

RES PUBLICA, AMORE MIO!

Grado di scuola	SSPG
Sintesi	<p>Nella quotidianità di ogni giorno come possiamo agire affinché il bene comune, di TUTTI, funzioni a dovere?</p> <p>Questo progetto nasce dall'esigenza preminente di rispondere a questa domanda, pensando al tessuto sociale del nostro territorio: variegato, multietnico, fatto da persone volenterose, curiose, ma spesso prive di strumenti e mezzi per essere protagonisti del rinnovamento morale e sociale del proprio spazio vitale.</p> <p>Nel concreto il progetto prende avvio dal Comune senso del Rispetto per sé, per gli altri e per l'ambiente circostante.</p>
Il percorso didattico	<p>Il progetto, rivolto a tutte le classi della SSPG, è orientato allo sviluppo e all'approfondimento delle seguenti tematiche/argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none">● Concetti di libertà, diritti e doveri, a partire dalla Costituzione (art. 1-12).● Modalità di partecipazione alla vita collettiva e conoscenza dei ruoli organizzativi.● Basi di educazione stradale (conoscenza della segnaletica di base e rispetto delle norme che regolano la circolazione a piedi e in bicicletta).
Attività didattiche	<p>Attribuzione di compiti di gestione e di controllo delle norme che regolano la convivenza civile, a partire dall'interno della scuola e del gruppo classe.</p> <ul style="list-style-type: none">● Identificazione 5 regole fondamentali della classe (turno parola, tono di voce, etc)● Assegnazione di ruoli (a turnazione) nella gestione della vita di classe (controllo e decoro pulizia della classe, turni di fruizione di cortili e balconcini durante gli intervalli...)● Progetti per garantire il BENESSERE A SCUOLA, avendo come obiettivo il rispetto dei bisogni individuali, attraverso un sistema di confronto e cooperazione.● Realizzazione di attività volte alla valorizzazione degli ambienti di lavoro, attraverso la decorazione della classe, al fine di rendere confortevole l'ambiente di studio.● Elaborazione e diffusione dei valori civili della legalità, anche attraverso l'approfondimento di figure chiave attive, ad esempio, nel contrasto alle mafie .● Educazione ai diritti umani.

Discipline e docenti coinvolti	TUTTE LE DISCIPLINE E TUTTI I DOCENTI DEL CDC, secondo il seguente monte ore (per un totale complessivo di 33 ore annuali): Italiano (7h) – Storia (3h) – Geografia (3h) – Matematica e Scienze (7h) – Inglese (3h) – Francese/Tedesco (2h) – Tecnologia (2h) – Arte e Immagine (2h) – Musica (2h) – Scienze Motorie (2h) – religione/Alternativa (1h)
Obiettivi/finalità	Promuovere la partecipazione attiva, che implica il rispetto dei compagni, l'attenzione e la cura degli spazi e dei materiali comuni, a partire da quelli scolastici. Sperimentazione attiva della cittadinanza attraverso regole condivise col gruppo dei pari nel rispetto della diversità.
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. ● Essere consapevoli che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. ● Comprendere il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conoscere la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. ● Educazione alla legalità. ● Educazione stradale.
Strumenti	Costituzione, Cartelloni, Colori... https://www.amnesty.it/entra-in-azione/progetti-educativi/ https://www.amnesty.it/scuole/strumenti-e-percorsi-sui-diritti-umani-per-leducazione-civica/
Prodotti	Realizzazione di un progetto/prodotto, anche digitale, incentrato sulla Costituzione, la legalità, le regole di classe individuate e condivise, il miglioramento dell'ambiente scolastico.
Modalità di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Autovalutazione ● Valutazione tra pari ● Valutazione docenti

STUDENTI DI OGGI, IMPRENDITORI DI DOMANI

Grado di scuola	SSPG
Sintesi	<p>Il progetto, rivolto in particolare alle <u>classi Terze della SSPG</u> (eventualmente alle classi Seconde, in base al livello del gruppo classe), si propone di riflettere sull'educazione finanziaria e sulle pratiche economiche del mondo su un piano globale e su un piano locale.</p> <p>L'Obiettivo del progetto è quello di promuovere la cultura dell'imprenditorialità tra i giovanissimi avviando percorsi formativi per avvicinarsi al mondo delle aziende in merito all'importanza del confronto con la cultura dell'impresa, in quanto passaggio fondamentale per formare quelle competenze trasversali richieste dal mondo del lavoro e sollecitate dai nuovi ordinamenti.</p> <p>I ragazzi sono invitati a realizzare e gestire in gruppo un'impresa in competizione con le altre : le "imprese" dovranno progettare, produrre, promuovere e vendere il prodotto da loro realizzato" con un mercatino finale e invitati quindi a portare avanti la vendita di un prodotto imparando a negoziare con investitori e banche e a definire le migliori strategie di marketing.</p>
Il percorso didattico	<p>Il progetto è orientato allo sviluppo e all'approfondimento delle seguenti tematiche/argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le forme dell'economia (economia, finanziaria, domestica...) ● Storia dell'economia dal baratto ai bitcoin ● I soldi e le valute del mondo ● Lessico economico di base ● cos'è il mercato e come funziona (Conoscere le regole specifiche della compravendita: chi compra? Chi vende?) ● Comunicazione ed economia ● Ricognizione di idee e vissuti dei bambini in relazione al denaro.
Attività didattiche	<ul style="list-style-type: none"> ● Avvicinamento all'impresa e alle sue competenze trasversali, entrando attraverso il gioco nel ruolo di imprenditori ● Osservare e giocare con i soldi in modo libero e guidato (materiale scaricabile banca d'Italia: www.bancaditalia.it) ● Creare un'azienda (dal logo al prodotto, la pubblicità, etc) ● Allestimento mercatini nelle sezioni.

