

DIGIGREEN

SCHEDE DI MODELLIZZAZIONE CONCLUSIVA DEL CURRICULUM VERTICALE

I.C. "A.ROSMINI" di Roma
I.I.S. "RONCALLI" di Poggibonsi

30.06.2022



RIGENERAZIONE URBANA

Laboratorio civico permanente per un abitare solidale, sostenibile, condiviso, partecipato

30 giugno 2022	SCUOLE PARTNER	GRUPPO DI LAVORO
	<p>IC Rosmini, Roma Referente: <u>Luca Farci</u> per la Secondaria e <u>Monia Patriarca</u> per la Primaria https://www.ic-rosmini.edu.it/digigreen/</p>	<p>Primaria: Alessandra Di Cesare, Barbara Di Felice, Di Renzi Paola, Lucia Losani, Monia Patriarca, Monica Pezzi, Antonella Pilla, Livia Silli, Maria Simeone, Valeria Rubini (Religione)</p> <p>Secondaria: Daniele Mancini (tecnologia), Donatella Iorio (tecnologia) Mirko Magnalardi (arte e immagina), Veronica a Beccara (Lettere) Maria Maresca (Lingue straniere) Luca Farci (Religione)</p>
	<p>IIS Roncalli (tecnico, economico, tecnologico e scientifico) di Poggibonsi Referente: Irene Tosato https://www.iisroncalli.edu.it/pagine/rigenerazione-urbana</p>	<p>Referente: <u>Irene Tosato</u> (Topografia, Disegno e Storia dell'Arte, Teorie e tecniche di rappresentazione grafica)</p> <p>Giuseppina Battaglia (italiano), Patrizia Cuozzo Francesco Donzelli, Michele Franzese, Luca Gonnelli (Progettazione, Costruzioni e Impianti), Rosa Lautieri(Progettazione Costruzioni e Impianti), Cinzia Massi Ianimatore Digitale), Giuseppe Salerno, Marco Simoncini (Sostegno)</p>
<h2>FASE 4 e 5</h2>	<p>Il Progetto è consistito nell'attivazione di un vero e proprio laboratorio "civico" operativo per conoscere e ridisegnare il territorio urbano del proprio quartiere (città) sia dal punto di vista fisico che da quello sociale, in una prospettiva storica (memoria) e soprattutto di sguardo verso il futuro (proposte, progetti, prefigurazioni). Il laboratorio si propone strategie consapevoli di rigenerazione urbana (sociale e spaziale) coinvolgendo le istituzioni locali e i cittadini del quartiere. I nodi educativi fondamentali sono quelli della cura dello spazio pubblico, della pratica dell'ascolto e della condivisione delle scelte comuni, della solidarietà come strategia per uno sviluppo sostenibile, del senso di identità costruito attorno ad azioni spontanee di appropriazione dello spazio urbano, sia artistiche ed espressive, che di socializzazione o di pianificazione (urbanismo tattico). Dal punto di vista dello sviluppo delle competenze digitali, il progetto prevede l'uso delle tecnologie IT a supporto delle attività di: analisi, mappatura, rilievo, collezione, ricerca, memoria, progettazione, elaborazione e restituzione.</p>	

MATRICE DEL CURRICOLO INIZIALE / Competenze e obiettivi

(giugno 2021)


COMPETENZE DI SOSTENIBILITA' Sono desunte dal Manuale Unesco	OBIETTIVI DISCIPLINARI O TRASVERSALI Specifici rispetto alle competenze di sostenibilità	COMPETENZE DIGITALI
<p>COGNITIVE</p> <p>Essere consapevoli delle caratteristiche del territorio in cui si vive e degli organi che lo governano, ai diversi livelli di organizzazione sociale e politica e di gestione programmatica (piani sociali, piani regolatori, piani economici, etc.</p> <p>Il discente conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.</p> <p>Il discente conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente comprende il valore della conoscenza e preservazione e diffusione delle memorie locali</p> <p>Il discente comprende i concetti di giustizia, inclusione e pace e la loro relazione con il comportamento quotidiano a scuola e nel quartiere</p> <p>Il discente capisce i concetti di disagio sociale e povertà ed è capace di riflettere criticamente e proporre azioni volontariato e mitigazione</p>	<p>LETTURA E ANALISI DEL TERRITORIO</p> <p>È in grado di interpretare gli elaborati cartografici che rappresentano il territorio sapendone individuare le caratteristiche urbane e ambientali</p> <p>È capace di esplorare il territorio e documentare l'esplorazione per metterne in evidenza le varie caratteristiche (mappatura) ambientali, sociali, storiche: fotografie, disegni dal vero, registrazioni video e/o audio, collezioni.</p> <p>È in grado di ricercare le fonti da cui ricavare le informazioni storiche sia antiche che moderne del proprio territorio</p> <p>È capace di ricavare da interviste e testimonianze orali informazioni per ricostruire le microstorie del territorio</p> <p>CONDIVISIONE E PARTECIPAZIONE</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>	<p>Primaria</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>Secondaria</p> <p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Ha la capacità di trovare informazioni on line, valutarne la credibilità, creare propri contenuti e condividerli nel modo migliore. Sviluppare un pensiero critico in rete dove spesso circolano fake news</p>
<p>Socio-emotive</p> <p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p>	<p>È in grado organizzare tavoli di lavoro collaborativi con i propri pari per elaborare soluzioni e strategie di trasformazione del territorio e a supporto delle fragilità</p>	<p>È in grado di rappresentare semplici modelli tridimensionali digitali e creare rendering.</p> <p>Conosce e usa applicazioni per documentare la lettura e analisi del territorio</p>

<p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è capace di mostrare sia sensibilità verso i problemi che si riferiscono alla povertà che empatia e solidarietà verso le persone povere e coloro che si trovano in situazioni vulnerabili.</p> <p>Collaborare all'elaborazione e alla realizzazione dei diversi progetti (salute, ambiente, sicurezza, volontariato, ecc.) promossi dalla scuola e dal territorio.</p> <p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p>	<p>È in grado di partecipare ad una riunione dei referenti istituzionali della scuola e dell'ente locale per esporre idee e progetti di cambiamento e trasformazione del territorio</p> <p>PRODUZIONE DI PROPOSTE E STRATEGIE</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</p> <p>Si adopera per sintetizzare gli aspetti salienti del territorio in elaborati sia digitali che analogici per la loro divulgazione e comunicazione</p> <p>Sa mettere in atto strategie di autoconstruzione per realizzare modelli in scala delle proposte progettuali di trasformazione del territorio</p> <p>Sa attuare azioni di solidarietà a supporto delle fragilità sia all'interno della scuola che nel territorio</p>	<p>Sa realizzare semplici elaborati bidimensionali e tridimensionali per la comunicazione del progetto di trasformazione del territorio</p> <p>E' in grado di utilizzare strumenti per il rilievo del territorio ed elaborarli con software adeguati alla restituzione.</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del circolo, fornendo supporto ai compagni .</p>
<p>Comportamentali</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, implementare, valutare e svolgere le attività che contribuiscono alla riduzione della povertà economica, sociale ed educativa</p> <p>Il discente sa valutare criticamente i temi di pace, giustizia, inclusione sia a livello locale che globale</p> <p>Il discente è in grado di richiedere e supportare pubblicamente lo sviluppo di politiche che promuovono pace, giustizia, inclusione, solidarietà, sostenibilità</p> <p>Il discente è capace di diventare un agente di cambiamento nei processi decisionali locali, pronunciandosi contro le ingiustizie</p>		<p>E' in grado di adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno.</p> <p>E' in grado di adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.</p>

PROGETTI / ESPERIENZE	IC ROSMINI	GRUPPI TARGET
ECOCOMITATO	Gli studenti si impegnano e partecipano alle istituzioni di quartiere con proposte e idee	Rappresentanti delle classi
ECO ROSMINI PODCAST	Il Podcast dell'Ecocomitato	Rappresentanti delle classi
FESTA DELLA PRIMAVERA	Evento di solidarietà per testimoniare il valore della pace e dello stare insieme	Tutte le classi della scuola
NOI E GLI ALTRI	Progetto di solidarietà alimentare	3D e 3E
DON SARDELLI GARDEN	Il Giardino Aromatico per Don Roberto Sardelli	Tutte le classi della scuola
PEACE & BICYCLE	Bike to school organizzato dai ragazzi	Tutte le classi prime
TAKE ACTION !	How we could transform our territory	3E
URBANISMO TATTICO	Come mi approprio creativamente dello spazio pubblico	2G e classi della primaria
MAPPING	Esplorazioni e mappature del territorio urbano	2SM, 3H, 3D
IL TERRITORIO RACCONTA	Esperienze di conoscenza del territorio e costruzione di mappe	3SM, 3G, 3D, 3E
THE KIOSK	How we could transform our territory	2G
LET'S PLAYGROUND	Attività della scuola primaria	Classi della primaria

PROGETTI / ESPERIENZE	RONCALLI, POGGIBONSI	GRUPPI TARGET
GEOMETRA IN VOLO I	Laboratorio sull'uso dei droni per il rilievo del territorio	3-4-5 CAT
GEOMETRA IN VOLO II	Rilievo con strumentazione topografica avanzata (gps-laser scanner – droni) di un'area dismessa della scuola	3-4-5 CAT
UN ANFITEATRO AL CENTRO DI UNA DISCARICA : IN TOSCANA C'E'	Collaborazioni e suggestioni con il Comune di Peccioli. L'idea che dal rifiuto possa nascere nuova vita è stata l'ispirazione dalla quale nasce la realizzazione di un anfiteatro che diventa luogo simbolo per festival , manifestazioni ed eventi di rilievo.	3-4-5 CAT
COS'E' IL TEATRO DEL SILENZIO?	Trasformare il concetto di teatro a partire da questa esperienza. La particolarità di questo Teatro è che vi viene svolto un solo spettacolo all'anno, mentre per i restanti 364 giorni in questo bellissimo luogo immerso nella campagna Toscana regna il Silenzio.	3-4-5 CAT

