercano informazioni sui punti di raccolta o di riciclaggio dei rifiuti elettronici (RAEE) a Tarso. * Interviste: gli studenti conducono brevi interviste ad autorità locali, addetti dei centri di raccolta o negozianti in merito alla gestione dei rifiuti elettronici. * Elaborato creativo: ogni gruppo realizza un poster, un video o una presentazione digitale per illustrare i risultati della ricerca e proporre soluzioni per ridurre i rifiuti tecnologici nella comunità.	* Apprendimento basato su progetti (PBL) * Lavoro di gruppo collaborativo * Apprendimento basato sull'indagine (Inquiry-Based Learning) * Partnership con la comunità (collaborazione con istituzioni locali o con l'amministrazione comunale)! Ecco il piano della lezione completo in inglese, redatto con uno stile chiaro e naturale adatto a un contesto di scuola superiore e in linea con l'approccio del "Community Connected Learning". È pronto per essere copiato nel tuo modello "LESSON PLAN NEW.docx". .	
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...		Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
● spiegare cosa sono i rifiuti elettronici e perché rappresentano un problema. ● individuare come la propria comunità gestisce i rifiuti elettronici. ● proporre soluzioni realistiche e sostenibili per ridurre i rifiuti tecnologici.		● completare una presentazione di gruppo o una proposta per una campagna di sensibilizzazione. ● presentare un breve testo di riflessione su quanto appreso in merito alle problematiche locali legate ai rifiuti elettronici. ● partecipare attivamente alle discussioni in classe e alle interviste nella comunità.	
Materiali		● Accesso a Internet (per ricerche) ● Cartelloni, pennarelli e strumenti digitali (Canva, Google Slides, ecc.) ● Dati locali o appunti di interviste sui rifiuti elettronici a Tarso ● Breve video sulle problematiche globali legate ai rifiuti elettronici	
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento		● Interviste reali a funzionari locali o al personale dei centri di raccolta	

	• Articoli di cronaca sui rifiuti elettronici in Turchia • Siti web o opuscoli delle amministrazioni locali sulla gestione dei rifiuti • Esempi di materiali per campagne di sensibilizzazione sui rifiuti elettronici realizzate da ONG
Istruzioni	1. Iniziate con un breve video e una discussione sui rifiuti elettronici a livello globale. 2. Suddividete gli studenti in gruppi e assegnate loro dei compiti di ricerca. 3. Supportate i gruppi mentre contattano istituzioni locali o conducono sondaggi. 4. Guidate gli studenti nella creazione di una presentazione o di un'idea per una campagna. 5. Fate in modo che i gruppi presentino e discutano le soluzioni con l'intera classe.
Studio a casa	• Gli studenti scrivono una breve riflessione su come i rifiuti tecnologici incidano sulla loro vita. • Facoltativo: creare una breve infografica o un'idea per un post sui social media volto a sensibilizzare sul tema.
Riflessioni	• Cosa abbiamo imparato dalla nostra comunità sui rifiuti elettronici? • In che modo gli studenti possono contribuire a risolvere questo problema a livello locale? • Quali competenze abbiamo sviluppato durante questo progetto? (ad es. collaborazione, ricerca, comunicazione)

Allegato 10. Piano della lezione 10

Area dei contenuti	Gruppi Vulnerabili	Livello scolastico	Scuola Secondaria
Argomento	Studenti svantaggiati economicamente	Docente	Sanja Bozhinovska
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività		Strategie
Questa lezione è in linea con gli obiettivi del	Riscaldamento (10 min): Discussione		• Apprendimento cooperativo (discussioni)