Discipline e docenti coinvolti	TUTTE LE DISCIPLINE E TUTTI I DOCENTI DEL CDC, secondo il seguente monte ore (per un totale complessivo di 33 ore annuali): Italiano (7h) – Storia (3h) – Geografia (3h) – Matematica e Scienze (7h) – Inglese (3h) – Francese/Tedesco (2h) – Tecnologia (2h) – Arte e Immagine (2h) – Musica (2h) – Scienze Motorie (2h) – religione/Alternativa (1h)
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ● Promuovere la cultura dell'imprenditorialità ● Acquisizione del linguaggio economico-giuridico, anche in lingua straniera ● Approccio alla matematica finanziaria
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società. ● Contribuire a formare cittadini responsabili e attivi. ● Promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri. ● Riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.
Strumenti	materiale digitale, matite , cartelloni...
Prodotti	Braccialetti (o altro prodotto stabilito dai docenti del CdC)
Criteri e Modalità di valutazione	Si valutano in particolare: pensiero critico - leadership - capacità di lavorare in gruppo, secondo le modalità di autovalutazione, valutazione tra pari e valutazione dei docenti.

CITTADINANZA DIGITALE

Grado di scuola	SSPG
Sintesi	Il progetto, rivolto a tutte le classi della SSPG, si propone di sviluppare le competenze digitali degli alunni, per un uso consapevole e responsabile del web e delle sue risorse, anche a scopo didattico.
Il percorso didattico	<p>Il progetto è orientato allo sviluppo e all'approfondimento delle seguenti tematiche/argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo corretto e consapevole di devices e software ● Individuare fonti di informazione affidabili ● Comunicare online: hate speech, cyberbullismo e netiquette ● L'utilizzo e la condivisione dei dati (privacy, copyright e licenze di utilizzo di dati, immagini, video e musica)
Attività didattiche	<p>Realizzazione e condivisione di un prodotto multimediale, a partire dall'individuazione delle risorse e dalla progettazione.</p> <p>A tal fine è possibile prendere spunto dai progetti condivisi dal piano nazionale scuola digitale, Antologie 2.0, cui il nostro Istituto ha partecipato e collaborato attivamente: https://www.curricolidigitali.it/percorsi/sspg</p>
Discipline e docenti coinvolti	<p>TUTTE LE DISCIPLINE E TUTTI I DOCENTI DEL CDC, secondo il seguente monte ore (per un totale complessivo di 33 ore annuali):</p> <p>Italiano (7h) – Storia (3h) – Geografia (3h) – Matematica e Scienze (7h) – Inglese (3h) – Francese/Tedesco (2h) – Tecnologia (2h) – Arte e Immagine (2h) – Musica (2h) – Scienze Motorie (2h) – religione/Alternativa (1h)</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ● Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente, rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. ● Comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. ● Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy, tutelando se stesso e il bene collettivo. ● Acquisire piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. ● Argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. ● Consapevolezza dei rischi della rete e strategie per individuarli.

<p>Competenze (dal DigComp 2.1, traguardo 13 anni)</p>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali (applicare filtri di ricerca alle immagini, scegliere parole chiave funzionali alla ricerca)</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (verifica adeguatezza del risultato alle necessità, valutazione attendibilità delle fonti.)</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (organizzare i contenuti digitali, scaricati o in cloud, adattando immagini e oggetti digitali alle necessità)</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali (creare un gruppo di lavoro per mettersi in contatto con insegnanti e compagni tramite e-mail e messaggi. Scrivere storie collaborativamente.)</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali (utilizzo di vari canali di comunicazione, sincroni e asincroni per collaborare con un gruppo di lavoro. Condividere file con modalità diverse.)</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali (Segnalazione e correzione di comportamenti scorretti riscontrati online.)</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali (creazione di un documento condiviso in collaborazione con compagni e docenti.)</p> <p>2.5 Netiquette (Utilizzo di comportamenti e linguaggi corretti e non aggressivi per comunicare e rapportarsi in rete.)</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale (Utilizzare strategie per non diffondere i propri dati sensibili e per accedere in sicurezza a programmi o piattaforme educative in cui è richiesto un account.)</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali (utilizzo software grafici e di editing video e audio per realizzare prodotti digitali.)</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali (Comprendere e utilizzare le potenzialità del digitale per elaborare progetti secondo metodi differenti: lineari, ipertestuali, multimediali, georeferenziate, interattive, collaborative, ecc.)</p> <p>3.3 Copyright e licenze (Saper indicare le fonti consultate integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo.)</p> <p>3.4 Programmazione (Uso linguaggi di programmazione a blocchi e testuale.)</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi (Essere in grado di installare applicazioni ed estensioni; saper usare un antivirus.)</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy (Comunicare solo con i contatti autorizzati; utilizzare account sicuri per la privacy.)</p>
---	---