I.C. ROSMINI

DON SARDELLI GARDEN	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Don Sardelli Garden: un giardino di essenze aromatiche</p> <p>Sottotitolo: Rito Civico per la realizzazione di un Giardino di essenze aromatiche per commemorare la memoria di don Roberto Sardelli</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza / prodotto finale: il progetto consiste nel realizzare un giardino di essenze aromatiche che abbia le sembianze, se visto dall'alto con un drone, di Don Roberto Sardelli</p> <p>Gruppi target: tutti gli studenti della scuola</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/gallerie/eventi-manifestazioni/don-sardelli-green/ https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Uploads/presentazione-don-Sardelli-IC-ROSMINI-2022-digigreen-web.pdf</p>

MODELLO EDUCATIVO	
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>IL GIARDINO AROMATICO PER DON ROBERTO SARDELLI. Rito civico per la realizzazione del giardino di piante aromatiche dedicato a Don Roberto Sardelli</p> <p>Fino a tre anni fa la nostra scuola aveva un amico speciale che ci veniva spesso a trovare. Si chiamava Roberto Sardelli ed era un prete. Quando era giovane, invece di rimanere nella sua parrocchia, aveva deciso di andare a vivere con i “baraccati”, cioè quelle persone emigrate dalle campagne a Roma per trovare lavoro, che, non avendo i soldi per affittare una casa, si erano adattate a vivere in baracche costruite di lamiera nella zona dell'Acquedotto Felice, senza luce, né acqua, né strade, né fognature. Don Roberto era andato a vivere con loro, per condividere la loro vita e le loro difficoltà, e là aveva fondato una scuola, che aveva denominato “Scuola 725” (dal numero della baracca in cui era ospitata), per far sì che i figli dei baraccati non rimanessero analfabeti e potessero andare avanti negli studi e trovare così un lavoro che gli permettesse di uscire dalle baracche e vivere con dignità una volta diventati grandi.</p> <p>Oltre a dedicarsi alla scuola, don Sardelli si impegnò insieme ai baraccati nella battaglia per ottenere delle vere case, che finalmente furono loro assegnate e continuò anche dopo a seguire quei ragazzi e ad aiutare altre persone in difficoltà, che non mancano mai nelle nostre città: gli immigrati, i senzatetto, i malati di AIDS... Tutte queste cose quest'uomo così speciale raccontava quando veniva a trovarci, e molti vostri compagni hanno così avuto la fortuna di ascoltare quelle esperienze così dolorose, ma anche piene di speranza, direttamente dalla sua voce. Tre anni fa, il 18 febbraio 2019, don Roberto ci ha purtroppo lasciato. A tre anni di distanza, il 18 febbraio, vogliamo ricordare questo amico speciale con un gesto simbolico: posizioneremo seicento piantine aromatiche sulla “collinetta” di fronte alla scuola, formando l'immagine del suo volto, che sarà ripresa dall'alto con un drone. Ciascuno di voi potrà partecipare, portando la piantina sulla collinetta e posizionandola nei “pixel” che saranno indicati per terra. Le piantine rimarranno sulla collinetta, a disposizione di chiunque voglia prenderle e portare a casa un “pezzetto” di ricordo di don Roberto.</p>
<p>Community Based Design</p>	
<p>Learning by doing</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 conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.</p> <p>Il discente conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente comprende il valore della conoscenza e preservazione e diffusione delle memorie locali</p> <p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è capace di mostrare sia sensibilità verso i problemi che si riferiscono alla povertà che empatia e solidarietà verso le persone povere e coloro che si trovano in situazioni vulnerabili.</p> <p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p>	<p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del curriculum, fornendo supporto ai compagni .</p> <p>E' in grado di adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno.</p>	<p>È in grado di interpretare gli elaborati cartografici che rappresentano il territorio sapendone individuare le caratteristiche urbane e ambientali</p> <p>È in grado di ricercare le fonti da cui ricavare le informazioni storiche sia antiche che moderne del proprio territorio</p> <p>È capace di ricavare da interviste e testimonianze orali informazioni per ricostruire le microstorie del territorio</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>È in grado organizzare tavoli di lavoro collaborativi con i propri pari per elaborare soluzioni e strategie di trasformazione del territorio e a supporto delle fragilità</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</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>Scelta dei gruppi target: Quale motivazione ha portato alla scelta degli specifici gruppi target ?</p> <p>Il progetto, dal forte carattere performativo, ha coinvolto tutta la comunità educante. Non solo docenti e studenti ma anche i genitori e le istituzioni locali che hanno patrocinato l'evento.</p> <p>Docenti coinvolti: Quali discipline ha coinvolto il progetto?</p> <p>Il progetto ha coinvolto tutte le discipline e tutti i docenti hanno affrontato l'eredità culturale di Don Roberto Sardelli attraverso una serie di unità educative specifiche nelle settimane antecedenti l'evento.</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: riflessione sul rapporto tra il tema progettuale, le competenze (corredo metodologico e non solo lista acritica) e organizzazione delle attività educative e disciplinari in classe. Come rimodulo il curriculum di Italiano? Come rimodulo le unità di apprendimento di Matematica ?</p> <p>Per alcune settimane la scuola ha tematizzato le attività educative. Quindi ciascuna disciplina ha affrontato e approfondito gli spunti che derivavano dalla lettura dell'opera sociale ed educativa di Don Roberto Sardelli. Questo tempo di approfondimento ha prodotto degli esiti disciplinari per classe. A conclusione, tutti insieme ci siamo raccolti in una giornata rituale.</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: Quali tempi ha richiesto la preparazione del progetto? Quali sono state le scelte organizzative rispetto al tempo scuola ? Le attività sono state tutte svolte all'interno del tempo scuola ?</p> <p>Il progetto del rito è stato preparato dai docenti di arte, tecnologia e musica durante le ore curricolari. Sono stati organizzati incontri meet preparatori tra i docenti. Ma hanno contribuito anche i colleghi delle altre discipline con unità educative di comprensione e consapevolezza sul valore dell'azione di Don Roberto Sardelli nel contesto sociale e culturale attuale.</p> <p>Prospettive civiche: Quali prospettività civiche trasversali ha attivato il progetto?</p> <p>Community based design: progettazione di esperienze rituali simboliche ed espressive che coinvolgono l'intera comunità educante. La scuola fuori dalla scuola: la città (il giardino) è la mia aula.</p> <p>Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto ? Maria Lai, arte relazionale, trasfigurazione del pixel digitale in un pixel vegetale, discretizzazione visuale, memoria della figura di Don Roberto Sardelli, esperienze di appropriazione dello spazio pubblico come azione di rivendicazione all'educazione aperta e per tutti, estetica verticale (dall'alto)</p> <p>Layer digitale: in che modo il digitale ha supportato il percorso esperienziale e educativo?</p> <p>L'evento finale è paradigmatico del costante dialogo tra digitale e analogico: la metafora del "pixel vegetale" ha indissolubilmente collegato i due mondi in un dialogo intimo e comprensibile da tutti.</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. In che modo i linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare?</p>

I linguaggi espressivi in questo caso trovano valore implicito nell'esperienza. Caso paradigmatico è stato l'intervento dei colleghi di musica che hanno realizzato la colonna sonora del video di documentazione dell'evento di Don Sardelli aggiungendo un "vestito" sonoro all'intera operazione educativa

Tematizzazione (sostenibilità): Riflessione sull'approfondimento del tema


L'appropriazione del parco davanti a scuola, l'idea di realizzare un giardino aromatico, la pratica rituale collettiva, sono tutte questioni che riguardano il tema generale della sostenibilità ambientale e sociale.

Autoimprenditorialità: Come valorizzare lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti?

Gli studenti hanno preso parte al rito civico. Alcune classi hanno progettato la performance e hanno contribuito alla realizzazione dell'artwork. I ragazzi hanno fatto esperienza dell'intero processo

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Come si coinvolge il territorio?

Il Municipio XIII ha patrocinato l'esperienza ed è stata organizzata una giornata in presenza delle istituzioni e degli ex-allievi di Don Roberto Sardelli. Hanno inoltre partecipato le famiglie dei ragazzi. Inoltre sono stati coinvolti genitori con particolari esperienze come per esempio il volo del drone.


FESTA DELLA PRIMAVERA	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: Festa della Primavera</p> <p>Sottotitolo: Evento di solidarietà per testimoniare il valore della pace e dello stare insieme</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Nella collinetta di fronte alla scuola è stata organizzata una giornata ludico ricreativa anche alla presenza delle famiglie e delle istituzioni locali. E' stato realizzato un flashmob come gesto di solidarietà ha chi soffre le guerre.</p> <p>Descrizione del prodotto finale: Flash Mob, Attività Ludico Ricreative, momento di socialità, presentazione dei lavori della'ECO-COMITATO</p> <p>Gruppi target: Tutte le classi della scuola</p> <p>URL: https://www.youtube.com/watch?v=laV9cNgYAAc</p>		

MODELLO EDUCATIVO			
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>I ragazzi sono stati coinvolti in una serie di attività ludico ricreative co-progettate insieme ai docenti. In questa occasione l'Ecocomitato ha presentato alle istituzioni locali i progetti per la trasformazione degli spazi della scuola e del giardino pubblico, coinvolgendo il Municipio in una serie di attività di progettazione partecipata.</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 conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente comprende i concetti di giustizia, inclusione e pace e la loro relazione con il comportamento quotidiano a scuola e nel quartiere</p>	<p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p>	<p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>

