

# DIGIGREEN

## SCHEDE DI MODELLIZZAZIONE CONCLUSIVA DEL CURRICULUM VERTICALE

I.C. "GAGGIO MONTANO" di Bologna  
Liceo Classico Scientifico "SOCRATE" di Roma



**IL LINGUAGGIO DELL'UGUAGLIANZA SI IMPARA A SCUOLA:**

**laboratorio di ricerca/azione**

**Esperienze per la conoscenza e l'appropriazione di una cultura del rispetto verso l'altro, alla scoperta dell'unicità nella diversità di ciascuno.**

	SCUOLE PARTNER	GRUPPO DI LAVORO
	<p><b>IC Gaggio Montano - Bologna</b>  <b>Referente: Giorgi Annalisa</b></p>	<p>Referente: <u>Annalisa Giorgi</u></p> <p>Benedetti Patrizia, Bosio Maria, Cinzia Petrucciani, Vicentini Rita.</p>
	<p><b>Liceo Classico e Scientifico Socrate – Roma</b>  <b>Referente: Laura De Mattheis</b></p>	<p>Referente: <u>Laura De Mattheis</u></p> <p>Costantino Cacciavillani, Simona Vecchini, Livia Lucheroni, Claudia Fabbri, Mario Simeoni, Clizia Gurreri, Paola Rocchi</p>
<h1>FASE 4 e 5</h1>	<p>IC GAGGIO</p> <p>L'esperienza di imparare può essere ricca, piacevole, gratificante se condotta a contatto con la realtà, con la sensazione di non essere solo spettatori, ma protagonisti del proprio percorso di apprendimento.</p> <p>Ogni studente ha offerto il proprio contributo, per la cura del territorio, per il rispetto delle diversità, per l'integrazione tra culture, per la conoscenza reciproca fra generazioni e i diversi attori della comunità.</p> <p>Il nostro progetto ha perseguito la finalità di contrastare la povertà educativa e le diversità di genere offrendo un'istruzione di qualità e ha coinvolto l'intero Istituto comprensivo, dalle sezioni delle scuole dell'Infanzia alle classi delle scuole Primarie e Secondarie di secondo grado.</p> <p>Alcune esperienze sono state svolte in orario curricolare e hanno interessato l'insegnamento dell'educazione civica oltre ad altre discipline specifiche per ogni modulo. Altre esperienze sono state svolte in orario extracurricolare con gruppi classi eterogenei per età.</p>	<p>LICEO SOCRATE</p> <p>Il progetto si è articolato in alcuni passaggi significativi, che hanno coinvolto varie aree disciplinari e hanno messo in gioco diverse competenze. Il progetto è rientrato nella programmazione dell'Ed. civica delle classi coinvolte, per circa metà delle ore previste per ciascun anno di corso e, per le classi del triennio, nel PCTO. I moduli proposti, inseriti nel Curricolo di Istituto per l'Educazione civica, sono stati svolti, del tutto o in parte, da altre classi. Tutte le iniziative proposte hanno visto gli studenti protagonisti: i ragazzi si sono occupati, guidati e coordinati dagli insegnanti, della progettazione, dell'organizzazione e della realizzazione delle attività, utilizzando anche una pagina del sito scolastico</p>

PROGETTI	LICEO SOCRATE	GRUPPI TARGET
SOS SOCRATE	OBIETTIVO SOSTENIBILITA'	TUTTE LE CLASSI
USA UN'ALTRA PAROLA / USE ANOTHER WORD	USA UN'ALTRA PAROLA / USE ANOTHER WORD	TUTTE LE CLASSI

PROGETTI / ESPERIENZE	IC GAGGIO MONTANO	GRUPPI TARGET
LA SCUOLA CONVIVIALE	IO, TU, NOI	Sezioni della Scuola dell'infanzia di Lizzano in Belvedere, Silla e Castel d'Aiano
TERRA, ACQUA, FERRO E FUOCO	TERRA, ACQUA, FERRO E FUOCO	Scuola Primaria di Silla
ALFABETI ECOLOGICI	DALLA A ALLA Z - DA 0 A 20	Scuola Primaria di Marano
LE DONNE NELLA STORIA	LE DONNE NELLA STORIA	Scuola Secondaria di primo grado di Lizzano in Belvedere

**LICEO SOCRATE**

<b>TITOLO ESPERIENZA: SOS SOCRATE</b>	<b>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE</b> La scuola come luogo privilegiato per imparare il senso civico: ricerca e analisi del livello di sostenibilità della nostra scuola		
	<p><b>Titolo: SOS socrate</b>  <b>Sottotitolo: obiettivo sostenibilità</b>  <b>Descrizione breve dell'esperienza:</b> gli studenti anche attraverso metodologie didattiche quali il debate hanno analizzato i temi della sostenibilità, la loro realtà scolastica e hanno predisposto un questionario sui temi trattati. La raccolta dei risultati è stata analizzata producendo grafici e tabelle.  <b>Descrizione del prodotto finale:</b> organizzazione del debate, con la scelta e la formulazione delle mozioni; raccolta dati Analisi grafici e tabelle.  <b>Gruppi target: tutte le classi</b></p>		