programma di promuovere la consapevolezza sociale, l'inclusione, l'empatia e le pari opportunità nell'istruzione. Integra le competenze linguistiche (lettura, espressione orale, scrittura) con l'educazione alla cittadinanza e la responsabilità sociale.	“Tutti gli studenti hanno le stesse opportunità a scuola? Perché sì o perché no?” Gli studenti individuano (tramite brainstorming) i fattori che possono influenzare l'apprendimento (reddito familiare, accesso alla tecnologia, materiale scolastico, trasporti, ecc.). Attività principale (30 min): Gli studenti leggono un breve articolo adattato o guardano un breve video su: Le sfide affrontate dagli studenti in condizioni di svantaggio economico Gli ostacoli all'istruzione (mancanza di materiali, lavoro part-time, accesso limitato a Internet, ecc.) Possibili sistemi di supporto offerti dalla scuola e dalla comunità In piccoli gruppi, gli studenti: Individuano le problematiche principali menzionate nel testo Discutono di come tali sfide influiscano sul rendimento scolastico e sul benessere emotivo degli studenti Suggeriscono soluzioni realistiche che scuole o comunità possono attuare I gruppi preparano una breve presentazione orale per riassumere le loro idee. Progetto (Lezione successiva o compito di approfondimento): Gli studenti realizzano uno dei seguenti elaborati: Un poster di sensibilizzazione sul tema “Sostenere ogni studente” Una breve campagna sui social media per promuovere la parità di accesso all'istruzione Una lettera di proposta alla direzione scolastica per suggerire iniziative di supporto (ad esempio, programmi di condivisione dei libri, gruppi di tutoraggio, raccolte di donazioni).	di gruppo, collaborazione) ● Apprendimento basato sui problemi (risoluzione di problemi reali) ● Connessione con la comunità (condivisione di risultati o campagne con bar, mense o comuni locali) ● Apprendimento basato sull'indagine (gli studenti pongono domande e ricercano soluzioni)
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...	Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
Gli studenti saranno in grado di... ● Individuare le difficoltà affrontate dagli studenti provenienti da contesti economicamente svantaggiati.	● Partecipare attivamente alle discussioni di gruppo utilizzando un vocabolario appropriato.	

● Utilizzare un lessico appropriato relativo alla disuguaglianza sociale e all'istruzione. ● Esprimere opinioni e proporre soluzioni utilizzando i verbi modali (*should*, *could*, *must*). ● Scrivere un breve testo persuasivo o di riflessione sulle pari opportunità nell'istruzione. Pensiero critico e consapevolezza Gli studenti: ● Analizzeranno le cause e le conseguenze della disuguaglianza economica nell'istruzione. ● Valuteranno possibili soluzioni attuabili in ambito scolastico. ● Rifletteranno sui concetti di equità e responsabilità sociale. ● Svilupperanno empatia e comprensione verso i coetanei provenienti da contesti diversi.	● Presentare una breve presentazione di gruppo. ● Inviare un poster, una bozza di campagna o una lettera di proposta. ● Scrivere un breve paragrafo di riflessione su come le scuole possono supportare gli studenti svantaggiati.
Materiali	● Breve articolo o video sulla disuguaglianza educativa ● Cartelloni, pennarelli o strumenti digitali (Canva, PowerPoint) ● Statistiche reali sull'accesso all'istruzione ● PC, Internet, telefono, lavagna interattiva
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento	● Notizie sulla disparità in ambito educativo; ● Interviste (reali o simulate) a insegnanti o studenti; ● Politiche scolastiche relative ad aiuti economici o programmi di sostegno; ● Esempi di informazioni su borse di studio o programmi di sostegno
Istruzioni	1. Inizia con una discussione collettiva per attivare le conoscenze pregresse. 2. Introduci il lessico chiave (disuguaglianza, opportunità, sostegno, accesso, borsa di studio, risorse). 3. Suddividi gli studenti in piccoli gruppi per attività di lettura/visione e discussione. 4. Guida gli studenti in una sessione di brainstorming e nella creazione di materiali di sensibilizzazione. 5. Coordina le presentazioni o una mini-mostra dei lavori degli studenti. 6. Fornisci un feedback costruttivo incentrato sull'uso della lingua e sui contenuti.
Studio a casa	Gli studenti scrivono un breve saggio di riflessione:

	“In che modo la scuola può aiutare gli studenti provenienti da contesti economicamente svantaggiati ad avere successo?” Facoltativo: Intervistare un insegnante, un consulente scolastico o un familiare in merito alle difficoltà che gli studenti possono incontrare a causa di problemi economici. Fare una ricerca su un programma, locale o internazionale, che promuova la parità di accesso all'istruzione.
Riflessioni	Gli studenti discutono di ciò che hanno appreso riguardo alla disuguaglianza economica nell'istruzione e di come il loro atteggiamento possa essere cambiato. L'insegnante riflette su: ● Coinvolgimento degli studenti ● Sviluppo linguistico ● Sensibilità dell'argomento ● Efficacia nel collegare le questioni sociali all'apprendimento linguistico

Allegato 11. Piano della lezione 11

Area dei contenuti	Consapevolezza ambientale	Livello scolastico	Secondo anno Scuola secondaria
Argomento	Fast Fashion	Docente	Katarzyna Gos
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività	Strategie	

Questa lezione collega l'apprendimento degli studenti alla vita reale e all'azione, aiutandoli a cogliere la rilevanza dei materiali didattici e a sviluppare una comprensione più profonda e significativa. La lezione propone punti di vista alternativi e stimola gli studenti a mettere in discussione lo status quo attraverso un approccio critico. Nel corso della lezione, gli studenti esaminano criticamente le dinamiche interculturali della propria comunità, ampliando così i propri orizzonti di pensiero e rafforzando le capacità critiche e analitiche.	Lezione introduttiva: Definizione di consapevolezza ambientale e *fast fashion* attraverso un filmato – *Environmental Cost of Fast Fashion* (BBC). Panoramica del lessico relativo all'argomento. Presentazione delle finalità e degli obiettivi del progetto. Ricerca: Gli studenti svolgono una ricerca sul *fast fashion* lavorando in gruppo. Sulla base della ricerca, elaborano domande per un sondaggio e lo somministrano a compagni, familiari, ecc. Applicazione: Gli studenti elaborano e condividono i risultati ottenuti utilizzando una piattaforma tecnologica.	Ricerca Quantitativa: Sondaggi Qualitativa: Interviste, analisi di articoli accademici e docuserie (come "Environmental Cost of Fast Fashion" della BBC) che affrontano la questione.
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...	Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
● Gli studenti acquisiranno consapevolezza ambientale definendo le fasi della produzione della moda e comprendendo in che modo ciascuna di esse danneggia l'ambiente in modi diversi. ● Gli studenti interagiranno con i compagni e le famiglie, presentando poi i risultati del proprio lavoro ai coetanei.	Gli studenti elaboreranno un questionario di indagine e presenteranno i risultati della loro ricerca utilizzando uno strumento tecnologico come Prezi, Canva o altri. Nello specifico, i risultati mostrano l'impatto della fast fashion sull'ambiente e una possibile soluzione al problema che essa comporta. La soluzione proposta dovrebbe spiegare come stabilire se un marchio di moda sia sostenibile (esistono app, siti web o piattaforme di supporto?). Dovrebbe inoltre educare le persone al corretto smaltimento dei capi "fast fashion" e dei rifiuti tessili.	

Materiali	Computer Strumenti tecnologici come Padlet, Google Sites, Canva, Prezi e Google. Film – L'impatto ambientale della fast fashion
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento	Gli studenti utilizzeranno Google e altri motori di ricerca per svolgere ricerche avvalendosi di fonti primarie e secondarie di carattere accademico e sottoposte a revisione paritaria. Gli studenti pubblicheranno il loro ricettario utilizzando Google Sites. Gli studenti utilizzeranno Padlet per registrare le domande dell'intervista relative a ciascuna cultura di riferimento. Potranno inoltre utilizzare Padlet per annotare le loro riflessioni iniziali dopo ogni intervista e dopo aver preparato le ricette delle diverse culture oggetto di studio.
Istruzioni	Introduzione (spiegare il problema che il nostro progetto risolve): Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di definire la consapevolezza ambientale e comprendere come la moda veloce contribuisca alle sfide ambientali. L'insegnante presenta una lezione sulla consapevolezza ambientale e la sua importanza. Successivamente, l'insegnante introdurrà il sottotema della moda veloce e ne definirà la rilevanza per la consapevolezza ambientale. Gli studenti compileranno un questionario predisposto dall'insegnante per raccogliere i dati iniziali sulla moda veloce nella loro comunità prima del progetto. Ricerca: Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di analizzare gli effetti della produzione di *fast fashion* conducendo una ricerca qualitativa e quantitativa. Applicazione: Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di esporre i risultati ottenuti condividendo una presentazione tramite una piattaforma tecnologica con il proprio pubblico di riferimento (studenti delle scuole superiori/comunità).