	<p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p> <p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p> <p>Il discente sa valutare criticamente i temi di pace, giustizia, inclusione sia a livello locale che globale</p> <p>Il discente è in grado di richiedere e supportare pubblicamente lo sviluppo di politiche che promuovono pace, giustizia, inclusione, solidarietà, sostenibilità</p> <p>Il discente è capace di diventare un agente di cambiamento nei processi decisionali locali, pronunciandosi contro le ingiustizie</p>		<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>È in grado di partecipare ad una riunione dei referenti istituzionali della scuola e dell'ente locale per esporre idee e progetti di cambiamento e trasformazione del territorio</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</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>Scelta dei gruppi target: Quale motivazione ha portato alla scelta degli specifici gruppi target ? E' stata coinvolto tutta la scuola. L'evento è stato corale.</p> <p>Docenti coinvolti: Quali discipline ha coinvolto il progetto? Ha coinvolto tutte le discipline</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: riflessione sul rapporto tra il tema progettuale, le competenze (corredo metodologico e non solo lista acritica) e organizzazione delle attività educative e disciplinari in classe. Come rimodulo il curriculum odi Italiano? Come rimodulo le unità di apprendimento di Matematica? Ogni docente ha interpretato secondo le sue sensibilità disciplinare il tema sulla solidarietà e della pace e ha innestato nella propria didattica momenti di riflessione e unità educative per rafforzare le competenze civiche di riferimento</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: Quali tempi ha richiesto la preparazione del progetto? Quali sono state le scelte organizzative rispetto al tempo scuola? Le attività sono state tutte svolte all'interno del tempo scuola? La progettazione e l'esecuzione delle attività sono state svolte durante il tempo scuola</p> <p>Prospettive civiche: Quali prospettive civiche trasversali ha attivato il progetto? Il progetto è stato preparato, condiviso e vissuto da tutta la comunità scolastica: ci siamo tutti riconosciuti in un momento di rigenerazione e soprattutto di consapevolezza della situazione internazionale (la guerra in Ukraina). Ci siamo domandati quanto le nostre azioni singole possano avere effetto sui conflitti internazionali. Abbiamo capito che accogliere i ragazzi sfuggiti alla guerra è già un gesto di resistenza.</p> <p>Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto ?</p> <p>Layer digitale: in che modo il digitale ha supportato il percorso esperienziale ed educativo? I ragazzi si sono trovati a documentare questa iniziativa, come le altre del progetto DIGIGREEN, attraverso una restituzione in Podcast</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. In che modo i linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare?</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): Riflessione sull'approfondimento del tema</p> <p>Autoimprenditorialità: Come valorizzare lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti?</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: Come si coinvolge il territorio? La festa della primavera è stata supportata e co-progettata insieme all'ente locale.</p>


BIKE TO SCHOOL	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Peace & Bicycle</p> <p>Sottotitolo: Esperienza di Bike to School</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: I ragazzi sono stati coinvolti in una serie di iniziative per sperimentare il bike to school</p> <p>Descrizione del prodotto finale: Esperienza di bike to school e documentazione video</p> <p>Gruppi target: Ragazze e ragazzi delle classi prime della scuola secondaria di primo grado</p> <p>URL https://youtu.be/W86mxYTmNN8</p>

MODELLO EDUCATIVO	
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>I ragazzi sono stati coinvolti negli aspetti organizzativi dell'evento: hanno inviato le richieste alla Dirigenza, hanno richiesto di avere assistenza da parte dei Vigili Urbani, hanno realizzato le bandiere della pace, hanno organizzato tramite un gruppo whatsapp l'incontro per la partenza del bike to school, hanno scritto e recitato poesie alla conclusione della bicicletata. I docenti Paolillo e Mancini hanno promosso l'autonomia organizzativa dei ragazzi e li hanno stimolati tramite dibattiti, alla riflessione sulla mobilità sostenibile in città</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 conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.</p>	<p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini,</p>	<p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>

	<p>Il discente conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente comprende i concetti di giustizia, inclusione e pace e la loro relazione con il comportamento quotidiano a scuola e nel quartiere</p> <p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p> <p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p> <p>Il discente sa valutare criticamente i temi di pace, giustizia, inclusione sia a livello locale che globale</p> <p>Il discente è in grado di richiedere e supportare pubblicamente lo sviluppo di politiche che promuovono pace, giustizia, inclusione, solidarietà, sostenibilità</p> <p>Il discente è capace di diventare un agente di cambiamento nei processi decisionali locali, pronunciandosi contro le ingiustizie</p>	<p>disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p>	<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</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>Scelta dei gruppi target: Quale motivazione ha portato alla scelta degli specifici gruppi target ?</p> <p>Sono stati coinvolti i ragazzi di prima media ipotizzando il consolidamento della pratica negli anni successivi.</p> <p>Docenti coinvolti: Quali discipline ha coinvolto il progetto?</p> <p>Ha coinvolto un docente di italiano, un docente di tecnologia, un docente di educazione fisica e un docente di arte</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: riflessione sul rapporto tra il tema progettuale, le competenze (corredo metodologico e non solo lista acritica) e organizzazione delle attività educative e disciplinari in classe. Come rimodulo il curriculum odi Italiano? Come rimodulo le unità di apprendimento di Matematica ?</p> <p>E' stata dedicata una settimana per coordinare il progetto nel tempo scuola</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: Quali tempi ha richiesto la preparazione del progetto? Quali sono state le scelte organizzative rispetto al tempo scuola ? Le attività sono state tutte svolte all'interno del tempo scuola ?</p> <p>E' stata dedicata una settimana per coordinare il progetto nel tempo scuola</p> <p>Prospettive civiche: Quali prospettività civiche trasversali ha attivato il progetto?</p> <p>Comprensione e riflessione critica sui temi della mobilità sostenibile</p> <p>Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto ?</p> <p>Esperienze di Bike To School, "Se la scuola avesse le ruote" di Emilio Rigatti</p> <p>Layer digitale: in che modo il digitale ha supportato il percorso esperienziale ed educativo?</p> <p>E' stato prodotto un video conclusivo come testimonianza dell'esperienza</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. In che modo i linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare?</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): Riflessione sull'approfondimento del tema</p> <p>Autoimprenditorialità: Come valorizzare lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti?</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: Come si coinvolge il territorio?</p> <p>Questa esperienza è stata portata all'attenzione dell'ente locale con il quale si stanno sviluppando progetti di bike to school replicabili in altre scuole del territorio</p>

URBANISMO TATTICO	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Urbanismo tattico Sottotitolo: Come trasformare in modo creativo l'ambiente che viviamo Descrizione breve dell'esperienza: Ogni alunno è stato invitato ad osservare il proprio quartiere e ad individuare tutte quelle aree trascurate e poco utilizzate. Si è poi ragionato sulle necessità personali e collettive e su come poter trasformare attivamente i luoghi scelti. Attraverso lo studio di esempi di urbanismo tattico effettuati nel mondo si è passati ad ipotizzare graficamente delle trasformazioni ideali e fantasiose delle aree segnalate. Descrizione del prodotto finale: Si è realizzata una pavimentazione con gessetti sul marciapiede all'ingresso della scuola e successivamente si sono vestiti gli alberi utilizzando nastri, fili e abiti vecchi. Gruppi target: 2G e classi quinte della primaria</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/URBANISMO-TATTICO.pdf https://www.youtube.com/watch?v=ISfhQcN7Mwc https://youtu.be/2y5Ka9aeEQo</p>

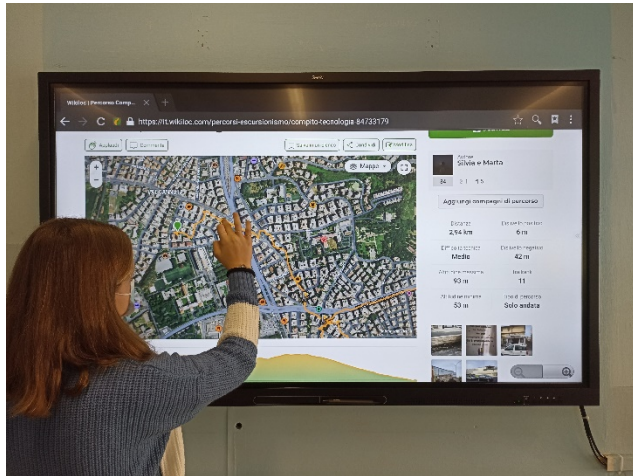
MODELLO EDUCATIVO	
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>Attraverso l'indagine del proprio quartiere i ragazzi si sono resi conto di quanti spazi potrebbero essere utilizzati, hanno saputo comprendere le necessità collettive ed immaginare delle aree condivisibili da tutti esprimendo a pieno il senso della comunità. L'attuazione pratica attraverso la realizzazione della pavimentazione con i gessetti e la decorazione con tessuti degli alberi ha portato a dei momenti di assoluta espressione creativa di gruppo. La dimensione del gioco è stato l'elemento portante e ognuno ha lavorato insieme a un prodotto comune senza finalità personali con entusiasmo e un impegno maggiore rispetto alle attività ordinarie svolte in classe.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Le classi hanno vissuto e compreso attivamente cosa significa immaginare e trasformare l'ambiente in cui viviamo.</p> <p>-</p>	<p>Ogni alunno ha svolto un'indagine utilizzando le foto e modificando le immagini, ricercando le aree sulle mappe online e definendo graficamente gli spazi in digitale.</p> <p>-</p>	<p>Le classi hanno attraverso le indagini acquisito conoscenze maggiori del proprio territorio, riuscendo ad utilizzare le mappe per riconoscere le aree e orientarsi nel quartiere. Tutte le attività hanno portato all'espressione diretta del senso civico, del</p>