<b>MODELLO EDUCATIVO</b>			
Learning by doing, Debate, Empirico – Progettuale	<p>Questo modulo progettuale ha permesso agli studenti, sia all'interno della loro classe sia all'interno delle classi aderenti al progetto, di scambiarsi pareri, stabilire confronti dialettici, anche partendo da posizioni diverse, immaginando possibili azioni concrete di miglioramento, nella scuola e nella società. A partire dall'esperienza della nostra scuola, capofila della Rete scuole Green, gli studenti si sono interrogati ed hanno chiesto ai loro compagni il livello di sostenibilità del nostro Istituto e cosa c'è ancora da fare. Educazione ed istruzione di qualità significano anche ipotizzare percorsi trasversali concreti di studio su questi temi. Prima della raccolta dei dati, organizzati poi in tabelle e grafici, gli studenti hanno lavorato sull'uso del digitale e sulle potenzialità che questo strumento offre.</p>		

<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ</b>	<b>COMPETENZE DIGITALI</b>	<b>COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI</b>
Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta	Il discente comprende l'importante ruolo della cultura nel raggiungimento della sostenibilità.	È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediali (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di	Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.  Ricerca, interpreta e valuta le informazioni.

	<p>Il discente capisce che l'educazione può aiutare a creare un mondo più sostenibile, equo e pacifico.</p> <p>Il discente comprende il ruolo dell'educazione, che consente alla tecnologia e alla legislazione di rafforzare e assicurare la piena partecipazione di tutti i generi.</p>	<p>montaggio audio video).</p> <p>Sa realizzare elaborati grafici, tabelle, diagrammi.</p> <p>Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>	<p>Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'Insegnante.</p> <p>Sceglie e utilizza diversi linguaggi per creare prodotti (anche multimediali) a scopo comunicativo.</p> <p>Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati.</p> <p>Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dalle diverse modalità espressive.</p> <p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune, esprimendo le proprie opinioni e sensibilità</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>
--	---	---	---

<p><b>META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE</b></p>	
<p>Considerazione critica sull' esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata</p> <p>Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale</p>	<p><b>Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.</b></p> <p><b>Scelta dei gruppi target:</b> Classi con docenti inseriti nel gruppo di lavoro  <b>Docenti coinvolti:</b> Tutte, ad eccezione di Scienze Motorie ed RC</p> <p><b>Temi, competenze, discipline di insegnamento:</b> Il progetto ha dato la possibilità di affrontare temi ed argomenti a volte solo parzialmente inseriti nella didattica ordinaria, permettendo un approfondimento critico e analitico sui temi di grande attualità. Tutti i docenti delle discipline coinvolte, ciascuna con le proprie metodologie e strumenti, integrati, a volte, da nuove modalità di apprendimento, hanno interagito creando un percorso logico, coerente con gli obiettivi del progetto e sostenuto dalle competenze digitali, sia quelle già in possesso degli studenti sia quelle scoperte e sperimentate grazie ai problemi suscitati dallo sviluppo del modulo.</p> <p><b>Programmazione e tempi di svolgimento:</b> programmazione di ogni attività con il gruppo referente. Le attività sono state svolte in orario scolastico ed extra-scolastico, con assegnazione di lavori di ricerca e produzione, individuali e di gruppo.</p> <p><b>Prospettive civiche:</b> Rispetto di sé, dell'altro della diversità e dell'unicità di ciascuno. Attenzione all'ambiente circostante. Senso di responsabilità condivisa.</p>

**Layer digitale:** Le esperienze digitali hanno supportato l'intero percorso. anche attraverso produzione di video, presentazioni in power point e Canva, foto.,

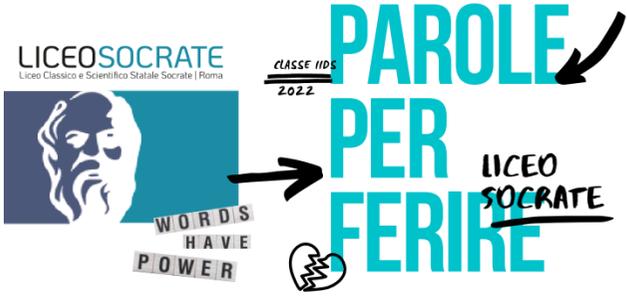
**Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.** Il progetto ha utilizzato diversi linguaggi: espressivo linguistico, orale e artistico.

**Tematizzazione (sostenibilità):** Riflessione sull'approfondimento del tema

**Autoimprenditorialità:** Attraverso il modello didattico metacognitivo, gli studenti sono stati chiamati a riflettere e a monitorare il proprio apprendimento in ogni segmento del percorso

**Costruzioni di reti di interesse territoriale:**

Non realizzate.

