



ONLINE TEACHING ADVANCEMENT SCIENCE THROUGH ART

Il progetto

In questi ultimi mesi, i partner del progetto OTA hanno raggiunto parte dei loro obiettivi e hanno prodotto due dei risultati più importanti su cui basare la loro azione futura.

È stata condotta un'indagine rivolta principalmente agli insegnanti delle scuole primarie e secondarie dei paesi partner, in cui è stato chiesto loro di dare la propria opinione sulle esperienze vissute durante il lockdown.

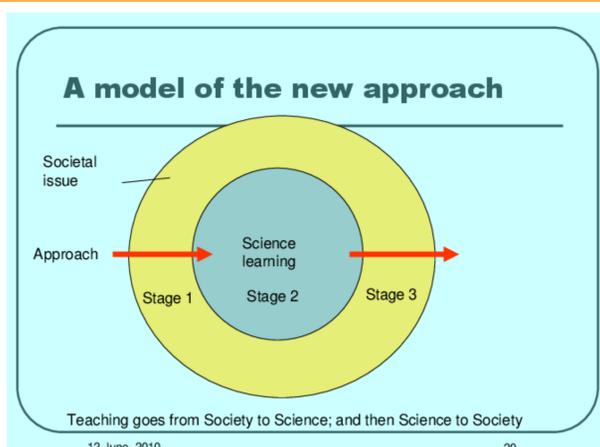
OTA vuole sperimentare un nuovo metodo per insegnare le materie STEAM sfruttando il potenziale del digitale; si è rivelato dunque fondamentale per i partner di progetto comprendere quale fosse il rapporto con la tecnologia degli insegnanti intervistati e quali fosse stato l'uso già fatto degli strumenti digitali durante la didattica a distanza.

Oltre a ciò l'indagine era volta a indagare quali argomenti individuati all'interno delle materie Matematica, fisica e chimica, fossero stati quelli più difficili da insegnare e apprendere online; quali argomenti dunque hanno secondo gli insegnanti più bisogno di strumenti di supporto.

Da questa indagine molti sono stati gli spunti di riflessione che hanno permesso in seguito di creare la metodologia innovativa su cui si fonda il progetto OTA e che si basa su uno specifico modello che è quello del THREE-PHASE, secondo il quale l'educazione segue un dato percorso che partendo dalla vita quotidiana, e quindi dalla società arriva alla scienza e da lì poi ritorno alla società.



La metodologia di OTA



Fonte: Rannikmäe, M., Teppo, M., & Holbrook, J. (2010). Popolarità e rilevanza dell'alfabetizzazione scientifica: Un approccio basato sul contesto. *Science Education International*, 21(2), 120.

Tutto questo tramite tre fasi differenziate: Motivazionale, Investigativa e di Consolidamento.

La prima fase è la più importante perché mira a catturare l'attenzione e la curiosità degli alunni.

In questa prima fase, infatti, l'insegnante deve cercare di coinvolgerli proponendo un problema o un argomento strettamente legato alla loro vita quotidiana. In questo modo, agli alunni verrà chiesto di risolvere un problema o un argomento legato a qualcosa di familiare e non un semplice esercizio.

La seconda fase è quella investigativa ed è il cuore della lezione. È la fase in cui tutte le attività degli alunni si concentrano per trovare una soluzione al problema. Seguendo le istruzioni fornite dall'insegnante, gli alunni potranno esercitarsi e ragionare insieme.

Questa fase è fondamentale per valutare i progressi di apprendimento degli studenti. È la fase in cui gli studenti riflettono sulle questioni affrontate nelle fasi precedenti alla luce dei metodi scelti, attraverso discussioni, dibattiti argomentativi, giochi di ruolo e decisioni pertinenti al problema.

Sulla base di questa metodologia i partner di progetto stanno creando delle attività che riescano a coniugare l'insegnamento delle materie scientifiche con le arti.



Nella foto alcuni dei partner del progetto riuniti a Lubiana, in Slovenia, per il quarto incontro transnazionale Giugno 2022

Per saperne di più

Tutte le risorse prodotte nel corso dei mesi dai partner saranno disponibili sul [sito web](#), mentre sulla [pagina Facebook](#) è possibile trovare tutte le notizie e i suggerimenti relativi al progetto e all'approccio STEAM.

Visita ota-project.eu

Partner

	Coordinatore Izobraževalni center Geoss d.o.o. Slovenia www.ic-geoss.si
	Narodna galerija Slovenia www.ng-slo.si/si
	Osnovna sola Litija Slovenia www.os-litija.si
	INNOVADE LI LTD Cipro www.innovade.eu
	Tiedekeskussäätiö Finlandia www.heureka.fi/info/organisaatio
	CESIE Italia cesie.org
	Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea <small>Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.</small>