	<p>Il discente conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.</p> <p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p> <p>Il discente è capace di diventare un agente di cambiamento nei processi decisionali locali, pronunciandosi contro le ingiustizie</p>	<p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p>	<p>rispetto di se, degli altri e dello spazio vivibile.</p> <p>-</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</p> <p>Si adopera per sintetizzare gli aspetti salienti del territorio in elaborati sia digitali che analogici per la loro divulgazione e comunicazione</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>Scelta dei gruppi target: I gruppi classe sono stati scelti in base alla eterogeneità degli alunni, all'entusiasmo e coinvolgimento nelle attività proposte.</p> <p>Docenti coinvolti: Il progetto ha coinvolto un'altra docente di arte che contemporaneamente ha lavorato sul tema e partecipato alle attività creative e grafiche all'aperto con una classe di seconda media. Ogni docente delle classi coinvolte ha svolto delle attività parallele che hanno fatto vivere il progetto ai ragazzi come frutto di un'attività collettiva della scuola.</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: Il percorso svolto ha immerso ogni singola personalità nell'importanza del vivere insieme un'esperienza. La progettazione ha evidenziato come attraverso un'indagine strutturata si possa portare il pensiero a sviluppare realmente qualcosa di attivo, creativo e visibile a tutti. Le attività hanno dimostrato come attraverso l'azione pratica si possa apprendere meglio e avere consapevolezza diretta di ciò che si osserva e studia.</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: Il progetto si è svolto sempre in orario scolastico seguendo i tempi degli alunni. Si è proceduti da febbraio a maggio attraverso l'analisi, le proposte e l'attuazione pratica.</p> <p>Prospettive civiche: Il progetto ha sicuramente lasciato una riflessione sul rispetto dell'ambiente, sulla sua trasformazione e sul riutilizzo dei materiali che possono essere utilizzati per decorare come nell'attività svolta con gli alberi.</p> <p>Riferimenti culturali: Si è preso spunto dagli esempi di urbanismo tattico, una definizione recente e attuata soprattutto nelle grandi metropoli .</p> <p>Layer digitale: Il digitale ha facilitato l'indagine del territorio in modo semplice e veloce, permettendo a tutti di modificare immagini e parole utilizzando le proprie competenze e apprendendo delle nuove.</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. I linguaggi espressivi sono il fulcro nell'apprendimento del senso di comunità, nel momento in cui si trasforma lo spazio si assiste all'unione di tanti piccoli tasselli di personalità che non emergono più singolarmente ma hanno senso e bellezza nell'essere un insieme.</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): Ogni alunno si è reso conto delle possibilità ed ha espresso la volontà e il piacere di estendere queste azioni pratiche nella scuola e all'esterno della scuola in modo concreto e permanente.</p> <p>Autoimprenditorialità: Approfondite e sperimentate le tecniche e le modalità i ragazzi hanno necessità di avere spazio per esprimersi in gruppo e poter sviluppare autonomamente un progetto e vederlo concretizzarsi. Le attività svolte quest'anno hanno messo in luce la volontà di impegnarsi e rendersi parte attivi della comunità. Avere la possibilità di utilizzare spazi in modo creativo potrebbe incentivare e consolidare le conoscenze e le consapevolezze acquisite.</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: Il percorso attivato ha posto tutti gli alunni e i docenti di fronte alla possibilità reale di agire sul territorio, partendo dalla scuola. Sicuramente l'aspetto progettuale sperimentato ci porterà a studiare la possibilità di agire anche su delle aree del quartiere, stimolando l'interesse della comunità e del quartiere.</p>

MAPPING



DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE

Titolo: Urbanismo situazionista: il territorio lo abiti per affezione

Sottotitolo: Esplorazioni e mappature del territorio urbano

Descrizione breve dell'esperienza: I ragazzi sono stati coinvolti in una serie di uscite in zone diverse del territorio. L'obiettivo è stato quello di conoscere innanzitutto la varietà dei fenomeni urbani che rendono la città varia. Poi sono stati coinvolti nella restituzione cartografica interattiva e sinottica tramite la piattaforma social wikiloc. Infine si è tentata una restituzione espressiva tramite una collezione di fotografie.

Descrizione del prodotto finale: Mappatura degli attraversamenti urbani in chiave espressiva con l'ausilio delle tecnologie del digitale in particolare tramite il social media wikiloc

Gruppi target: 2M, 3H, 3D

URL: <https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Uploads/URBANISMO-SITUAZIONISTA.pdf>

MODELLO EDUCATIVO

Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)

Brief: Organizza una uscita nel quartiere di circa un'ora, camminando. Puoi andare (da solo o) con qualcuno. Prima però reperisci una mappa del quartiere. Indica il percorso che vuoi fare con un pennarello. Il percorso può essere anche del tutto casuale e attraversare zone che non conosci. Durante la visita prova a fotografare (solo fotografie e non video!) qualche particolare di ciò che vedi ed è intorno a te, che ti colpisce maggiormente. Soffermati sui palazzi oppure sulle piazze, sui monumenti, sui muri, cioè sullo spazio urbano... Tieni il tempo del tuo percorso. Dopo avere attraversato tutte le strade segnate con il pennarello sulla mappa, verifica quanto tempo ci è voluto. Una volta tornato a casa prova a realizzare una semplice presentazione con una applicazione, per mostrare ai tuoi compagni la tua esperienza. Riesci anche a far capire una certa fotografia dove l'hai scattata, indicandolo sulla mappa? Puoi lavorare sia con strumenti digitali che analogici oppure combinando entrambi. La presentazione va caricata nella apposita classroom della piattaforma scuola365. Il compito è da svolgere rigorosamente NON A GRUPPI, possibilmente senza assistenza e per la prossima settimana

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Essere consapevoli delle caratteristiche del territorio in cui si vive e degli organi che lo governano, ai diversi livelli di organizzazione sociale e politica e di gestione programmatica (piani sociali, piani regolatori, piani economici, etc.</p>	<p>Conosce e usa applicazioni per documentare la lettura e analisi del territorio</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p>	<p>È in grado di interpretare gli elaborati cartografici che rappresentano il territorio sapendone individuare le caratteristiche urbane e ambientali</p> <p>È capace di esplorare il territorio e documentare l'esplorazione per metterne in evidenza le varie caratteristiche (mappatura) ambientali, sociali, storiche: fotografie, disegni dal vero, registrazioni video e/o audio, collezioni.</p> <p>È in grado di ricercare le fonti da cui ricavare le informazioni storiche sia antiche che moderne del proprio territorio</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</p> <p>Si adopera per sintetizzare gli aspetti salienti del territorio in elaborati sia digitali che analogici per la loro divulgazione e comunicazione</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>Scelta dei gruppi target: Quale motivazione ha portato alla scelta degli specifici gruppi target ? Sono state coinvolte le classi già coinvolte in altre progettualità DIGIGREEN. In pratica si è scelto di lavorare con le classi condivise dai docenti del team progettuale</p> <p>Docenti coinvolti: Quali discipline ha coinvolto il progetto?</p> <p>Il progetto ha coinvolto un docente di tecnologia che ha costruito una base di competenze tecniche che si sono potute sperimentare negli altri progetti DIGIGREEN</p>

Temi, competenze, discipline di insegnamento: riflessione sul rapporto tra il tema progettuale, le competenze (corredo metodologico e non solo lista acritica) e organizzazione delle attività educative e disciplinari in classe. Come rimodulo il curricolo odi Italiano? Come rimodulo le unità di apprendimento di Matematica ?

Il progetto ha previsto un approfondimento specifico sui temi della pianificazione urbanistica e della cartografia urbana. Inoltre sono state approfondite le conoscenze sui sistemi di gestione politica e amministrativa del territorio. Sono stati forniti cenni di storia dello sviluppo della città di Roma.

Programmazione e tempi di svolgimento: Quali tempi ha richiesto la preparazione del progetto? Quali sono state le scelte organizzative rispetto al tempo scuola ? Le attività sono state tutte svolte all'interno del tempo scuola ?

Il progetto è stato svolto nel tempo orario disciplinare

Prospettive civiche: Quali prospettività civiche trasversali ha attivato il progetto?

Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto ?

Situazionismo, Dadaismo, pratiche di deriva sui territori urbani.

Layer digitale: in che modo il digitale ha supportato il percorso esperienziale ed educativo?

I social media ipermediali che collegano informazioni georeferenziate con contenuti testuali o visuali, permettono una visione sinottica delle esperienze di transito e deriva. La descrizione del territorio può avvenire in maniera poetica.


Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. In che modo i linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare?

La narrazione di una deriva tramite immagini favorisce lo sviluppo di un punto di vista e la scelta di sguardo nell'ambiente circostante

Tematizzazione (sostenibilità): Riflessione sull'approfondimento del tema

Autoimprenditorialità: Come valorizzare lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti?

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Come si coinvolge il territorio?

IL TERRITORIO RACCONTA: Pietre di inciampo	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Le pietre d'inciampo</p> <p>Sottotitolo: La Storia nelle strade della Memoria</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: La deportazione degli ebrei a Roma: studio del periodo storico, approfondimento delle storie dei protagonisti con visita guidata al ghetto per riconoscere le pietre d'inciampo che ne fanno memoria</p> <p>Descrizione del prodotto finale: mappa interattiva dei luoghi visitati realizzata dai ragazzi</p> <p>Gruppi target: gli alunni della 3SM</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/IL-TERRITORIO-RACCONTA-LE-PIETRE-DI-INCIAMPO.pdf</p>

MODELLO EDUCATIVO	
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>Dopo una breve presentazione del progetto, i ragazzi hanno svolto una discussione in classe (<i>debate</i>) sul significato della parola MEMORIA realizzando un cartellone (<i>learning by doing</i>). In piccoli gruppi hanno svolto a casa (<i>flipped classroom</i>) una ricerca sui protagonisti delle pietre d'inciampo. Durante la visita guidata al ghetto alcuni alunni hanno impersonato gli ebrei deportati (<i>role playing</i>), raccontando la loro personale vicenda. Hanno poi realizzato una mappa interattiva presentata ai compagni con un quiz riepilogativo (<i>gioco di valutazione dell'apprendimento</i>) a cui tutti hanno partecipato con particolare entusiasmo. Infine è stato proposto un tema da svolgere in classe riguardante questa esperienza per consolidare l'apprendimento, utile anche ai fini della valutazione didattica.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I ragazzi sono consapevoli delle caratteristiche del territorio in cui vivono e degli eventi che lo hanno caratterizzato. Sanno fare riferimento ad una realtà politica e di organizzazione sociale più ampia che cambia nel corso dei diversi periodi storici -Sono consapevoli dell'importanza della tutela e valorizzazione dei bene culturali in 	<ul style="list-style-type: none"> -I ragazzi hanno utilizzato le nuove tecnologie per registrare, filmare, documentare con fotografie la visita guidata al ghetto di Roma -Sono stati in grado di rielaborare il materiale raccolto in formato digitale ai fini della realizzazione di una mappa interattiva (=scelta della applicazione, 	<p>Hanno sviluppato la competenza di analisi degli eventi storici che hanno riguardato la loro città, studiandoli sulle fonti e riconoscendone le tracce sul territorio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hanno sviluppato un approccio interdisciplinare affrontando l'attività da

