

FASE	RIFERIMENTO BANDO	INDICAZIONI OPERATIVE	OUTPUT
1. Progetto formativo	Commissione PCTO: stesura del <b>progetto formativo</b>	Il progetto formativo sarà utilizzato come griglia di valutazione finale	Progetto formativo
2. Presentazione progetto	Il docente referente presenta il progetto alla classe	<u>CONTENUTO SLIDE</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione progetto: attività dell'anno</li> <li>• Collegamento con gli anni successivi: materiale da utilizzare negli anni successivi come orientamento</li> <li>• Attività valida ai fini dei PCTO ed Educazione civica</li> </ul> I materiali di presentazione sono caricati sulla Classroom di Educazione civica  Nominare uno studente responsabile di classe del progetto	Classroom educazione civica  Progetto formativo  Materiali di presentazione
3. Formazione sulle tematiche	Formazione sulle tematiche da divulgare attraverso la metodologia della <b>flipped classroom</b> . Agli studenti verrà assegnato lo studio di materiali (schede e video) selezionati fra quelli presenti sulla piattaforma "Saper(e) consumare". In classe verranno svolte alcune <b>attività proposte nei kit</b> didattici anche tramite l'utilizzo dell'applicativo <b>Nearpod</b> che favorisce un approccio basato sul cooperative learning.	<u>TEMATICHE DA APPROFONDIRE</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diritti dei consumatori</li> <li>• Consumo sostenibile</li> <li>• Educazione finanziaria</li> </ul> Tre o più docenti si assumono l'incarico di approfondire le tre tematiche nelle proprie ore  Ogni tematica prevede una verifica con voto valido per l'educazione civica	Verifiche educazione civica

FASE	RIFERIMENTO BANDO	INDICAZIONI OPERATIVE	OUTPUT
<p>4. Implementazione game (Fase 1)</p>	<p>Implementazione dell'educational game. Ogni giocatore si identifica in un avatar che affronta problemi finanziari (pagamenti digitali, acquisti online, truffe ai consumatori, ...) rappresentati da giochi da risolvere, anche attraverso la realizzazione di "video di situazioni reali", che permetteranno ai partecipanti di guadagnare o perdere denaro.</p> <p>...</p> <p>L'implementazione dei vari giochi avviene in gruppi.</p>	<p>Dividere la classe in quattro gruppi: uno per ogni tematica e uno "tecnico"</p> <p><u>GRUPPO TEMATICHE</u> Tre giochi legati a problemi finanziari, in cui sia possibile imparare qualcosa (breve spiegazione della soluzione). Ogni gioco deve durare tra 1 e 3 minuti. Un gioco deve prevedere un video realizzato dagli studenti, con una situazione da risolvere.</p> <p><u>GRUPPO TECNICO</u> 1) Sceglie l'applicativo più idoneo:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Semplice da usare</li> <li>• Possibilità di integrare diversi materiali multimediali (video)</li> <li>• Possibilità di accedere online</li> <li>• Possibilità di lavorare per gruppi e poi unire le parti prodotte</li> <li>• Risultato grafico accattivante</li> </ul> Il docente propone un elenco di applicazioni fra cui scegliere  2) Crea gli Avatar  3) Risolve il problema: Come segnare il denaro guadagnato? Nella stessa applicazione o in un'altra?  4) Monta i materiali creati dagli altri gruppi, inserendo anche un incipit e una conclusione</p> <p>Valutazione dei prodotti realizzati tramite rubrica di valutazione condivisa</p>	<p>Educational Game (Fase 1)</p> <p>Griglia di valutazione del prodotto</p>

