

Progetto curricolare

Titolo: Progetti digitali Concorso regionale (Funzione strumentale web e multimedialità)		Destinatari: classi III - S.S. 1°	Tempi Da Dicembre a Gennaio
Area di potenziamento - Potenziamento linguistico; - Potenziamento Scientifico; - Potenziamento laboratoriale		Discipline coinvolte: Lettere, lingua inglese, tecnologia	
		Obiettivi formativi (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.	
Ente promotore: USR Sicilia, AICA			Docenti referenti F.S. web e multimedialità, prof. F. Vinci
Competenze chiave	Profilo delle competenze	Finalità del progetto	Compito di realtà
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 uno spot didattico per, stimolare la creatività, la logica sequenziale e documentare un'esperienza.</i>	Progettazione e realizzazione di uno spot pubblicitario su una delle tematiche proposte dal bando Problem solving
Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di affrontare in lingua inglese e francese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	Tematica affrontata: (a scelta tra) 1. Logica e pensiero computazionale, 2. internazionalizzazione del curricolo. Prodotto finale: video Spot ad uso didattico realizzato coi mezzi digitali.	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
Competenze digitali.	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per	Riconoscendo l'importanza del ruolo educativo che ricopre la scuola nella	

	ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	<i>formazione delle competenze digitali degli alunni, si è deciso di partecipare al concorso che l'USR Sicilia con AICA, propongono ogni anno. 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 utilizzando: tools in rete, la nostra web community (lo spazio virtuale del nostro istituto) per un lavoro condiviso e partecipato. In una seconda fase: riprese video, riprese fotografiche, fotoritocco, recitazione, montaggio e completamento del lavoro. Le attività si svolgeranno in assetto laboratoriale.</i>	apprendimento attraverso scheda digitale di autovalutazione sull'efficacia del dell' <i>object learning</i> . realizzato (Analizzare criticamente l'artefatto, Sviluppare riflessioni sui processi attivati).
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.		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
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