	<p>generale e, in particolare, quelli del territorio della loro città</p> <p>-</p> <p>Il discente conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.</p> <p>Il discente comprende il valore della conoscenza e preservazione e diffusione delle memorie locali</p> <p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p> <p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p>	<p>inserimento dati, simulazione di percorso, aggiunta di immagini e video)</p> <p>-</p> <p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Conosce e usa applicazioni per documentare la lettura e analisi del territorio</p>	<p>diversi punti di vista: storico, sociale, economico e artistico.</p> <p>- Lavorando in gruppo, hanno dimostrato di aver acquisito competenze di tipo sociale e relazionale a beneficio dell'intera classe</p> <p>-</p> <p>È capace di esplorare il territorio e documentare l'esplorazione per metterne in evidenza le varie caratteristiche (mappatura) ambientali, sociali, storiche: fotografie, disegni dal vero, registrazioni video e/o audio, collezion</p> <p>È in grado di ricercare le fonti da cui ricavare le informazioni storiche sia antiche che moderne del proprio territorio</p> <p>È capace di ricavare da interviste e testimonianze orali informazioni per ricostruire le microstorie del territorio</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</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 curricolo scolastico verticale</p>	<p>Scelta dei gruppi target La scelta è ricaduta sui ragazzi di terza media in quanto l'argomento trattato, ovvero la Shoah, rientra nel loro programma di storia</p> <p>Docenti coinvolti Il progetto ha coinvolto l'insegnante di lettere (per le discipline di italiano, storia e geografia e per le competenze di cittadinanza), di religione (che ha trattato lo stesso argomento), di inglese e di sostegno che hanno accompagnato la classe nella visita al ghetto</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento L'esperienza fatta con il progetto <i>Le pietre d'inciampo</i> dimostra che i ragazzi apprendono con più entusiasmo se coinvolti in prima persona. In questo progetto hanno svolto, guidati dall'insegnante e da un esperto esterno, ricerche sul tema; hanno esplorato il territorio, presentando il frutto della loro indagine sia durante la visita al ghetto, sia a posteriori in classe. In maniera autonoma hanno approfondito l'argomento anche attraverso la visita – inizialmente non prevista dal progetto- alla mostra sulla Shoah ad ingresso libero. Nel curricolo di italiano/storia andrebbero valorizzate esperienze di apprendimento simili, che riguardino il territorio dove vivono, in contesti temporali diversi, ma soprattutto che coinvolgano i ragazzi in una modalità di apprendimento attivo e partecipato</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento I tempi di progettazione e svolgimento del progetto sono stati di circa un paio di mesi. Sono stati previsti due interventi di esperti: il primo in classe a fine marzo, il secondo ad aprile con la visita guidata al ghetto. Le attività si sono svolte all'interno del tempo scuola, ma in spazi anche diversi dall'aula, dal momento che siamo andati al ghetto di Roma.</p> <p>Prospettive civiche La prospettiva civica attivata dal progetto è innanzitutto una riflessione sui valori della convivenza civile, del rispetto per la diversità di religione e cultura, nonché sul significato di fare memoria per non dimenticare, e possibilmente non ripetere, i mali della storia.</p> <p>Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto ? I riferimenti culturali sui quali i ragazzi hanno riflettuto sono quelli presenti nelle Costituzioni adottate nei contesti democratici (rispetto della vita e di ogni uomo), ribaditi anche in opere letterarie lette in classe (un esempio fra tutti Primo Levi, <i>Se questo è un uomo</i>)</p> <p>Layer digitale Sono stati fondamentali i mezzi tecnologici per la ricerca di informazioni, per la documentazione e infine per la realizzazione, in digitale, di un prodotto che riassume il lavoro svolto (mappatura interattiva del territorio)</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche I linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare in quanto permettono ai ragazzi di esprimere dei precisi contenuti di studio (riguardanti fatti storici, luoghi, eventi e personaggi) con fantasia e creatività ma pur sempre in modo fedele e documentato</p> <p>Autoimprenditorialità La proposta di lavorare in piccoli gruppi nella fase iniziale del progetto ha valorizzato lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti, stimolando alcuni ad approfondimenti di ricerca autonomi</p>


IL TERRITORIO RACCONTA: il borghetto fornaciari	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: Il Borghetto dei Fornaciari a Valle Aurelia Sottotitolo: Racconti dalla Valle dell'Inferno. Fatti di cronaca avvenuti al Borghetto dei Fornaciari Descrizione breve dell'esperienza: Abbiamo scelto di fare un'attività sul Borghetto dei Fornaciari, a pochi passi dalla nostra scuola, quale esempio di trasformazione urbanistica, economica e culturale del nostro territorio. Dopo averlo visitato, abbiamo immaginato di ambientarvi delle storie che abbiamo raccontato in un testo scritto. Successivamente abbiamo rielaborato i nostri racconti in formato digitale, scegliendo diversi generi e mezzi espressivi (letterari, grafici, audiovisivi) per rappresentarli in modo personale (articolo di giornale, fumetto, video...) Descrizione del prodotto finale: Nel prodotto finale sono confluite le varie modalità espressive scelte da ciascun alunno. Le principali sono state: articolo di giornale, fumetto e/o animazione, video Gruppi target: Gli alunni della 3SM</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/IL-TERRITORIO-RACCONTA-BORGHETTO-DEI-FORNACIARI.pdf</p>		

MODELLO EDUCATIVO			
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>Dopo una breve presentazione in classe di cos'è il Borghetto dei Fornaciari e di come si è trasformato nel corso della storia, i ragazzi hanno approfondito la conoscenza grazie al materiale fornito dagli insegnanti (<i>flipped classroom</i>). Durante la visita guidata hanno raccolto documentazione attraverso fotografie e video. In un secondo momento hanno immaginato di essere gli abitanti del Borghetto, protagonisti di fatti di cronaca, spesso di fantasia e preferibilmente delittuosi secondo le caratteristiche del genere giallo, che hanno scritto e messo in scena in classe (<i>role playing</i>). Hanno poi rielaborato il testo lavorando in piccoli gruppi (<i>peer to peer</i>) per ottenere un prodotto in formato digitale (<i>learning by doing</i>).</p>		

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Abbiamo sviluppato una competenza di sostenibilità immaginando azioni concrete di riqualificazione e valorizzazione del territorio (ad esempio aree verdi da sfruttare per eventi ricreativi, pulizia delle strade svolta dagli abitanti) che ci piacerebbe venissero attuate grazie anche all'interessamento degli enti pubblici</p>	<p>L'uso delle nuove tecnologie ci ha permesso di informarci (ricerca di informazioni), di documentare e di realizzare prodotti digitali diversificati quali animazioni, video, ecc. -</p>	<p>Il progetto ha coinvolto discipline diverse quali italiano, storia, geografia, tecnologia, sviluppando competenze anche in ambito civico, attraverso la consapevolezza di essere cittadini di un territorio che va conosciuto, tutelato e valorizzato</p>

	<p>preposti alla gestione del patrimonio storico-artistico (come la fornace ormai in disuso) e urbanistico (le vecchie abitazioni dei fornai).</p> <p>Il discente conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.</p> <p>Il discente comprende il valore della conoscenza e preservazione e diffusione delle memorie locali</p> <p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p> <p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p>	<p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Conosce e usa applicazioni per documentare la lettura e analisi del territorio</p>	<p>I ragazzi hanno sviluppato un approccio interdisciplinare affrontando l'attività da diversi punti di vista: storico, sociale, economico e artistico.</p> <p>Lavorando in gruppo, hanno dimostrato di aver acquisito competenze di tipo sociale e relazionale a beneficio dell'intera classe</p> <p>-</p> <p>È capace di esplorare il territorio e documentare l'esplorazione per metterne in evidenza le varie caratteristiche (mappatura) ambientali, sociali, storiche: fotografie, disegni dal vero, registrazioni video e/o audio, collezion</p> <p>È in grado di ricercare le fonti da cui ricavare le informazioni storiche sia antiche che moderne del proprio territorio</p> <p>È capace di ricavare da interviste e testimonianze orali informazioni per ricostruire le microstorie del territorio</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</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>Sceita dei gruppi target: La proposta è stata fatta ai ragazzi di 3SM per sviluppare le loro competenze espressive e civiche</p> <p>Docenti coinvolti: Sono state coinvolte le docenti di lettere e di tecnologia</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: Il tema dello studio del territorio nelle sue componenti urbanistiche e di sviluppo storico, politico, economico e sociale ha riguardato le discipline di italiano, storia, geografia e tecnologia, sviluppando competenze di tipo espressivo (in italiano), tecnologico (uso di dispositivi digitali) e civico (conoscenza, gestione, tutela e valorizzazione dei beni culturali e ambientali)</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: La programmazione e lo svolgimento dell'attività hanno richiesto circa due mesi; a una breve presentazione in classe del Borghetto dei Fornaciari è seguita la visita guidata (dicembre) e la rielaborazione del materiale con realizzazione dei lavori da parte dei ragazzi (gennaio/febbraio). Le attività sono state tutte svolte all'interno del tempo scuola, ma fondamentale è stata la mattinata trascorsa all'esterno, dunque fuori dall'aula scolastica, in visita sul territorio</p> <p>Prospettive civiche: Oltre alla conoscenza del territorio con riconoscimento di edifici storici e toponimi legati alle funzioni lavorative ed economiche del borghetto, i ragazzi hanno immaginato un maggior coinvolgimento della popolazione, loro compresi, per la tutela e valorizzazione del quartiere</p> <p>Riferimenti culturali: I riferimenti culturali del progetto rimandano alle fonti storiche che citano fin dall'epoca rinascimentale il borghetto abitato dai lavoratori delle fornaci. In seguito, le mutate condizioni socio economiche hanno determinato lotte sociali e trasformazioni (deportazioni di ebrei, scontri fra fascisti e comunisti presso la Casa del Popolo, costruzione del quartiere Prati e abbattimento delle abitazioni dei fornaciari) che hanno portato alla realtà di Valle Aurelia come la conosciamo oggi</p> <p>Layer digitale : L'uso di dispositivi tecnologici ha costantemente supportato il percorso esperienziale ed educativo, mentre il digitale è stato fondamentale per la realizzazione di prodotti finali da parte dei ragazzi.</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche: I linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare in quanto permettono ai ragazzi di esprimere dei precisi contenuti di studio (riguardanti fatti storici, luoghi, eventi e personaggi) con fantasia e creatività, ma pur sempre in modo fedele e documentato. Permettono inoltre di prendere coscienza del territorio in cui vivono e di sentirsi parte di una comunità</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): Nell'ottica di quanto espresso sopra, il tema trattato in quest'attività assume le caratteristiche di un lavoro di cittadinanza attiva</p> <p>Autoimprenditorialità: La proposta di lavorare in piccoli gruppi nella seconda fase del progetto ha valorizzato lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti, stimolandoli a ricercare il modo migliore per esprimersi, esplorando le varie possibilità offerte, in particolare, dal digitale</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: Oltre all'esplorazione e conoscenza del territorio, in questo progetto sono stati attivamente coinvolti i membri del Comitato di quartiere per la riqualificazione del Borghetto, di cui fa parte la persona che ha guidato i ragazzi alla scoperta di questa realtà a due passi dalla nostra scuola e dal recente centro commerciale Aura, ma ancora poco conosciuta</p>