Studio a casa	Gli studenti svolgeranno la propria indagine. Ciascun gruppo dovrà raggiungere l'obiettivo di raccogliere almeno dieci risposte, garantendo una varietà di profili demografici. Qualsiasi attività di ricerca, iniziativa organizzativa o progetto che non venga completato durante l'orario di lezione.
Riflessioni	All'inizio e alla fine del progetto, gli studenti compileranno un questionario per valutare le loro conoscenze sul rapporto tra *fast fashion* e ambiente. Successivamente, confronteranno le risposte fornite nelle due fasi, analizzando come le loro opinioni siano cambiate o si siano evolute dopo aver approfondito le conseguenze di questo modello di produzione. In gruppo, gli studenti redigeranno delle riflessioni rispondendo alle seguenti domande guida: Cos'è la *fast fashion* e quale relazione ha con l'ambiente? La *fast fashion* ha un impatto positivo o negativo sull'ambiente? Spiegate la risposta. In che modo promuoverete l'abbigliamento sostenibile in futuro, sulla base delle conoscenze acquisite grazie a questo progetto?

Allegato 12. Piano della lezione 12

Area dei contenuti	Apprendimento della lingua inglese, comunicazione/relazioni interculturali e storia internazionale.	Livello scolastico	Biennio scuola secondaria - Anni 1-2
Argomento	- Comunicazione e relazioni interculturali - Titolo: Un ricettario interculturale: alla scoperta delle ricette e delle tradizioni delle culture della Macedonia.	Docente	Ms. Julija Janeva and Ms. Laura Schomig
Come si inserisce nel mio percorso formativo	Attività		Strategie

● Questa lezione collega l'apprendimento degli studenti alla vita reale e all'azione, aiutandoli a cogliere la rilevanza dei materiali didattici e a sviluppare una comprensione più profonda e significativa. ● La lezione propone punti di vista alternativi e stimola gli studenti a mettere in discussione lo status quo attraverso un approccio critico. ● Nel corso della lezione, gli studenti esaminano criticamente le dinamiche interculturali all'interno della propria comunità, ampliando così i propri orizzonti di pensiero e rafforzando le capacità critiche e analitiche.	● Effettuate una ricerca su ciascuna cultura target utilizzando riviste e articoli accademici sottoposti a revisione paritaria. ● Analizzate gli eventi di attualità rilevanti per ciascuna cultura target. ● Individuate almeno due ricette e tradizioni in linea con ciascuna cultura. ● Preparate delle domande per le interviste specifiche per ciascuna cultura target, basandosi sui risultati della ricerca iniziale. ● Contattate i potenziali intervistati per ciascuna cultura target. ● Visitate una scuola internazionale con studenti provenienti da ciascuna cultura target, come ad esempio la Nova International School di Skopje. ● Raccogliete gli ingredienti per ciascuna ricetta individuata attraverso la ricerca in linea con ciascuna cultura target. ● Insieme, gli studenti prepareranno le ricette nella cucina della scuola. ● Registrare le interviste e le ricette utilizzando la piattaforma Google	● Ricerca: Primaria: interviste e giornali. Secondaria: articoli accademici sottoposti a revisione paritaria ● Scrittura. Cucina: preparazione di diverse ricette ● Espressione orale e scritta in inglese come lingua straniera ● Comunicazione e collaborazione ● Fotografia e video ● Pratica tecnologica mediante l'uso di Padlet e Google Sites.
---	--	--

