

Project plan Uda di Educazione Civica: La finanza sostenibile e il consumo critico e consapevole

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 digital 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:

La finanza ha il suo linguaggio, le sue regole, i suoi (pochissimi) attori protagonisti che la gestiscono. E i cittadini la subiscono, rischiano di essere considerati come semplici consumatori, in parte da tutelare nei loro risparmi, in parte da mettere di fronte a scelte difficili. Affrontare i temi economici e finanziari necessita un po' di sforzo: la finanza e l'economia non sono quasi mai spiegate in modo semplice. Ma le regole non sono poi così difficili. Un po' di matematica, qualche percentuale, ma niente che non possa essere spiegato in modo che un cittadino comprenda fino in fondo che cosa vogliono indicare alcuni termini fondamentali.

Inoltre attraverso il consumo critico si spiegherà come organizzare le proprie abitudini di acquisto sulla base di criteri ambientali e sociali, accordando la propria preferenza ai prodotti che posseggono requisiti ulteriori rispetto a quelli comunemente riconosciuti come la qualità e il prezzo.

FASE PREPARATORIA

ATTIVITA'	DOCENTE/I	STUDENTE – GRUPPO/I	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"> • finanza etica • finanza sostenibile • impact investing • ESG • Primi elementi di matematica finanziaria: <ul style="list-style-type: none"> • Proporzioni e percentuali • Regime dell'interesse semplice • Regime dell'interesse compost ▪ 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>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"> • Conferenze tematica prof. Volpi della Scuola Normale Superiore di Pisa“la Finanza etica e sostenibile” • Guida gli studenti • Supervisiona le attività di produzione ed elaborazione 	<p>Raccolgono e archiviano i materiali (cloud) Si confrontano su quanto raccolto e sulla progettualità</p>	<p>6 ore svolte in classe</p> <p>Lavoro autonomo degli studenti fino alla stesura del copione e del piano dell'opera</p>

ATTIVITA'	DOCENTE/I	STUDENTE – GRUPPO/I	TEMPI
	<ul style="list-style-type: none"> • Stimola l'autovalutazione negli studenti • Incoraggia e valorizza il lavoro in progress dello studente • Osserva le dinamiche di gruppo 	Producono il testo narrativo (piano dell'opera e copione)	Deadline: consegna entro la fine del quadrimestre per la valutazione quadrimestrale di educazione civica

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 	Scelgono tool ed app utili a produrre l'artefatto	4 ore in classe e confronto tra studenti tramite web
Applicazione	<ul style="list-style-type: none"> • Guida gli studenti • Supervisiona le attività di produzione ed elaborazione • Stimola l'autovalutazione negli studenti 	Applicano i contenuti appresi <ul style="list-style-type: none"> • creazione della narrazione creando un ambiente VR in Cospaces • realizzazione presentazione in Spatial 	10 ore svolte in classe In modalità cooperativa Lavoro autonomo degli studenti Deadline 13 Aprile per definizione del lavoro per la valutazione di fine anno di educazione civica
Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • Guida gli studenti • Supervisione del lavoro • Feedback <ul style="list-style-type: none"> ▪ presentazione ai gruppi per perfezionare i prodotti 	Presentano il lavoro di gruppo	
Condivisione	<ul style="list-style-type: none"> • Individua il canale adatto a presentare il lavoro finale 	Insieme ai docenti individuano il canale adatto a presentare il lavoro finale	
Riflessione	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi del processo e prodotto e valutazione 	Analizzano il prodotto Autovalutazione	
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
--------------------	---