FASE	RIFERIMENTO BANDO	INDICAZIONI OPERATIVE	OUTPUT
<p>5. Implementazione game (Fase 2)</p>	<p>Terminata questa fase, i giocatori dovranno condividere il denaro accumulato per elaborare una <b>business idea</b> che rispetti i principi <b>dell'economia circolare</b>.</p>	<p>Proporre questa fase a un solo gruppo ristretto? Al pomeriggio in cambio del credito formativo? Di un maggior voto di educazione civica?</p> <p><u>ATTIVITÀ PREVISTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formazione sull'economia circolare (vedi attività di seconda)</li> <li>• Ideazione fase 2 del gioco</li> <li>• Implementazione gioco</li> </ul>	<p>Educational Game (Fase 2)</p>
<p>6. Coinvolgimento studenti secondaria di primo grado</p>	<p>La commissione orientamento in entrata propone l'iniziativa alle scuole di primo grado.</p>	<p>Proposta alle scuole secondarie di primo grado</p> <p>Inserimento dell'Educational Game fra le attività di orientamento in entrata da proporre a dicembre / gennaio</p>	
<p>7. Formazione gestione attività</p>	<p>Formazione degli studenti relativamente alla modalità con cui condurre l'esperienza e approcciarsi agli studenti del primo grado.</p>	<p>Vademecum (come presentarsi, come spiegare il game, come vestirsi, ...)</p> <p>Fare una prova dell'attività (alcuni studenti interpretano sé stessi, altri i ragazzi della secondaria di primo grado)</p>	

FASE	RIFERIMENTO BANDO	INDICAZIONI OPERATIVE	OUTPUT
<p>8. Erogazione Educational Game</p>	<p>Erogazione dell'attività di educational game presso le scuole di <b>primo grado</b>. Nel <b>sito / social</b> della scuola viene documentata l'iniziativa.</p>	<p>Organizzare la trasferta. Utilizzare il materiale acquistato per il progetto</p> <p>Ospitare l'attività presso il laboratorio della scuola</p> <p>Pubblicare foto e resoconti dell'attività sul sito della scuola e sui social</p>	<p>Screen dal sito e dai social</p>
<p>9. Riflessione metacognitiva</p>	<p>A conclusione dell'attività verrà convocato un incontro in cui condurre una riflessione metacognitiva sull'intera esperienza. L'incontro sarà condotto attraverso l'utilizzo degli strumenti messi a disposizione dall'applicazione <b>Mentimeter</b>.</p>	<p>In plenaria viene condotto un incontro per far riflettere i ragazzi sull'esperienza: cosa hanno imparato? A cosa è servito? Cosa fare nei prossimi due anni?</p>	<p>Attività Mentimeter</p>

FASE	RIFERIMENTO BANDO	INDICAZIONI OPERATIVE	OUTPUT
<p>10. Verifica delle competenze</p>	<p>La verifica delle competenze relative alle tematiche di financial literacy, utilizzo di strumenti dell'ICT, conduzione dell'attività rivolta a pari verrà svolta attraverso gli strumenti tipici della valutazione e certificazione delle competenze per i PCTO: <b>scheda di osservazione e rubrica di valutazione</b>. In questo modo attraverso l'osservazione del processo e la valutazione del prodotto i docenti tutor potranno valutare il raggiungimento delle competenze individuate nel progetto formativo.</p>	<p>La griglia di valutazione viene autocompilata dallo studente e compilata dal docente in momenti separati. Successivamente si svolge un momento di confronto sulle valutazioni dal quale emerge la valutazione definitiva valida ai fini dei PCTO e dell'educazione civica</p>	<p>Griglia di valutazione</p>
<p>11. Verifica impatto esperienza</p>	<p>La valutazione dell'impatto dell'esperienze sulle competenze finanziarie degli studenti di primo grado sarà svolta <b>tabulando i risultati</b> nei vari giochi e somministrando un <b>questionario di gradimento</b> al docente accogliente.</p>	<p>Inviare il questionario di gradimento ai docenti accoglienti o chiedere un feedback tramite il referente orientamento in entrata  Elaborare un report finale sull'impatto dell'attività</p>	<p>Report</p>