NOI E GLI ALTRI	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: Noi e gli altri Sottotitolo: Progetto di solidarietà e consapevolezza Descrizione breve dell'esperienza: Laboratorio di formazione, riflessione e di attività sulla solidarietà: formazione sui temi della povertà attraverso lezioni in classe e incontri con volontari di comunità; attività di raccolta di denaro da devolvere alle persone più indigenti della città, oppure alle realtà che si occupano dell'accoglienza dei rifugiati di guerra; interviste o video-interviste realizzate dagli alunni; rielaborazione attraverso il dibattito in classe e attraverso la partecipazione al Podcast di progetto. Descrizione del prodotto finale: donazione di quanto raccolto alla comunità di S. Egidio; video di sintesi delle interviste raccolte; episodio del podcast dedicato all'attività Gruppi target: tutti gli alunni della scuola sono stati coinvolti nella raccolta; gli allievi di IID e IIE hanno partecipato a tutte le fasi di progetto sopra elencate.</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/NOI-E-GLI-ALTRI.pdf</p>		

MODELLO EDUCATIVO			
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>Sono stati utilizzati diversi modelli educativi e didattici: Trasmissivo, riguardante la prima parte di conoscenza della problematica e delle associazioni attive nel volontariato; Debate, attraverso il quale gli alunni hanno avuto modo di approfondire le diverse opinioni e condividere delle idee e delle proposte di risoluzione; empirico-progettuale, nello sperimentare il coinvolgimento in una raccolta fondi e learning by doing, nella raccolta di interviste e nella realizzazione del Podcast.</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 i concetti di povertà estrema e di povertà relativa ed è capace di riflettere criticamente sulle</p>	<p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e</p>	<p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p>

	<p>assunzioni e sulle pratiche culturali e normative a esse sottostanti.</p> <p>Il discente comprende come l'estrema povertà e l'estrema ricchezza influenzino i diritti e i bisogni umani fondamentali.</p> <p>Il discente è capace di aumentare la consapevolezza su povertà e ricchezza estreme e di incoraggiare il dialogo riguardante le soluzioni.</p> <p>Il discente è capace di mostrare sia sensibilità verso i problemi che si riferiscono alla povertà che empatia e solidarietà verso le persone povere e coloro che si trovano in situazioni vulnerabili.</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, implementare, valutare e svolgere le attività che contribuiscono alla riduzione della povertà.</p>	<p>media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del curricolo, fornendo supporto ai compagni</p>	<p>È in grado organizzare tavoli di lavoro collaborativi con i propri pari per elaborare soluzioni e strategie di trasformazione del territorio e a supporto delle fragilità</p> <p>Sa attuare azioni di solidarietà a supporto delle fragilità sia all'interno della scuola che nel territorio</p>
--	--	---	---

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
<p>Considerazione critica sulla 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 curricolo scolastico verticale</p>	<p>Scelta dei gruppi target: Le motivazioni principali che hanno portato alla scelta dei gruppi target sono state due: in primo luogo, la presenza nei c.d.c. delle due classi di colleghi attivi nel prog. DIGIGREEN; grazie a questa collaborazione, elemento di sensibilità alla questione accresciuto negli alunni.</p> <p>Docenti coinvolti: il progetto ha coinvolto l'insegnante di religione, con la partecipazione e l'assistenza degli altri insegnanti del c.d.c.</p> <p>Tem, competenze, discipline di insegnamento: riflessione sul rapporto tra il tema progettuale, le competenze (corredo metodologico e non solo lista acritica) e organizzazione delle attività educative e disciplinari in classe. Come rimodulo il curricolo odi Italiano? Come rimodulo le unità di apprendimento di Matematica ?</p> <p>Questo progetto si è innestato nella strada della proposta di un Insegnamento della Religione Cattolica sempre più dinamico (interazione con le altre discipline, e diversificazione delle metodologie), pratico (attività laboratoriali, ma anche di learning-by-doing, di peer education e di debate), aperto (coinvolgimento di attori esterni: dagli amici degli alunni, ai volontari), consapevole (incontrare la problematica e spendersi in prima persona, e non solo parlarne asetticamente). Alla luce di questi elementi, dunque, diversi sono gli spunti di rimodulazione del curricolo: le competenze civiche, digitali, ma anche religiose e simboliche sono state messe in gioco in</p>

maniera molto più attiva e verificabile; la metodologia, seppur ancora limitata nella sua proposta o nella libertà di esecuzione, non può non andare incontro alle necessità di esperienza concreta che sempre più fortemente emergono negli alunni. Particolarmente importante, in un progetto che ha a che fare con il volontariato, è stato per gli alunni ricevere un feedback diretto da parte del mediatore: così, grande importanza ha assunto l'incontro di restituzione.

Programmazione e tempi di svolgimento: le attività sono state svolte tutte all'interno del tempo scuola, eccezion fatta per gli alunni incaricati di recuperare i contenitori della raccolta e rendicontare quanto raggiunto. Gli alunni hanno conosciuto il progetto e discusso sui temi della povertà a Roma nei mesi di settembre-ottobre, svolgendo la valutazione diagnostica iniziale e da lì iniziando un percorso lungo le lezioni. Le raccolte si sono svolte dal mese di ottobre a quello di maggio; infine, una lezione è stata dedicata allo scambio con il testimone e un'altra alla preparazione dell'episodio del podcast.

Prospettive civiche: particolare focus è stato dato alla percezione del problema della povertà come un problema vicino e concreto; diversi momenti sono stati dedicati all'importanza del percepire la persona povera o caduta in disgrazia come un essere umano, e non come qualcosa di cui ci si può liberare facilmente o davanti a cui si può girare lo sguardo.

Riferimenti culturali: gli elementi culturali di riferimento hanno a che fare con il curricolo di Religione e di Educazione Civica: in particolare, dal punto di vista religioso, ci si è dedicati all'esempio cristiano e di diversi testimoni lungo la storia che hanno dato la loro vita per i poveri e per gli ultimi (da Gesù a S. Francesco d'Assisi, a San Vincenzo de' Paoli); dal punto di vista dell'educazione civica, invece, si è approfondita la cura –necessaria per le persone in stato di povertà – di cui si incaricano le associazioni di volontariato, o alcuni organismi dello stato, o degli enti religiosi.


Layer digitale: il digitale è stato valorizzato soprattutto alla conclusione del percorso e in fase di sintesi e restituzione: quando i ragazzi hanno intervistato delle persone sul tema della povertà e hanno poi rielaborato l'intervista; inoltre, nella partecipazione al Podcast della scuola.

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche.

L'attività di raccolta, che ha coinvolto in maniera sempre più caratterizzante gli alunni, ha avuto lo scopo di farli crescere nell'implementazione di azioni e nella percezione di come queste, anche quando realizzate con grande semplicità, assolvono al loro compito quando tutta la comunità (umana o, come in questo caso, educante) è coinvolta. Inoltre, hanno potuto conoscere direttamente una associazione attiva da anni in questo campo e constatare l'importanza del lavoro di rete.

Tematizzazione (sostenibilità): i traguardi di sostenibilità, con il focus sulla povertà e sulla valorizzazione dell'altro, sono stati al centro della trattazione lungo tutta la durata del percorso in maniera naturale, essendo evidente il collegamento tra l'attività pratica e quella teorica.


Costruzioni di reti di interesse territoriale: non sarebbe stato possibile svolgere un'attività di questo tipo senza la mediazione del territorio: è indispensabile, soprattutto nei primi passi nel mondo della solidarietà, lasciarsi guidare da chi già conosce dinamiche, necessità delle persone, bisogni di quartiere. In questo senso, la collaborazione con la Comunità di S. Egidio si è rivelata indispensabile tanto nel supporto al contributo che la scuola voleva dare, quanto nel completare le il corredo informativo dei ragazzi rispetto a temi come la povertà, la guerra, le situazioni di criticità.