	<p>4.3 Proteggere la salute e il benessere (Essere in grado di gestire e limitare il tempo trascorso online.)</p> <p>4.4 Protezione dell'ambiente (Utilizzo di sistemi cooperativi e di condivisione dei contenuti, in modo da comprendere l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta. Conoscenza e incentivo alla raccolta differenziata degli scarti tecnologici.)</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici (Intervenire sui dispositivi per risolvere semplici problemi tecnici.)</p> <p>5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche (utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblicazione del lavoro in rete, in sicurezza e con l'aiuto di un adulto di riferimento.)</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali (Acquisire, creare e rielaborare immagini digitali; utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi.)</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali (Essere in grado di comprendere che alcune funzioni digitali non le conosco. Tenersi aggiornati su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.)</p>
Strumenti	<p>Per un elenco e la descrizione delle risorse disponibili, per l'approfondimento delle tematiche e per la realizzazione di prodotti multimediali, si rimanda alla consultazione dei seguenti siti:</p> <p>https://www.generazioniconnesse.it</p> <p>https://www.paroleostili.it</p> <p>https://www.cuoriconnessi.it</p> <p>https://www.curricolidigitali.it/schede-strumenti</p>
Prodotti	<p>Realizzazione di uno o più prodotti multimediali (Libro digitale, audiolibro, podcast, fumetto, mappe e immagini interattive, video, presentazione interattiva...)</p>
Modalità di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Autovalutazione ● Valutazione tra pari ● Valutazione docenti

AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ

Grado di scuola	SSPG
Sintesi	Il progetto, rivolto a tutte le classi della SSPG, si propone di sensibilizzare gli alunni e le alunne al tema della tutela dell'ambiente, attraverso l'approfondimento delle tematiche ambientali, la progettazione e l'attuazione di buone pratiche per il rispetto dell'ambiente e la lotta allo spreco delle risorse.
Il percorso didattico	Il progetto è orientato allo sviluppo e all'approfondimento delle seguenti tematiche/argomenti, inerenti l'Agenda 2030: <ul style="list-style-type: none"> ● Educazione ambientale ● Educazione alla salute ● Educazione alimentare ● Educazione alla legalità
Attività didattiche	Approfondimento delle tematiche inerenti la sostenibilità ambientale, la lotta allo spreco e ai cambiamenti climatici. Realizzazione di progetti volti alla sensibilizzazione nei confronti di tali tematiche: <ul style="list-style-type: none"> ● attuazione all'interno della scuola di un piano di differenziazione dei rifiuti e riciclo dei materiali; ● realizzazione di una campagna informativa e di sensibilizzazione ai problemi ambientali (ad esempio slogan e cartellonistica per la eventuale partecipazione alle manifestazioni "Fridays for Future" o finalizzati a una mostra/installazione di quartiere o interna all'Istituto contro lo spreco alimentare o a favore di una corretta alimentazione, o in occasione della Giornata Mondiale della Terra - 22 aprile, o Giornata Mondiale dell'ambiente - 5 giugno).
Discipline e docenti coinvolti	TUTTE LE DISCIPLINE E TUTTI I DOCENTI DEL CDC, secondo il seguente monte ore (per un totale complessivo di 33 ore annuali): Italiano (7h) – Storia (3h) – Geografia (3h) – Matematica e Scienze (7h) – Inglese (3h) – Francese/Tedesco (2h) – Tecnologia (2h) – Arte e Immagine (2h) – Musica (2h) – Scienze Motorie (2h) – religione/Alternativa (1h)

Obiettivi	Promuovere la consapevolezza che la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, sono fondamentali per costruzione di ambienti di vita, inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psicofisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità. Fondamenti che regolano la nostra Costituzione.
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. ● Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. ● Saper riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
Strumenti	<p>Per gli approfondimenti e spunti didattici può essere utile consultare i seguenti siti:</p> <p>https://unric.org/it/agenda-2030/</p> <p>https://www.greenpeace.org/italy/attivati/consigli/</p> <p>https://scuola.cvm.an.it/materiali-didattici/</p>
Prodotti	Realizzazione di un progetto/prodotto, anche digitale, incentrato sulla sostenibilità ambientale, il riciclo dei materiali, l'educazione ambientale e alimentare.
Modalità di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Autovalutazione ● Valutazione tra pari ● Valutazione docenti