

Progetto curriculare

Titolo: Progetti digitali Concorsi vari (Animatore digitale)		Destinatari: classi tutte - S.S. 1°	Tempi Da Novembre a Aprile
		Discipline coinvolte: Lettere, lingua inglese, tecnologia, arte	
Area di potenziamento - Potenziamento linguistico; - Potenziamento Scientifico; - Potenziamento laboratoriale		Obiettivi formativi (L 107 art. 1 comma 7) <ul style="list-style-type: none"> <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. 	
Ente promotore: vari, tra cui Miur,USR Sicilia, AICA...		Docenti referenti Animatore digitale, prof. F. Vinci	
Competenze chiave	Profilo delle competenze	Finalità del progetto	Compito di realtà Partecipazione a concorsi digitali con progettazione e realizzazione di oggetti multimediali su una delle tematiche proposte dai bandi Modalità e tempi della verifica <i>in itinere</i> <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. <u>Autovalutazione finale</u> dell'alunno e riflessioni sul suo apprendimento attraverso scheda digitale di
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.	Motivare l'apprendimento come costruzione consapevole del processo formativo e sviluppare le abilità di problem solving e la creatività degli studenti. <i>Dall'analisi all'ideazione e realizzazione di Un prodotto digitale ad uso didattico per stimolare la creatività, la logica sequenziale e/o documentare un'esperienza.</i> Tematica affrontata: a scelta tra quelle proposte dai bando.	
Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di affrontare in lingua inglese e francese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	Prodotto finale: oggetto multimediale ad uso didattico (e-book/fumetto- audiovisivo-fotografia ecc.). Riconoscendo l'importanza del ruolo educativo che ricopre la scuola nella formazione delle competenze digitali degli alunni, si potrà partecipare a vari	
Competenze digitali.	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per		

	ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	<p>concorsi digitali che Miur, USR Sicilia, Università, AICA, ed altri enti propongono ogni anno. In particolare si propone:</p> <p>-Concorso nazionale Sbulliamoci (smontiamo i bulli e le bulle) Scadenza: 30 aprile 2022</p> <p>-MonumentiAMOCi! in viaggio tra i monumenti adottati, sentinelle della bellezza della nostra Italia Scadenza iscrizione: 25 novembre 2021</p> <p>-7^ edizione del concorso #DonareMiDona racconta la tua idea di dono Scadenza: 30 giugno 2021</p> <p>-Bando di concorso nazionale Quel fresco profumo di libertà Sesta edizione a.s. 2021-2022 Centro studi Paolo e Rita Borsellino Scadenza: 15 marzo 2021</p> <p><i>Si forniranno le conoscenze necessarie per un uso critico, etico e consapevole della tecnologia esplorando ed usando strumenti informatici. La realizzazione di un oggetto multimediale implica necessariamente modalità cooperative di lavoro. Il gruppo classe sarà suddiviso in piccoli gruppi, a cui assegnare vari compiti: Ricerche web, analisi e strutturazione di testi e sceneggiatura, realizzazione di semplici storyboard o storytelling, utilizzando: tools in rete. In una seconda fase: riprese video, riprese fotografiche, fotoritocco, recitazione, montaggio e completamento del lavoro. Le attività si svolgeranno in assetto laboratoriale.</i></p>	<p>autovalutazione sull'efficacia dell'<i>object learning</i>. realizzato. (Analizzare criticamente l'artefatto, Sviluppare riflessioni sui processi attivati).</p> <p>Risorse strumentali necessarie 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</p>
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