	Sites. • Ogni gruppo completerà una riflessione seguendo le indicazioni riportate di seguito.	
Obiettivo: Gli studenti saranno in grado di...	Valutazione: Gli studenti dimostreranno di aver acquisito la padronanza dell'obiettivo...	
• Gli studenti saranno in grado di costruire relazioni interculturali, basate sulla comprensione interculturale, realizzando un ricettario interculturale che esplora le ricette e le tradizioni delle culture della Macedonia.	• Gli studenti dimostreranno di aver acquisito le competenze previste dall'obiettivo realizzando un ricettario in formato web che esplori e illustri chiaramente le diverse culture e i malintesi culturali presenti in Macedonia; tale lavoro si baserà su attività di ricerca (con specifico ricorso a fonti primarie e secondarie), sull'uso di materiali documentari (fotografie e filmati) e sulla stesura di descrizioni e riflessioni grammaticalmente corrette in lingua inglese, basate sui risultati ottenuti.	
Materiali	• Computer • Strumenti tecnologici come Padlet e Google Sites. • Ingredienti per le ricette. • La cucina della scuola. • Trasporto per la Nova International School di Skopje.	
Materiali autentici e significativi relativi alle attività di apprendimento	• Gli studenti utilizzeranno Google e altri motori di ricerca per svolgere ricerche avvalendosi di fonti primarie e secondarie di carattere accademico e sottoposte a revisione paritaria. • Gli studenti pubblicheranno il loro ricettario utilizzando Google Sites. • Gli studenti utilizzeranno Padlet per registrare le domande dell'intervista relative a ciascuna cultura di riferimento. • Potranno inoltre utilizzare Padlet per annotare le loro riflessioni iniziali dopo ogni intervista e dopo aver preparato le ricette delle diverse culture oggetto di studio.	
Istruzioni	• Introduction (explain the problem our project solves): Macedonia consists of diverse cultural populations (Roma, Turkish, Albanian, and Macedonian). There is a lack of mutual understanding between the populations of Macedonia, Describe the project procedures and how it is relevant to our	

	intercultural problem: ● The intercultural cookbook is a youth-led initiative to form intercultural relationships, mutual understanding and unity through culinary education and storytelling in Macedonia. ● Define primary and secondary resources and why using both is important. 1. Primary resources give your perspective from the target culture. 2. Our primary resources will be newspaper articles and interviews. 3. Secondary resources give you an outside research-based perspective. 4. Secondary resources will be scholarly, peer-reviewed articles. ● Students will research, using primary and secondary resources, the culinary traditions of each prominent culture within Macedonia. These cultures will include: Macedonian, Turkish, Roma, Albanian, and American or Serbian. Students will choose a meaningful recipe from each culture, cook it with their peers and document it by drafting a formal recipe with photos. ● Each recipe will also have a transcribed interview. Students will interview one person from each culture listed above. Prior to the interview they will use their research to draft a list of interview questions curated to each target culture. They will ask the interviewee the following questions: • Describe your favorite cultural dishes and traditions. • What memories do you have of eating this dish with your family and friends? • What values are most important to your culture and why? • How do you celebrate milestones such as birthdays, weddings and graduations? • How do you feel your culture is represented in Macedonia today?
--	--

Studio a casa	● Gli studenti svolgeranno ricerche su ciascuna delle culture di riferimento: macedone, turca, rom, albanese e statunitense o serba. Ciascuno condurrà un'indagine autonoma su tradizioni e gastronomia di ogni cultura, esaminando come queste si colleghino alla problematica interculturale della segregazione sociale. Al momento dell'incontro in presenza, gli studenti confronteranno i risultati ottenuti, ampliando così le proprie prospettive interculturali e formulando domande per le interviste e riflessioni più approfondite.
Riflessioni	● La parte conclusiva del ricettario sarà costituita da una riflessione degli studenti. In tale riflessione, gli studenti dovranno rispondere alle seguenti domande: ● Cosa hai imparato sulle culture della Macedonia? ● Cosa ti ha sorpreso durante le attività di ricerca e le interviste? ● In che modo il cibo è legato al tuo ambiente e alla tua cultura? Come può il cibo influenzare la cultura? ● In che modo la cucina può unire culture diverse e favorire la comprensione reciproca? ● Quali somiglianze e differenze hai riscontrato tra le culture? ● Come può il cibo contribuire a creare relazioni interculturali e favorire la comprensione reciproca? ● Quali sono le tue speranze per il futuro culturale della Macedonia e in che modo il vostro ricettario può essere d'aiuto?



