

## Officina 2019 Curriculum & Competenze

<b>Nominativo dei proponenti</b>	Federica La Longa Massimo Crescimbene
<b>Affiliazione</b>	Psicologi INGV Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia
<b>Principale interesse</b>	[ ] Curriculum ufficiale (linee guida MIUR e disposizioni nazionali) <b>[X ] Curriculum implementato (attuazione nel lavoro delle classi)</b>
<b>Nome e città dell'istituto o degli istituti scolastici coinvolti</b>	Liceo Scientifico, Scienze Applicate, Federico Caffè di Roma. Partecipanti: 26 alunni della IV classe .
<b>Altri partner coinvolti</b>	Collaborano alla fase formativa del Progetto Ricercatori INGV, CNR, ENEA, personale medico e personale logistico partecipante alle spedizioni in Antartide.
<b>Breve descrizione dell'esperienza/progetto (max 1000 caratteri)</b>	<i>Il mio ruolo in Antartide</i> Il progetto di alternanza scuola-lavoro si svolge in collaborazione con il Piano Nazionale di Ricerche in Antartide PNRA). E' finalizzato promuovere la partecipazione attiva degli studenti nella realizzazione di un gioco di ruolo, utilizzato come strumento di divulgazione scientifica. Il gioco di ruolo, attraverso la simulazione delle spedizioni di ricerca scientifica in Antartide intende promuovere nei ragazzi un percorso di conoscenza e approfondimento, sia dal punto di vista scientifico che dell'esperienza umana in ambienti estremi.
<b>Descrizione dell'innovazione prodotta/sperimentata nel curriculum (max 1000 caratteri)</b>	Gli elementi di innovazione proposti dal progetto sono riconducibili a due aspetti. Offrire ai ragazzi l'opportunità di svolgere un'esperienza in un Team di lavoro strutturato su un rapporto alla pari con i ricercatori, sperimentando responsabilità e compiti, individualmente e in gruppo. L'altro aspetto riguarda la partecipazione attiva degli studenti nella realizzazione di un nuovo strumento per la divulgazione scientifica delle Ricerche Antartide. In dettaglio l'esperienza consentirà ai ragazzi di raggiungere i seguenti obiettivi formativi: - sviluppare competenze utili alla realizzazione del gioco di ruolo, per la divulgazione scientifica; - acquisire conoscenze specifiche sulle Scienze Polari e sull'Antartide; - sperimentare una educazione emotiva attraverso esperienze individuali e di gruppo che simulano l'organizzazione delle spedizioni scientifiche e la vita nelle basi antartiche; - sviluppare percorsi di educazione civica legati al senso di appartenenza e di cittadinanza.
<b>Metodologia/metodologie utilizzate per introdurre innovazioni nel curriculum</b>	Il progetto si propone di offrire ai ragazzi la partecipazione ad una ricostruzione fedele del contesto sociale che costituisce un elemento imprescindibile delle spedizioni antartiche. Il gioco di ruolo si svolge all'interno di una cornice temporale che scandisce le diverse fasi delle spedizioni scientifiche in Antartide: la preparazione (conoscenze generali sul continente antartico), la presentazione dei ruoli coinvolti nelle spedizioni (specifiche conoscenze e competenze richieste da ciascun ruolo), l'organizzazione e funzionamento della vita in base, le missioni scientifiche lontani dalla base, la convivenza nelle basi. Nella dimensione di gioco gli studenti avranno modo di simulare un ruolo specifico, appreso durante la fase formativa per voce del personale che ha realmente partecipato ad una spedizione; ma per far ciò dovranno prepararsi adeguatamente e dimostrare di essere in grado di giocare il ruolo scelto.
<b>Eventuali ulteriori considerazioni (max 500 caratteri)</b>	Il progetto è iniziato lo scorso 10 gennaio si concluderà il 6 aprile p.v. ed ha una durata complessiva di 50 ore.