THE KIOSK	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: The kiosk Sottotitolo: How we could transform our territory</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Partendo da una discussione generale sul tema della sostenibilità, e in particolare sulle caratteristiche di città sostenibile (Global Goals n.11), i ragazzi hanno in primo luogo cercato di individuare aree del proprio territorio degradate su cui poter sviluppare un progetto di recupero e riqualificazione urbana.</p> <p>Il progetto si è articolato in varie fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individuazione del tema: chiosco bar abbandonato nei pressi della scuola 2. Sopralluogo e documentazione della situazione attuale 3. Sensibilizzazione della comunità scolastica 4. Coinvolgimento delle istituzioni territoriali 5. Proposta per un progetto di recupero <p>Descrizione del prodotto finale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video conclusivo di documentazione di tutte le varie fasi del percorso svolto • Podcast per presentare e condividere l'esperienza • Elaborati grafici di progetto <p>Gruppi target: Classe II G (scuola secondaria)</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/THE-KIOSK-PROJECT.pdf</p>

MODELLO EDUCATIVO	
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>Dopo una fase iniziale in cui sono stati approfonditi e dibattuti i temi legati alla sostenibilità ambientale e alla cittadinanza attiva (debate), gli studenti sono stati posti davanti ad una sfida concreta (challenge based learning): riuscire a riqualificare uno spazio degradato situato nelle vicinanze della scuola. Si è osservato che in maniera autonoma e propositiva gli alunni sono riusciti ad elaborare un percorso per raggiungere il loro obiettivo, sentendosi così protagonisti e parte attiva di un cambiamento dell'ambiente circostante, immaginando una destinazione ottimale per uno spazio non utilizzato e degradato del quartiere (empirico – progettuale). In conclusione hanno rielaborato le tappe di questo percorso esperienziale, lavorando in piccoli gruppi (peer to peer), per ottenere un prodotto finale in formato digitale (learning by doing). In occasione di una visita al Municipio XIII una piccola rappresentanza della classe ha avuto l'opportunità di scrivere e presentare in Consiglio municipale una mozione riguardante il tema del loro progetto, diventando consiglieri per un giorno (role playing).</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Confrontarsi e argomentare sui diversi aspetti della Sostenibilità ambientale, anche in lingua inglese</p> <p>-</p> <p>Il discente conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p>	<p>Realizzare materiale informativo e divulgativo per una campagna di sensibilizzazione della comunità scolastica e territoriale (flyers, posters, video, podcast)</p> <p>Elaborazione grafica e digitale di semplici progetti di riutilizzo del manufatto analizzato</p> <p>Preparazione e registrazione di un episodio del podcast EcoRosmini</p> <p>-</p> <p>Sa realizzare semplici elaborati bidimensionali e tridimensionali per la comunicazione del progetto di trasformazione del territorio</p> <p>E' in grado di utilizzare strumenti per il rilievo del territorio ed elaborarli con software adeguati alla restituzione.</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del circolo, fornendo supporto ai compagni .</p>	<p>Individuare le istituzioni preposte alla risoluzione di problematiche territoriali, comunicare formalmente con esse per avviare un dialogo costruttivo per stimolare un loro intervento e attivare una progettazione partecipata</p> <p>Discutere ed esporre pubblicamente, in occasioni formali e informali, le proprie opinioni e le proprie proposte</p> <p>Elaborare testi, interviste, prodotti multimediali, utilizzando sia la lingua madre che l'inglese.</p> <p>-</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</p> <p>Si adopera per sintetizzare gli aspetti salienti del territorio in elaborati sia digitali che analogici per la loro divulgazione e comunicazione</p> <p>Sa mettere in atto strategie di autoconstruzione per realizzare modelli in scala delle proposte progettuali di trasformazione del territorio</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 curricolo scolastico verticale</p>	<p>Programmazione e tempi di svolgimenti: sia la fase preparatoria che quella organizzativa hanno richiesto un supplemento di ore lavorative da parte dei docenti coinvolti rispetto all'orario scolastico, per programmare e proporre attività agli studenti durante il tempo scuola. La prima fase preparatoria e di approfondimento sui temi della sostenibilità è stata svolta nel primo quadrimestre, la seconda fase di azione nel secondo.</p> <p>Scelta dei gruppi target: la scelta è dipesa dalla possibilità di lavorare al progetto in team con altri docenti della stessa classe, per sviluppare il tema in maniera interdisciplinare e da diverse prospettive</p> <p>Docenti coinvolti: Inglese e Tecnologia</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: per poter sviluppare ampiamente il tema progettuale è risultato utile applicare la metodologia CLIL, attraverso la quale gli studenti hanno potuto acquisire conoscenze tecnico-scientifiche direttamente in lingua inglese. Per tale motivo, viste le poche ore settimanali a disposizione, sarebbe opportuno rimodulare il curricolo di lingua straniera potenziandolo anche in altre discipline. Avendo a disposizione un maggior numero di ore sarebbe inoltre stato possibile sviluppare maggiormente la parte progettuale, con laboratori pratici partecipati, scendendo ad una maggiore scala di dettaglio e non fermandosi alla semplice proposta.</p> <p>Prospettive civiche: gli studenti <i>hanno sviluppato la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, la capacità di pensiero critico e abilità integrate per la risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità.</i></p> <p>Riferimenti culturali: gli obiettivi, i valori e le politiche dei movimenti sociali e politici, oltre che i sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici a livello globale e delle relative cause</p> <p>Layer digitale: Nella fase di analisi, documentazione, condivisione e restituzione dell'esperienza gli alunni si sono avvalsi di foto digitali e video per la documentazione, di software per il montaggio del video di presentazione dell'esperienza, e di grafica digitale per la progettazione del nuovo manufatto.</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. I linguaggi espressivi, da quello grafico a quello visuale e digitale, sono stati strumenti necessari affinché ciascun alunno potesse esprimere la propria creatività ma anche le proprie competenze durante il percorso.</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): Gli studenti hanno fatto proprio il tema della sostenibilità attraverso la riqualificazione di uno spazio degradato del territorio a loro vicino, immaginando interventi concreti per la trasformazione e la cura di un manufatto abbandonato.</p> <p>Autoimprenditorialità: Al centro dell'esperienza è stato fondamentale lo spirito di iniziativa e le proposte dei ragazzi che hanno motivato enormemente tutti gli studenti, i veri promotori del progetto, che si sono fatti carico di tutte le azioni del percorso, in un'ottica di promozione e valorizzazione delle proprie idee.</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: Dopo la presa di coscienza iniziale, tutta la comunità scolastica è stata sensibilizzata al progetto di recupero e di riqualificazione, attraverso un questionario ed una proposta di partecipazione con idee concrete. Successivamente, dopo aver informato la presidenza, sono state coinvolte, attraverso l'invio di una nota ufficiale, le istituzioni territoriali municipali - nello specifico del Presidente, degli assessori e delle Commissioni competenti- per evidenziare la problematica e richiedere un intervento urgente di messa in sicurezza e l'avvio di un percorso progettuale condiviso.</p>

TAKE ACTION	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: Take Action Sottotitolo: How we could transform our territory. Conoscere per agire Descrizione breve dell'esperienza: partendo dalla discussione in classe, i ragazzi hanno scelto di approfondire individualmente un tema legato ai rischi ed eventuali conseguenze del cambiamento climatico. Sono stati proposti siti scientifici e app specifiche, riviste e enciclopedie online. Dopo il lavoro di analisi, ogni studente, essendo diventato competente nel proprio topic, ha presentato alla classe una presentazione multimediale dell'approfondimento sul tema scelto. Nella seconda fase abbiamo cercato o ipotizzato e proposto possibili soluzioni ai singoli problemi. Infine tutte le esperienze della fase 1 e della fase 2 sono state raccolte in un Padlet creato da uno studente per tutta la classe. Descrizione del prodotto finale: Padlet con presentazioni multimediali realizzate dai ragazzi Gruppi target: alunni della 3E URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/TAKE-ACTION.pdf</p>		

MODELLO EDUCATIVO			
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>Prendendo spunto da materiali in lingua inglese forniti dall'insegnante, i ragazzi hanno riflettuto e si sono sentiti subito coinvolti in una grande sfida (Challenge Based Learning): indagare sui rischi effettivi dei cambiamenti climatici per cercare soluzioni concrete e possibili anche alla propria portata. Dopo essersi confrontati su tematiche ed ipotesi (Debate), ognuno ha liberamente scelto di approfondire un aspetto legato al surriscaldamento globale. Abbiamo studiato (CLIL) temi scientifici e geografici con la terminologia specifica in inglese. Dall'analisi fatta individualmente, ognuno ha poi condiviso e restituito alla classe un Power Point esplicativo del topic in cui era diventato esperto (Flipped Classroom). Nella fase successiva gli studenti si sono documentati, hanno cercato soluzioni e hanno così proposto eventuali possibili interventi progettuali nel proprio territorio e a scuola (Empirico-progettuale). Tutti i lavori di approfondimento (fase 1) e di azione (fase 2) sono stati raccolti da un piccolo gruppo di studenti in un Padlet finale.</p>		

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Essere al centro dell'esperienza ha coinvolto gli studenti in prima persona:</p>	<p>L'uso delle tecnologie digitali in fase di analisi ha permesso la ricerca di informazioni e materiali da siti stranieri e risorse in rete; in fase di condivisione e</p>	<p>Il progetto ha coinvolto competenze trasversali essendo stata usata la lingua inglese per analizzare argomenti di scienze, tecnologia, geografia, oltre all'uso dei</p>


