

Project plan Uda di Educazione Civica: L'uomo e l'ambiente

Modulo STORYTELLING – Digital storytelling

Il Digital Storytelling è composto da diversi elementi che si mescolano secondo una progettazione ben strutturata: testo, immagine, sonorità. Il digitale permette l'interazione attiva degli studenti al processo di costruzione e di fruizione della narrazione e contribuisce a un modello di apprendimento innovativo per lo sviluppo di competenze di digitali e media literacy. La finalità è quella di integrare l'uso del digitale per lo sviluppo di competenze trasversali senza dimenticare l'engagement dello studente

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- facilita l'apprendimento
- stimola la creatività e la partecipazione
- aumenta l'autostima e la motivazione
- favorisce l'inclusione
- consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- agisce sulla competenza emotiva

DESCRIZIONE:

Negli ultimi anni, il pianeta ha registrato un aumento della popolazione che ha portato alla dello sfruttamento delle risorse che cresce a ritmo esponenziale.

I giovani sono chiamati alla transizione verde, ovvero a un progredire che salvaguardi l'ecosistema e il futuro delle prossime generazioni. Una prima risposta viene dall'Agenda 2030 e il Piano d'Azione Europeo per l'Economia Circolare. L'invito è a un contributo collettivo per attuare un nuovo modello di economia circolare e di consumo sostenibile basato sulla maggiore consapevolezza di chi si riconosce come cittadina consumatrice e cittadino consumatore.

Le sfide ambientali si traducono in opportunità economiche e favoriscono il mercato dei prodotti e servizi sostenibili anche attraverso il coinvolgimento diretto della comunità globale di cittadine consumatrici e cittadini consumatori.

A loro spetta il diritto di ottenere informazioni chiare e trasparenti sulle abitudini di spesa più o meno impattanti ecologicamente, sui legami tra consumi e emissioni, sui cambiamenti climatici, sull'inquinamento atmosferico e idrico, sull'uso indiscriminato del terreno e sui rifiuti.

FASE PREPARATORIA

ATTIVITA'	DOCENTE/I	STUDENTE – GRUPPO	TEMPI
Preparazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ presenta e imposta il progetto ▪ suggerisce materiali introduttivi o completi ▪ attiva modalità di brainstorming ▪ motiva, responsabilizza gli studenti rispetto al ruolo da assumere ▪ organizza il lavoro di gruppo (definisce i gruppi e assegna i ruoli al loro interno) ▪ definisce le tappe del lavoro ▪ Fornisce i contenuti teorici relativi a: <ul style="list-style-type: none"> • Economia sostenibile • Questionario • Primi elementi di consumo dei beni in natura ▪ Studio e scoperta degli applicativi digitali: <ul style="list-style-type: none"> • Cospaces • Spatial ▪ Il pensiero computazionale ▪ La programmazione a blocchi ▪ Sviluppa lo spirito critico nei confronti delle informazioni presenti New Media ▪ Sviluppa l'utilizzo creativo delle risorse in rete 	<p style="text-align: center;">Acquisiscono i contenuti e iniziano a progettare lo story board (anche via web)</p>	<p>16 ore di lezione frontale in classe nello svolgimento delle attività legate all'Uda di Educazione Civica</p>
Progettazione	<ul style="list-style-type: none"> • Guida gli studenti • Supervisiona le attività di produzione ed elaborazione • Stimola l'autovalutazione negli studenti • Incoraggia e valorizza il lavoro in progress dello studente • Osserva le dinamiche di gruppo 	<p>Raccolgono e archiviano i materiali (cloud) Si confrontano su quanto raccolto e sulla progettualità Producono la mappa concettuale e il piano dell'opera e copione</p>	<p>6 ore svolte in classe Lavoro autonomo degli studenti fino alla stesura della mappa concettuale per la valutazione quadrimestrale di educazione civica</p>
REALIZZAZIONE			

ATTIVITA'	DOCENTE/I	STUDENTE – GRUPPO/I	TEMPI
Organizzazione	<ul style="list-style-type: none"> • Propone app, tool e tutte le risorse necessarie ed utili per la realizzazione del progetto 	<p>Scelgono tool ed app utili a produrre l'artefatto</p>	<p>4 ore in classe e confronto tra studenti tramite web</p>
Applicazione	<ul style="list-style-type: none"> • Guida gli studenti • Supervisiona le attività di produzione ed elaborazione • Stimola l'autovalutazione negli studenti 	<p>Applicano i contenuti appresi</p> <ul style="list-style-type: none"> • creazione della narrazione creando un ambiente VR in Cospaces • realizzazione presentazione in Spatial 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guida gli studenti 	<p>Presentano il lavoro di gruppo</p>	

Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • Supervisione del lavoro • Feedback • presentazione del prodotto 		10 ore svolte in classe
Condivisione	<ul style="list-style-type: none"> • Individua il canale adatto a presentare il lavoro finale 	Individuazione del canale adatto a presentare il lavoro finale	In modalità cooperativa Lavoro autonomo degli studenti
Riflessione	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi del processo e prodotto e valutazione 	Analizzano il prodotto Autovalutazione	Deadline 30 Aprile per definizione del lavoro per la valutazione di fine anno di educazione civica
Documentazione dell'esperienza	<ul style="list-style-type: none"> • Individua la repository per la condivisione 	Caricano i materiali prodotti nella repository scelta	

SETTING D'AULA	IN PRESENZA: aula Online: piattaforma Microsoft 365 – Teams
-----------------------	--

VALUTAZIONE	<p>L'artefatto finale sarà valutato considerando i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completezza • Efficacia • Accuratezza • Creatività e innovazione • Dimensione digitale (video - immagini - suoni) • Efficacia comunicativa rispetto allo scopo e al target di riferimento • Utilizzo del linguaggio tecnico specifico <p>La prova di verifica finale consisterà nella valutazione delle abilità acquisite nella creazione degli spazi multimediali</p> <p>La valutazione del processo didattico terrà conto di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodo di lavoro • Autonomia • Impegno • Collaborazione • Scelta e impiego delle risorse • Gestione del tempo e rispetto delle scadenze • Problem solving
--------------------	---