<b>TITOLO ESPERIENZA: USA UN'ALTRA PAROLA</b>	<b>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE</b> La scuola come luogo privilegiato per imparare il senso civico: ricerca e analisi del livello di sostenibilità della nostra scuola
	<p><b>Titolo: Usa un'altra parola-Use another word</b>  <b>Sottotitolo: Il linguaggio dell'inclusione si impara a scuola</b>  <b>Descrizione breve dell'esperienza:</b> gli studenti anche attraverso metodologie didattiche quali il cooperative learning, lavori di gruppo, ricerca sul web hanno analizzato le parole che creano discriminazione, sia in italiano sia nella lingua inglese. Partendo da testi saggistici e letterari gli studenti hanno analizzato le "parole per ferire", associandole alla storia del loro uso e riflettendo anche sulla presenza di esse nel loro linguaggio quotidiano.</p> <p><b>Descrizione del prodotto finale:</b> Produzione di schede con testi e immagini che hanno formato una sorta di opuscolo digitale, fruibile da tutta la comunità scolastica. Ogni scheda contiene due parole, una che discrimina una particolare categoria di persone e l'altra che invece crea " ponti". Dai lavori degli studenti sono emerse anche riflessioni sull'uso inconsapevole di parole e termini discriminanti. Altro momento importante è stato lo studio del concetto di "politically correct" e la sottile differenza tra la forma e la sostanza che certe espressioni inclusive presentano.</p> <p><b>Gruppi target: 1Dsc, 2Dsc, 2Dcl</b></p>

<b>MODELLO EDUCATIVO</b>	
Learning by doing, metacognitivo, dialogico-euristico, costruttivista	Questo modulo progettuale ha permesso agli studenti, sia all'interno della loro classe sia all'interno delle classi aderenti al progetto, di scambiarsi pareri, cercare fonti, stabilire confronti dialettici, anche partendo da posizioni diverse, immaginando possibili azioni concrete di miglioramento. Data l'ampiezza dell'argomento e delle sue implicazioni di effettiva ricaduta sulla vita degli studenti (come si parla, come si pensa e, dunque, come si agisce), è stato adottato un modello educativo di tipo misto, che ha integrato: <ul style="list-style-type: none"> <li>- il dialogo orientato dall'insegnante ma personalizzato in autonomia dai ragazzi nella ricerca;</li> <li>- l'esperienza concreta nell'apprendimento attraverso situazioni reali di linguaggio e di studio</li> <li>- il monitoraggio del proprio apprendimento in situazioni reali</li> <li>- sviluppo del potenziale interiore degli studenti attraverso opportuni supporti esterni (collaborazione tra pari, collaborazione con esperti, accesso alle risorse della conoscenza digitali e manualistiche)</li> </ul>

<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ</b>	<b>COMPETENZE DIGITALI</b>	<b>COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI</b>
Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta	Il discente capisce che l'educazione può aiutare a creare un mondo più sostenibile, equo e pacifico.	È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediali (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni	Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.

	<p>Il discente comprende i diritti fondamentali delle donne e delle ragazze, inclusi il diritto di essere libere dallo sfruttamento e dalla violenza e il loro diritto all'autodeterminazione alla riproduzione.</p> <p>Il discente comprende il ruolo dell'educazione, che consente alla tecnologia e alla legislazione di rafforzare e assicurare la piena partecipazione di tutti i generi.</p> <p>Il discente comprende i livelli di uguaglianza di genere nel proprio Paese e nella propria cultura in confronto alle norme globali (rispettando la sensibilità culturale), inclusa l'intersezionalità del genere con altre categorie sociali quali l'abilità, la religione e la razza.</p>	<p>(elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video).</p> <p>Conosce e usa con facilità applicazioni nel campo grafico.</p> <p>Sa realizzare elaborati grafici, tabelle, diagrammi.</p> <p>Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare ipotesi di soluzioni.</p> <p>Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse.</p> <p>Usa la rete anche in modo autonomo per condividere materiali ed interagire con altri.</p>	<p>Ricerca, interpreta e valuta le informazioni.</p> <p>Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'Insegnante.</p> <p>Sceglie e utilizza diversi linguaggi per creare prodotti (anche multimediali) a scopo comunicativo.</p> <p>Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati.</p> <p>Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dalle diverse modalità espressive.</p> <p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune, esprimendo le proprie opinioni e sensibilità.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Rispetta le cose proprie e altrui.</p>
			<p><b>Compito di realtà:</b></p> <p>Rielaborazione sia personale che collettiva dei dati raccolti, per un obiettivo comune e condiviso, usando varie modalità espressive, anche quelle multimediali.</p>

<b>META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE</b>	
	<b>Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.</b>
	<b>Scelta dei gruppi target:</b> Classi con docenti inseriti nel gruppo di lavoro

Considerazione critica sull' esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata  
Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale

**Docenti coinvolti:** Tutte, ad eccezione di Scienze Motorie ed RC

**Temî, competenze, discipline di insegnamento:** Il progetto ha dato la possibilità di affrontare temi ed argomenti a volte solo parzialmente inseriti nella didattica ordinaria, permettendo un approfondimento critico e analitico sui temi di grande attualità. Tutti i docenti delle discipline coinvolte, ciascuna con le proprie metodologie e strumenti, integrati, a volte, da nuove modalità di apprendimento, hanno interagito creando un percorso logico, coerente con gli obiettivi del progetto e sostenuto dalle competenze digitali, sia quelle già in possesso degli studenti sia quelle scoperte e sperimentate grazie ai problemi suscitati dallo sviluppo del modulo.

