

## Progetto curricolare

<b>Titolo:</b> <b>Agente0011 - Edizione 2021/22</b>		<b>Destinatari:</b> classi I-II-III - S.S. 1°	<b>Tempi</b> Tutto l'anno
progetto di <b>didattica digitale</b> <b>(Animatore digitale)</b>		<b>Discipline coinvolte:</b> Lettere, lingua inglese, tecnologia	
<b>Area di potenziamento</b> - Potenziamento linguistico; - Potenziamento Scientifico; - Potenziamento laboratoriale		<b>Obiettivi formativi</b> (L 107 art. 1 comma 7) <input type="checkbox"/> potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche, anche al fine del miglioramento delle performance relative alle prove INVALSI; <input type="checkbox"/> valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea; <input type="checkbox"/> sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro; <input type="checkbox"/> prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; <input type="checkbox"/> potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.	
<b>Ente promotore:</b> scuola.net /la fabbrica			<b>Docenti referenti</b> <b>Animatore digitale, prof. F. Vinci</b>
<b>Competenze chiave</b>	<b>Profilo delle competenze</b>	<b>Finalità del progetto</b>	<b>Compito di realtà</b>
Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	-Stimolare la riflessione su tutti i temi dello sviluppo sostenibile: diritti e uguaglianza, beni e risorse, benessere e salute, ambiente e territorio. -diffondere la conoscenza degli obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs). -leggere e riflettere sulla realtà che ci circonda. -imparare a scrivere per il web e ad usare nuove forme di comunicazione.	-Sfide da svolgere nella <b>community digitale</b> che coinvolge i ragazzi e le ragazze di tutte le scuole italiane, le associazioni giovanili, quelle sportive e i CAG - attraverso missioni online e premi mensili - sui temi dell' <b>Agenda 2030</b> .. Usando gli strumenti tecnologici e le metodologie proposti dalla piattaforma, i ragazzi contribuiscono alla riflessione e conoscenza di tematiche più che mai attuali e di fondamentale importanza come l' <b>inclusione</b> e l' <b>ambiente</b> all'insegna dell'apprendimento attivo, come <b>Serious Game "InclusiCity" sulla cittadinanza attiva e la sostenibilità</b> : gli e le studenti dovranno amministrare con successo una realtà cittadina gestendo con equilibrio lo sviluppo socio-economico e l'ecosostenibilità. Ma anche un <b>termometro digitale</b> che monitora istante per istante quanto la community riesce - grazie ai buoni comportamenti messi in atto - a ridurre le sue <b>emissioni di CO2</b> . <b>Modalità e tempi della verifica in itinere</b>
Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di affrontare in lingua inglese e francese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	Per partecipare gli insegnanti confermano l'adesione all'animatore digitale che provvederà a registrare le classi al sito <a href="#">agente0011</a> , attivando un profilo team.	
Competenze digitali.	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per		

	ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.		<u>Valutazione del processo e delle performance:</u> osservazione degli alunni durante le attività sulla base dei seguenti indicatori di competenza (autonomia, relazione, partecipazione, responsabilità, flessibilità, consapevolezza). <u>Valutazione dei livelli di padronanza</u> acquisiti in merito alle competenze promosse e attese in uscita.  <b>Risorse strumentali necessarie</b> Lim, tablet, pc, tools on line, piattaforme e-learning/ambiente di apprendimento on line (LMS) riservato alla classe, videocamera, fotocamera, Software per montaggio audio-video
Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.		
Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.		
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.		

Il Docente proponente: Franco Vinci