

"WHERE FOOD & WINE MEET" 2023



Il nostro progetto si chiamava " **WHERE FOOD & WINE MEET** ".

Questo progetto è nato durante un seminario internazionale nelle Langhe (Italia), dove ci siamo incontrati e abbiamo condiviso le nostre migliori pratiche, con lo scopo di iniziare questa collaborazione etwinning tra 4 classi superiori in Serbia, Italia (2classi) e Portogallo da ottobre 2022 a maggio 2023. Gli studenti, che comunicavano in inglese, avevano 17 anni.

L'obiettivo era quello di permettere agli studenti di lavorare sulla tematica del turismo enogastronomico, conoscere le bellezze culturali dei paesi partner, incoraggiando la pratica dell'inglese, l'uso di strumenti digitali e la collaborazione per la creazione di diverse produzioni comuni.

Il progetto è iniziato a novembre 2022 e si è concluso a giugno 2023.

November	<ul style="list-style-type: none">• INTRODUCTION: Padlet where students introduce themselves adding an avatar• LOGO CREATION: They create some logos in groups and the best one will be voted in tricider• INTERACTIVE MAP google maps•• VIRTUAL ITINERARY Creation of a Food & Wine itinerary in national groups using CapCut/ScreenCast
December	
January	
February	
MARCH	<ul style="list-style-type: none">• Online MEETING (in groups of 4 students): They speak about the organization of their work• BROCHURE using CANVA or GENIALLY
APRIL	<ul style="list-style-type: none">• VIRTUAL ITINERARY Creation of a Food & Wine itinerary in international groups using CANVA/CapCut/ScreenCast
MAY	<ul style="list-style-type: none">• EVALUATION through questionnaires, forms and self-assessment grids

	<ul style="list-style-type: none"> • GOOGLE FORM: Students and teachers evaluation ARTICLE for school magazine and web page <p>1. DISSEMINATION: through the twinspace, social media, school web pages, radio, e-magazine, school events...Erasmus days, local travel agencies, conferences, Festival of Europe.</p>
JUNE	<ul style="list-style-type: none"> • APPLICATION for QL

COLLEGAMENTI AI RISULTATI DEL PROGETTO

Tutti i risultati del progetto sono disponibili su Twinspace, che è pubblico.

INNOVAZIONE E CREATIVITÀ PEDAGOGICA

Agli alunni è stato chiesto di lavorare in gruppi misti, e anche di lavorare in collaborazione con il loro gruppo di classe. Questo ha contribuito a sviluppare uno spirito di cooperazione.

Sono state proposte agli alunni una varietà di attività: raccolta di informazioni, lavoro creativo con il concorso logo per il progetto, dibattiti per concordare i migliori argomenti da trattare, creazione collaborativa con l'elaborazione di poster digitali.

L'utilizzo del forum, dei materiali di scrittura collaborative e delle pareti virtuali -WALL- hanno consentito agli studenti di comunicare in inglese nonostante le distanze.

INTEGRAZIONE NEL PROGRAMMA DI STUDIO

Questo progetto è stato proposto ad una classe di 4^a dell'Istituto Tecnico Turistico.

L'obiettivo di aprirsi ad un'altra cultura è uno degli obiettivi principali di questa sezione e questo progetto ha permesso ai miei allievi di entrare in contatto con gli adolescenti europei.

È anche in linea con i programmi scolastici del ciclo di studi in quanto corrisponde a uno degli assi culturali da affrontare, inoltre è stato collegato alle sviluppo delle competenze di cittadinanza nel programma di Educazione Civica di diverse materie.

Infine, questo progetto ha contribuito alla realizzazione del progetto scolastico interdisciplinare- lo sviluppo della visione internazionale della scuola.

Ha permesso l'acquisizione di conoscenze, know-how e capacità interpersonali:

- sviluppo di tutte le competenze linguistiche in inglese
- sviluppo delle capacità comunicative (presentazione di fronte a un pubblico / scambio /dibattito)
- sviluppo di competenze trasversali (autonomia, creatività, collaborazione)
- sviluppo delle competenze in materia di ICT e integrazione nel processo di certificazione PIX (competenze di "collaborazione"/ "produzione di documenti multimediali")
- acquisizione di conoscenze sui diversi temi trattati e oggetto di dibattito
- sviluppo della cittadinanza europea, competenze interculturali e spirito di tolleranza.