**Programmazione e tempi di svolgimento:** programmazione di ogni attività con il gruppo referente. Le attività sono state svolte in orario scolastico ed extra-scolastico, con assegnazione di lavori di ricerca e produzione, individuali e di gruppo.

**Prospettive civiche:** Rispetto di sé, dell'altro della diversità e dell'unicità di ciascuno. Attenzione all'ambiente circostante. Senso di responsabilità condivisa.

**Layer digitale:** Le esperienze digitali hanno supportato l'intero percorso. anche attraverso produzione di video, presentazioni in power point e Canva, foto.,

**Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.** Il progetto ha utilizzato diversi linguaggi: espressivo linguistico, orale e artistico.

**Tematizzazione (sostenibilità):** Riflessione sull'approfondimento del tema

**Autoimprenditorialità:** Attraverso il modello didattico metacognitivo, gli studenti sono stati chiamati a riflettere e a monitorare il proprio apprendimento in ogni segmento del percorso

**Costruzioni di reti di interesse territoriale:**

Per la realizzazione del modulo sono state coinvolte:

- associazione Telefono Rosa
- associazione Differenza donna
- psicologa per corso "Educazione al Rispetto"

**I.C. GAGGIO MONTANO**

<p><b>TITOLO ESPERIENZA: LA SCUOLA CONVIVIALE - IO, TU, NOI.</b></p>	<p><b>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE</b> La scuola come luogo per educare al rispetto dell'altro e di ciò che ci circonda.</p>
	<p><b>Titolo:</b> La scuola conviviale  <b>Sottotitolo:</b> Io, tu, noi.  <b>Descrizione breve dell'esperienza:</b> laboratori di espressività corporea e musicale tesi alla conoscenza e al rispetto dell'altro e di ciò che ci circonda. Laboratori specifici per il rispetto dell'ambiente esterno.  <b>Descrizione del prodotto finale:</b> percorsi guidati, esperienze concrete. Realizzazione della 'Terrazza Green'.  <b>Gruppi target:</b> Scuola dell'Infanzia di Lizzano in Belvedere, Silla, Castel d'Aiano.</p>

<p><b>MODELLO EDUCATIVO</b></p>	
<p>Trasmissivo, Learning by doing, Role – Playing, Empirico – Progettuale.</p>	<p>Agli alunni sono stati proposti:          Lettura di albi illustrati sul tema, attività di conversazione, drammatizzazione, giochi di ruolo, riproduzioni grafico pittoriche digitali individuali e di gruppo per la conoscenza diretta dell'ambiente circostante, dei fenomeni ecologici e biologici, meteorologici della quotidianità, dei mutamenti stagionali, del ciclo delle piante.          Attività per sviluppare la socialità e la comunicazione mettendo in pratica anche le proposte dei compagni, l'utilizzo della musica come canale comunicativo per favorire aggregazione tra gli alunni della Scuola dell'infanzia. Giochi specifici per la conoscenza ed il rispetto dell'altro. Giochi di movimento e ritmo e giochi per associare suono/rappresentazione grafica.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Il discente capisce che l'educazione può aiutare a creare un mondo più sostenibile , equo e pacifico.</p>	<p>Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco.</p> <p>Inizia a usare lo strumento tecnologico (es. robotica, coding) con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ,ricercare , creare.</p> <p>Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca.</p> <p>Si orienta nello spazio circostante riconoscendo luoghi del territorio e della vita quotidiana.</p>

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
	<p><b>Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.</b></p>
<p>Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata          Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale</p>	<p><b>Scelta dei gruppi target:</b> Progetto di Istituto.</p> <p><b>Docenti coinvolti:</b> Docenti della scuola dell'Infanzia che hanno aderito al progetto di Istituto.</p> <p><b>Temi, competenze, discipline di insegnamento:</b> tutti i campi esperienziali.</p> <p><b>Programmazione e tempi di svolgimento:</b> le attività sono state interamente svolte durante il tempo scuola.</p> <p><b>Prospettive civiche:</b> Rispetto di sé, dell'altro della diversità e dell'unicità di ciascuno. Attenzione all'ambiente circostante. Senso di responsabilità condivisa.</p> <p><b>Layer digitale:</b> l'intero percorso è stato documentato con immagini e brevi filmati. Questo materiale è stato condiviso con le famiglie .</p> <p><b>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.</b> L'intero percorso ha cercato di coinvolgere tutti gli ambiti espressivi, per far in modo che i bambini potessero esprimersi liberamente in ogni situazione, sperimentando varie situazioni d'esperienza.</p> <p><b>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.</b> Il progetto ha utilizzato diversi linguaggi: espressivo linguistico, orale e artistico.</p> <p><b>Tematizzazione (sostenibilità):</b> Riflessione sull'approfondimento del tema</p>

<p><b>TITOLO ESPERIENZA: TERRA E ACQUA, FERRO E FUOCO</b></p>	<p><b>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE</b></p> <p>Questo progetto è nato dalla necessità di far conoscere ai bambini, cittadini del futuro, il territorio di appartenenza ed educarli a stili di vita consapevoli e rispettosi. Il progetto si è sviluppato nella seconda parte dell'anno scolastico e ha visto coinvolte tutte le classi della scuola. Alcuni incontri sono stati dedicati in particolare all'osservazione guidata del territorio attorno ai fiumi Silla e Reno: flora e fauna, interventi dell'uomo sull'ambiente (antropizzazione).</p>
	<p><b>Titolo:</b> Terra e acqua, ferro e fuoco.</p> <p><b>Descrizione breve dell'esperienza:</b> percorso di conoscenza e valorizzazione del territorio, con le sue caratteristiche e le sue unicità. Scoperta degli antichi mestieri, delle attività e della 'vita' dettata dal fiume di ieri e di oggi. Incontri guidati con le Guardie Forestali del territorio.</p> <p><b>Descrizione del prodotto finale:</b> Elaborati grafici, disegni, rielaborazioni personali. Creazione del 'Diario di Bordo' per documentare le tappe più importanti del percorso con strumenti informatici (presentazioni google, slide, fotografie, ricerca con l'aiuto delle docenti utilizzando la rete...</p> <p><b>Gruppi target:</b> alunni della Scuola Primaria di Silla - alunni della Scuola dell'Infanzia di Silla (5 anni)</p>

<p><b>MODELLO EDUCATIVO</b></p>	
<p>Trasmissivo, Learning by doing, Role – Playing, Empirico – Progettuale.</p>	<p>Il progetto si è articolato partendo dalle domande e dalle scoperte dei bambini.</p> <p>obiettivi principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sviluppare le competenze sociali e civiche</li> <li>sapersi muovere e riconoscere gli spazi esterni del proprio territorio</li> <li>padroneggiare tecniche di osservazione e indagine</li> <li>conoscere ed analizzare i fenomeni di antropizzazione e riconoscere gli effetti dell'intervento dell'uomo sull'ambiente (con particolare riferimento ai fiumi Silla e Reno)</li> <li>sviluppare la propria identità' come "cittadini", intuendo l'importanza di condotte corrette</li> <li>riflettere sui luoghi di ieri e di oggi: ogni cosa ha una storia</li> <li>rispettare e valorizzare il mondo circostante</li> </ul>

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Il discente comprende l'importante ruolo della cultura nel raggiungimento della sostenibilità</p> <p>Il discente comprende il ruolo dell'educazione, che consente alla tecnologia e alla legislazione di rafforzare e assicurare la piena partecipazione di tutti i generi.</p> <p>Il discente conosce i processi locali, nazionali e globali che promuovono e allo stesso tempo ostacolano l'uguaglianza (politiche fiscali, salariali e di protezione sociale, attività aziendali, etc.)</p>	<p>Conosce diversi dispositivi e ne utilizza alcune funzionalità con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.</p> <p>Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>	<p>Sceglie e utilizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo.</p> <p>Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.</p> <p>Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.</p>

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
<p>Considerazione critica sull'esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata            Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale</p>	<p><b>Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.</b></p> <p><b>Scelta dei gruppi target:</b> Progetto di Istituto.</p> <p><b>Docenti coinvolti:</b> Docenti della scuola Primaria di Silla che hanno aderito al progetto di Istituto.</p> <p><b>Temi, competenze, discipline di insegnamento:</b> tutte le discipline</p> <p><b>Programmazione e tempi di svolgimento:</b> le attività sono state interamente svolte durante il tempo scuola. Alcune sono state realizzate utilizzando gli ambienti della scuola, la maggioranza, nel territorio circostante.</p> <p><b>Prospettive civiche:</b> Rispetto di sé, dell'altro della diversità e dell'unicità di ciascuno. Attenzione all'ambiente circostante. Senso di responsabilità condivisa.</p> <p><b>Layer digitale:</b> l'intero percorso è stato documentato con immagini e brevi filmati. gli alunni hanno elaborato le proprie esperienze anche con l'utilizzo degli strumenti digitali.</p>

**Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.** L'intero percorso ha cercato di coinvolgere tutti gli ambiti espressivi, per far in modo che i bambini potessero esprimersi liberamente in ogni situazione, sperimentando varie situazioni d'esperienza.

**Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.** Il progetto ha utilizzato diversi linguaggi: espressivo linguistico, orale e artistico.

**Tematizzazione (sostenibilità):** Riflessione sull'approfondimento del tema

**Autoimprenditorialità:** Attraverso il modello didattico metacognitivo, gli studenti sono stati chiamati a riflettere e a monitorare il proprio apprendimento in ogni segmento del percorso

**Costruzioni di reti di interesse territoriale:**

Per la realizzazione del modulo sono state coinvolte:

- Guardie forestali territoriali
- Esperti e volontari esterni che, a vario titolo, hanno contribuito alla realizzazione del progetto.

<b>TITOLO ESPERIENZA: ALFABETI ECOLOGICI : DALLA A ALLA Z - DA 1 A 20</b>	<b>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE</b>
	<p><b>Titolo:</b> Alfabeti ecologici: dalla A alla Z - da 0 a 20.</p> <p><b>Descrizione breve dell'esperienza:</b> L'attenzione educativa <i>ecologica</i> ha condotto i bambini ad affrontare i problemi del reale e della quotidianità con l'azione, la creatività ed il dialogo, per andare verso una crescita sostenibile fondata sul rispetto della natura, i diritti umani universali, la giustizia economica e una cultura della pace.  <i>Ecologico è una modalità, una qualità del pensare, del sentire, del reagire.  Ecologico è uno sguardo, un punto di vista sul mondo.</i>  Avere un punto di vista <i>ecologico</i> significa riuscire a vedere la danza degli elementi, la continua trasformazione, la dinamica della vita, la complessità delle relazioni e delle energie in campo. Un pensiero ecologico è un pensiero ambientale.  La scuola può e deve essere il luogo per crescere pensando in modalità <i>ecologica</i>, con una <i>consapevolezza ecologica</i>.</p> <p><b>Descrizione del prodotto finale:</b> I bambini hanno acquisito familiarità sul sentiero e sviluppato occhi attenti a notare le differenze stagionali, i passaggi dei selvatici, impronte e segni.  Il senso di libertà e di protagonismo hanno reso attivo il processo di apprendimento e consentito alla classe di maturare competenze di autonomia nell'ambiente naturale.  Ogni lettera dell'alfabeto è ancorata ad un vissuto, ad un'esperienza vissuta nell'anno scolastico e offerta come uno “sguardo” a chi percorre lo stesso nostro sentiero  Il fruitore del sentiero troverà, durante la sua escursione, la tabellazione con codici QR che rimandano al nostro percorso e offrono punti di vista e approfondimenti naturalistici legati alle esperienze dei bambini: uno per ogni lettera dell'alfabeto e uno per ogni numero.  Fissati su pali in ordine crescente, lettere e numeri sono collocati a distanze regolari e danno conto di specificità legate alle emergenze floristiche, alla fauna, alle caratteristiche del suolo e del rio.</p> <p><b>Gruppi target:</b> alunni della Scuola Primaria di Marano</p>

<b>MODELLO EDUCATIVO</b>	
Trasmissivo, Learning by doing, Role – Playing, Empirico – Progettuale.	L'esperienza si è posta alla base di ogni concettualizzazione e rappresentazione simbolica, accompagnando i bambini a sviluppare un sistema di conoscenze che travalica la tradizionale scansione e genera benessere e qualità educativa. I bambini hanno acquisito familiarità sul sentiero e sviluppato occhi attenti a notare le differenze stagionali, i passaggi dei selvatici, impronte e segni. Il senso di libertà e di protagonismo hanno reso attivo il processo di apprendimento e consentito alla classe di maturare competenze di autonomia nell'ambiente naturale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Il discente è capace di sfruttare tutte le opportunità per la propria educazione permanente e di applicare la conoscenza acquisita nelle situazioni quotidiane al fine di promuovere lo sviluppo sostenibile.</p> <p>Il discente comprende l'importante ruolo della cultura nel raggiungimento della sostenibilità.</p> <p>Il discente capisce che l'educazione può aiutare a creare un mondo più sostenibile, equo e pacifico.</p>	<p>Conosce diversi dispositivi e ne utilizza alcune funzionalità con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.</p> <p>Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>	<p>Sceglie e utilizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo.</p> <p>Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.</p> <p>Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.</p>

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
<p>Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale</p>	<p><b>Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.</b></p> <p><b>Scelta dei gruppi target:</b> Progetto di Istituto.</p> <p><b>Docenti coinvolti:</b> Docenti della scuola Primaria di Marano che hanno aderito al progetto di Istituto - classe 1<sup>a</sup></p> <p><b>Temi, competenze, discipline di insegnamento:</b> tutte le discipline</p> <p><b>Programmazione e tempi di svolgimento:</b> le attività sono state interamente svolte durante il tempo scuola. Alcune sono state realizzate utilizzando gli ambienti della scuola, la maggioranza, nel territorio circostante.</p> <p><b>Prospettive civiche:</b> Rispetto di sé, dell'altro della diversità e dell'unicità di ciascuno. Attenzione all'ambiente circostante. Senso di responsabilità condivisa.</p> <p><b>Layer digitale:</b> l'intero percorso è stato documentato con immagini e brevi filmati. Gli alunni hanno elaborato le proprie esperienze anche con l'utilizzo degli strumenti digitali. realizzazione di codici QR che rimandano al nostro percorso e offrono punti di vista e</p>

approfondimenti naturalistici legati alle esperienze dei bambini: uno per ogni lettera dell'alfabeto e uno per ogni numero.

**Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.** L'intero percorso ha cercato di coinvolgere tutti gli ambiti espressivi, per far in modo che i bambini potessero esprimersi liberamente in ogni situazione, sperimentando varie situazioni d'esperienza.

**Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.** Il progetto ha utilizzato diversi linguaggi: espressivo linguistico, orale e artistico.

**Tematizzazione (sostenibilità):** Riflessione sull'approfondimento del tema

**Autoimprenditorialità:** Attraverso il modello didattico metacognitivo, gli studenti sono stati chiamati a riflettere e a monitorare il proprio apprendimento in ogni segmento del percorso

## TITOLO ESPERIENZA: LE DONNE NELLA STORIA

## DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE



**Titolo:** Le donne nella storia

**Descrizione breve dell'esperienza:** per tutto l'anno scolastico i ragazzi/e delle tre classi del plesso hanno effettuato ricerche e approfondimenti, prima su figure femminili che nel corso delle storia sono emerse in diversi campi culturali, poi spinti dalla riflessione sul fatto che il lavoro risultava parziale e non dissimile da quello effettuato dagli uomini escludendo le donne, si è realizzato un secondo testo in cui si sono analizzate sia figure femminili che maschili emerse in diversi campi culturali limitando le ricerche dal punto di vista temporale al solo Novecento. Le ricerche hanno dato vita a un libro cartaceo e a due libri digitali interamente illustrati e impaginati dagli alunni/e stessi. Durante un laboratorio in collaborazione con la Cineteca di Bologna i ragazzi/e hanno svolto una ricerca storica sui fatti accaduti a Ca' Berna durante la Seconda Guerra Mondiale. Hanno quindi intervistato testimoni e storici del territorio, incontrato un regista e progettato e realizzato le riprese sia per tali interviste, sia delle zone interessate dai fatti. Infine, con l'aiuto degli esperti della cineteca, hanno ideato e realizzato il montaggio di un docufilm su quanto studiato e ascoltato.

**Descrizione del prodotto finale:** I podcast sono stati realizzati dai ragazzi/e di prima dopo aver letto alcuni libri di narrativa, in particolare uno relativo al bullismo al femminile, alcuni al period storico della prima metà del Novecento con particolare riferimento al periodo delle persecuzioni razziali e a personaggi o situazioni legati alle mafie. Inoltre i ragazzi/e hanno iniziato ad analizzare il testo La collina dei conigli, con particolare attenzione agli aspetti dell'organizzazione sociale e della responsabilità individuale presenti nel libro. Gli alunni/e hanno riassunto il contenuto dei testi che hanno poi registrato. Con l'aiuto di un'insegnante, è stato effettuato il montaggio. Per lo stop motion i ragazzi/e hanno analizzato diversi aspetti dell'inquinamento; hanno quindi scritto una piccola sceneggiatura, preparato gli elementi fissi e mobili e infine, con un'applicazione del cellulare, hanno realizzato il video stop motion. Come ultimo passaggio sono stati inseriti i titoli di testa e di coda e la colonna sonora. Due dei power point costituiscono il lavoro preparatorio e finale di impaginazione del libro su donne nella storia, nell'arte, nella scienza e in altri campi della società. I ragazzi e le ragazze delle diverse classi hanno realizzato con la docente di arte i ritratti dei personaggi e, con diverse discipline, hanno studiato e sintetizzato la vita e l'operato di ognuno. Al lavoro di montaggio e impaginazione per il libro cartaceo si è aggiunto il lavoro di impaginazione per due libri digitale realizzati con book creator. Uno dei power point documenta il lavoro svolto con l'insegnante di storia; i ragazzi/e hanno realizzato dei castelli con i Lego, partendo dallo studio della struttura del castello medievale, della sua funzione e della vita che vi si conduceva. Si è poi passati alla progettazione in pianta del castello fatta a gruppi e alla sua realizzazione con i Lego. Infine con l'insegnante di Arte i ragazzi/e hanno realizzato degli sfondi per l'ambientazione del loro castello. Uno dei power point documenta il lavoro svolto con l'insegnante di geografia; i ragazzi hanno realizzato un'Italia in miniatura partendo dalla carta politica dell'Italia riprodotta in grande e ritagliando, piegando e assemblando i modellini in cartoncino di alcuni monumento posti nelle diverse città. Il movie maker è stato realizzato dai ragazzi/e di terza dopo la lettura del libro la Collina dei conigli, come una sorta di trailer di invito alla lettura. Del libro si sono analizzati in particolare i personaggi e il loro peculiare apporto alla vita comunitaria e alla risoluzione dei problemi che i conigli si trovavano via via ad affrontare, sia i diversi tipi di organizzazione sociale incontrati dal gruppo (tradizionale - conservatrice, consumistica – individualista, dittatoriale - militarizzata) fino a giungere alla società democratica costruita dai protagonisti. I ragazzi hanno scelto le immagini e la colonna sonora, procedendo poi a montarli con l'apposito programma.