COLLABORAZIONE TRA SCUOLE PARTNER

- I miei colleghi ed io abbiamo elaborato insieme un piano di lavoro, in anticipo rispetto al progetto, tramite contatti via e-mail. Questi scambi regolari ci hanno permesso di discutere le diverse attività e apportare modifiche man mano che procedevamo nel corso dell'anno.

- Gli alunni hanno collaborato in diversi modi:

* le attività hanno consentito uno scambio costante tra gli alunni:

nell'attività di *ice-breaking*, gli studenti hanno iniziato a conoscersi creando dapprima un avatar per ognuno e poi scambiandosi le foto

* E' stato svolto un concorso per il logo del progetto. Tutti gli alunni hanno inventato i loghi, i migliori 3 per classe sono stati proposti ai partner, poi si è svolta una votazione. Per queste attività, gli alunni hanno lavorato con uno strumento di scrittura collaborativa o il forum

*Abbiamo organizzato dei meetings online sulla piattaforma Google Meet con i partners: questi incontri sono stati gli eventi di collaborazione internazionale durante i quali hanno potenziato le loro competenze linguistiche, sociali, di cittadinanza. Hanno così avuto modo di conoscere nuovi studenti da altri paesi, migliorando anche le competenze culturali.

UTILIZZO DELLA TECNOLOGIA

- Utilizzo di Twinspace da parte degli alunni (pagine, forum, messaggistica), purtroppo limitato quest'anno a causa di diversi problemi nella piattaforma.

Tutti gli alunni sono stati registrati in Twinspace.

- Gli alunni sono stati incoraggiati a utilizzare diversi strumenti, che hanno permesso il lavoro collaborativo (muro virtuale con Padlet, voto online con Tricider per la scelta del logo, scrittura collaborativa con Google Drive. Per la creazione del logo, gli studenti hanno potuto scegliere lo strumento di progettazione che desideravano e a loro più consono. Le mappe interattive sono state create con Google Maps.

Sono stati usati CANVA or GENIALLY, per la realizzazione di Brochures e CANVA/CapCut/ScreenCast per gli itinerari virtuali.

- Gli insegnanti hanno utilizzato Google Forms per i sondaggi di valutazione online.

Le pagine di Twinspace sono state impostate in modalità pubblica per facilitare l'accesso degli studenti e per rendere visibili al mondo esterno le produzioni delle diverse fasi.

Pertanto, un modulo di autorizzazione è stato firmato da tutti i genitori all'inizio del progetto per risolvere il problema dei diritti di immagine e della protezione dei dati.

Gli alunni sono stati anche informati della Netiquette (vedi pagina su Twinspace).

Tutti i documenti pubblicati su Twinspace sono stati creati dai partecipanti al progetto (nel rispetto del copyright).

RISULTATI, IMPATTO E DOCUMENTAZIONE

- Attraverso questa pedagogia basata su progetti, gli alunni hanno avuto l'opportunità di utilizzare l'inglese come mezzo di comunicazione. Le varie produzioni collaborative sono i migliori risultati del progetto, in quanto frutto di una reale cooperazione e di un uso autonomo delle ICT. Tutte le attività previste sono state realizzate.

- I questionari di valutazione degli studenti mostrano che hanno apprezzato il progetto eTwinning (90%). Secondo loro, il progetto li ha aiutati a comprendere meglio le attività svolte. Anche i 2/3 degli studenti hanno ritenuto di aver migliorato le proprie competenze digitali. Secondo loro, il progetto li ha anche aiutati a migliorare la loro competenza comunicativa. La maggioranza degli studenti raccomanderebbe un progetto eTwinning ad altri studenti.

Ai docenti è stato inoltre chiesto di valutare il progetto su Google forms. L'esperienza è stata gratificante per tutti e tre.

- Il progetto è stato pubblicato sul sito della scuola e sui social network (Instagram). Le famiglie degli studenti sono state informate. Di solito, mettiamo in evidenza i progetti eTwinning durante l'Open Day della scuola, e quest'anno anche durante la Festa dell'Europa del 31 maggio 2023. Infine, il progetto è stato presentato in diverse sessioni di formazione accademica (workshop eTwinning).