**Gruppi target:** alunni scuola Secondaria di primo grado di Lizzano in Belvedere.

<b>MODELLO EDUCATIVO</b>	
Trasmissivo, Learning by doing, Role – Playing, Empirico – Progettuale.	Agli alunni sono stati proposti:

<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ</b>	<b>COMPETENZE DIGITALI</b>	<b>COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI</b>
Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta	<p>Il discente capisce che l'educazione può aiutare a creare un mondo più sostenibile, equo e pacifico.</p> <p>Il discente comprende i diritti fondamentali delle donne e delle ragazze, inclusi il diritto di essere libere dallo sfruttamento e dalla violenza e il loro diritto all'autodeterminazione alla riproduzione.</p> <p>Il discente comprende il ruolo dell'educazione, che consente alla tecnologia e alla legislazione di rafforzare e assicurare la piena partecipazione di tutti i generi.</p> <p>Il discente comprende i livelli di uguaglianza di genere nel proprio Paese e nella propria cultura in confronto alle norme globali (rispettando la sensibilità culturale), inclusa l'intersezionalità del genere con altre categorie sociali quali l'abilità, la religione e la razza.</p> <p>Il discente conosce le opportunità e i benefici offerti dalla piena uguaglianza di genere e dalla partecipazione nelle fasi legislative e di governo, inclusi gli stanziamenti di bilancio, il mercato del</p>	<p>Conosce le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi.</p> <p>Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare ipotesi di soluzioni.</p> <p>Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse.</p> <p>Usa la rete anche in modo autonomo per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>	<p>Ricerca, interpreta e valuta le informazioni.</p> <p>Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse.</p> <p>Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dalle diverse modalità espressive.</p> <p>È consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri e altrui.</p>

	<p>lavoro e i processi decisionali pubblici e privati.</p> <p>Il discente capisce che la disuguaglianza è una delle principali cause dei problemi della società e dell'insoddisfazione individuale.</p>		
--	---	--	--

<b>META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE</b>	
	<b>Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.</b>
<p>Considerazione critica sulla esperienza svolta da parte dei soggetti partecipanti a questa specifica attività presentata          Descrivere le strategie metodologiche e organizzative per attivare una progettualità tematica ed esperienziale da dispiegare nel curriculum scolastico verticale</p>	<p><b>Scelta dei gruppi target:</b> Progetto di Istituto.</p> <p><b>Docenti coinvolti:</b> Docenti della scuola Secondaria di Lizzano in Belvedere che hanno aderito al progetto di Istituto.</p> <p><b>Temi, competenze, discipline di insegnamento:</b> Italiano, Storia, Arte.</p> <p><b>Programmazione e tempi di svolgimento:</b> le attività sono state interamente svolte durante il tempo scuola. Alcune sono state realizzate utilizzando gli ambienti della scuola, la maggioranza, nel territorio circostante.</p> <p><b>Prospettive civiche:</b> Rispetto di sé, dell'altro della diversità e dell'unicità di ciascuno. Attenzione all'ambiente circostante. Senso di responsabilità condivisa.</p> <p><b>Layer digitale:</b> l'intero percorso è stato documentato con immagini e brevi filmati. Gli alunni hanno elaborato le proprie esperienze anche con l'utilizzo degli strumenti digitali. Realizzazione di podcast, stop motion, presentazioni con power point, movie maker.</p> <p><b>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.</b> L'intero percorso ha cercato di coinvolgere tutti gli ambiti espressivi, per far in modo che i bambini potessero esprimersi liberamente in ogni situazione, sperimentando varie situazioni d'esperienza.</p> <p><b>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.</b> Il progetto ha utilizzato diversi linguaggi: espressivo linguistico, orale e artistico.</p> <p><b>Tematizzazione (sostenibilità):</b> Riflessione sull'approfondimento del tema</p> <p><b>Autoimprenditorialità:</b> Attraverso il modello didattico metacognitivo, gli studenti sono stati chiamati a riflettere e a monitorare il proprio apprendimento in ogni segmento del percorso</p> <p><b>Costruzioni di reti di interesse territoriale:</b>          Per la realizzazione del modulo sono state coinvolte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cineteca di Bologna</li> <li>- Esperti e volontari esterni che, a vario titolo, hanno contribuito alla realizzazione del progetto.</li> </ul>