	<p>a) nell'acquisire consapevolezza del concetto di sostenibilità legato alla propria scuola,</p> <p>b) nel proporre attività concrete da poter realizzare.</p>	<p>restituzione alla classe, invece, le presentazioni multimediali realizzate singolarmente sono state raccolte in una bacheca virtuale sulla quale condividere i lavori prodotti.</p> <p>-</p>	<p>linguaggi espressivi per comunicare le conoscenze acquisite e alla abilità di comprensione di diverse tipologie testuali.</p> <p>-</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>Scelta dei gruppi target: la proposta è stata fatta agli studenti della 3E per sviluppare le loro competenze critiche e di cittadinanza sui temi ambientali, vista la risposta così largamente partecipata allo spunto iniziale.</p> <p>Docenti coinvolti: Il progetto ha coinvolto l'insegnante di Inglese. Trasversalmente anche i docenti di Religione, Scienze, Tecnologia e Geografia hanno trattato temi legati alla sostenibilità.</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: Il percorso realizzato con successo testimonia che gli studenti acquisiscono conoscenze e competenze, anche molto specifiche e complesse, con più facilità e più velocemente quando sono protagonisti loro stessi del proprio progetto di apprendimento.</p> <p>Nel curriculum di lingua straniera andrebbe innanzitutto potenziata la metodologia CLIL -anche con un incremento di orario settimanale- in compresenza con docenti di altre discipline. Sarebbe utile per strutturare dei percorsi trasversali, condivisi da più insegnanti di tutte le discipline.</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: La programmazione del progetto è partita nel mese di ottobre. Tutta la prima fase di analisi, approfondimento e condivisione dei materiali da parte degli studenti ha richiesto circa due mesi (da novembre a gennaio). La fase 2 di azione ci ha visti impegnati nel secondo quadrimestre per altri 2 mesi fino ad aprile.</p> <p>Prospettive civiche: Il progetto ha attivato nei ragazzi una grande sfida, sviluppando in loro una maggiore coscienza critica sui pericoli che il nostro territorio corre in conseguenza dei danni ambientali. Ha, altresì, avviato una presa di responsabilità in termini di cittadinanza attiva in cui ognuno conosce i rischi e cerca di adoperarsi per poter agire, a cominciare dalla propria scuola.</p> <p>Layer digitale: I mezzi tecnologici e le risorse digitali sono stati necessari per la ricerca di informazioni, l'analisi dei materiali, lo studio ed anche per la condivisione e la presentazione in digitale del prodotto finale, che ha raccolto le varie fasi del percorso.</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. I linguaggi espressivi sono parte integrante della costruzione del senso educativo disciplinare in quanto consentono di personalizzare l'esperienza di apprendimento e di restituirla efficacemente al piccolo gruppo, alla classe e al territorio nella maniera più originale possibile secondo le potenzialità e la creatività di ogni studente.</p>

Tematizzazione (sostenibilità): Gli studenti si sono sentiti coinvolti direttamente nel proporre scelte sostenibili da operare al più presto per trasformare il proprio territorio in maniera virtuosa. Siamo partiti pensando ad interventi sul nostro istituto, mirando ad una riqualificazione energetica ed ambientale dell'edificio con l'obiettivo di influire positivamente sulla vita di tutta la comunità scolastica.

Autoimprenditorialità: A partire dallo spunto iniziale, i ragazzi si sono organizzati autonomamente, scegliendo i temi da approfondire liberamente e proponendoli operativamente in maniera personale ed originale con presentazioni digitali che ognuno ha scelto a seconda delle proprie capacità.

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Per continuare il percorso di Azione gli studenti hanno proposto interventi sul territorio a partire dalla nostra scuola. Purtroppo l'esiguo monte ore a disposizione e la mancata partecipazione di altri insegnanti curricolari al progetto non hanno consentito per quest'anno di esplicitare anche questo ulteriore passaggio.

ECO COMITATO	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: EcoComitato</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Durante la prima settimana del mese di marzo 2022 tutte le classi II e III dell'Istituto sono state chiamate ad eleggere un loro rappresentante per partecipare all'ECOCOMITATO. L'elezione è stata preceduta da un dibattito in cui ciascun candidato ha potuto avanzare le proprie proposte per rendere la scuola un ambiente più accogliente, inclusivo e sostenibile. Attraverso la partecipazione all'ECOCOMITATO gli studenti sono diventati protagonisti di un'esperienza socialmente responsabile e orientata all'azione. Questa attività li ha motivati a impegnarsi in prima persona per affrontare problematiche di tipo ambientale a un livello in cui è possibile raggiungere risultati tangibili, portandoli così a comprendere che possono fare davvero la differenza per migliorare e rendere più vivibili e sostenibili gli spazi in cui trascorrono gran parte della loro quotidianità.</p> <p>Descrizione del prodotto finale: l'EcoComitato costituisce un'iniziativa permanente della scuola, che di volta volta anima eventi (festa della primavera), supporta attività (podcast), diffonde progetti all'interno della comunità scolastica, facendo da cassa di risonanza e da elemento di diffusione e propagazione di tutte le esperienze che vi si svolgono.</p> <p>Gruppi target: l'EcoComitato è stato composto da un rappresentante eletto da ciascuna classe seconda e terza dell'istituto</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/ECOCOMITATO.pdf</p>		


MODELLO EDUCATIVO			
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>Tutti gli incontri dell'EcoComitato sono stati un'utile occasione di dibattito e di confronto tra i ragazzi (debate), fondamentali sia per l'apprendimento e l'approfondimento di tematiche legate alla sostenibilità ambientale che per la condivisione di proposte e per lo sviluppo di linee d'azione sulla base delle quali programmare le attività future (empirico – progettuale). Durante gli incontri più operativi gli studenti, suddivisi in piccoli gruppi di lavoro, si sono coordinati e organizzati tra loro per elaborare testi, preparare eventi, incontri e attività varie (peer to peer). In occasione di una visita al Municipio XIII l'EcoComitato ha simulato un vero e proprio Consiglio municipale scrivendo il testo di alcune mozioni riguardanti argomenti scaturiti dal dibattito interno ma di competenza municipale, discutendole e votandole come dei veri e propri consiglieri per un giorno (role playing).</p>		

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta (Scegliere tra quelli individuati nella matrice di giugno 2021. Ciascuna scuola ha i suoi traguardi di competenza da verificare)</p>	<p>Muovendosi nell'ambito tematico dell'obiettivo 11 dell'Agenda 2030 «Città e comunità sostenibili» i 20 studenti coinvolti nell'EcoComitato hanno potuto acquisire</p>	<p>Realizzazione del podcast EcoRosmini, preparazione di scalette e discorsi per la registrazione dei vari episodi</p>	<p>Elaborazione di testi Confronto con istituzioni ed altre realtà territoriali con cui poter collaborare per la</p>

	<p>molte competenze sulla sostenibilità ambientale confrontandosi tra loro su diversi aspetti (come rendere un edificio più ecosostenibile riducendo il suo impatto sull'ambiente, i consumi di acqua, energia elettrica, migliorando la raccolta differenziata).</p> <p>-</p> <p>Essere consapevoli delle caratteristiche del territorio in cui si vive e degli organi che lo governano, ai diversi livelli di organizzazione sociale e politica e di gestione programmatica (piani sociali, piani regolatori, piani economici, etc).</p> <p>Il discente conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.</p> <p>Il discente conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente comprende il valore della conoscenza e preservazione e diffusione delle memorie locali</p> <p>Il discente comprende i concetti di giustizia, inclusione e pace e la loro relazione con il comportamento quotidiano a scuola e nel quartiere</p> <p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p>	<p>-</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del circolo, fornendo supporto ai compagni . (podcast)</p>	<p>risoluzione di problematiche legate alla scuola e al quartiere</p> <p>Discussione ed esposizione in pubblico</p> <p>Elaborazione di proposte progettuali</p> <p>-</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>È in grado organizzare tavoli di lavoro collaborativi con i propri pari per elaborare soluzioni e strategie di trasformazione del territorio e a supporto delle fragilità</p> <p>È in grado di partecipare ad una riunione dei referenti istituzionali della scuola e dell'ente locale per esporre idee e progetti di cambiamento e trasformazione del territorio</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</p>
--	--	---	---

	<p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Collaborare all'elaborazione e alla realizzazione dei diversi progetti (salute, ambiente, sicurezza, volontariato, ecc.) promossi dalla scuola e dal territorio.</p> <p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p> <p>Il discente sa valutare criticamente i temi di pace, giustizia, inclusione sia a livello locale che globale</p> <p>Il discente è in grado di richiedere e supportare pubblicamente lo sviluppo di politiche che promuovono pace, giustizia, inclusione, solidarietà, sostenibilità</p> <p>Il discente è capace di diventare un agente di cambiamento nei processi decisionali locali, pronunciandosi contro le ingiustizie</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>Scelta dei gruppi target: la scelta del gruppo target è stata determinata dalla necessità di estendere al maggior numero di classi possibile la partecipazione a questa attività cruciale per lo sviluppo della comunità scolastica. Per gli anni a venire si auspica il coinvolgimento anche delle classi prime.</p> <p>Docenti coinvolti: le attività dell'EcoComitato sono state coordinate dalla figura di staff della Dirigenza responsabile per i contatti con le istituzioni e il territorio</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: A causa della pandemia e della mancanza di spazi comuni dove tenere le riunioni periodiche quest'anno l'EcoComitato si è costituito solo nel mese di marzo e da allora si è riunito varie volte per condividere con la dirigenza le proposte elaborate dalle singole classi, per organizzare la festa di primavera, per registrare il podcast, per recarsi in visita al municipio dove ha simulato un vero e proprio consiglio. Per il futuro si auspica che le riunioni siano calendarizzate ad inizio anno per meglio programmare tutte le attività e che contestualmente siano previste delle assemblee di classi periodiche, da intendersi come momenti in cui il singolo rappresentante può riportare alla classe le attività dell'Ecocomitato e viceversa. Senza questo momento di trasmissione delle informazioni l'Eco Comitato perderebbe il ruolo di elemento di connessione e dialogo tra tutti gli studenti della scuola.</p> <p>Prospettive civiche: gli studenti hanno sviluppato la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, la capacità di pensiero critico e abilità integrate per la risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità.</p> <p>Riferimenti culturali: gli obiettivi, i valori e le politiche dei movimenti sociali e politici, oltre che i sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici a livello globale e delle relative cause</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche: in questa attività gli studenti imparano e si abituano ad esprimere le loro idee e opinioni in pubblico, migliorando in particolare le loro capacità espressive linguistiche e orali</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): Le proposte formulate dagli studenti per migliorare la scuola e i suoi spazi sia interni che esterni avevano tutte come sfondo i temi della sostenibilità ambientale, come il risparmio energetico e di risorse, il miglioramento della raccolta differenziata a scuola, l'allestimento di spazi da destinare ad attività didattiche all'aperto, quali per esempio un orto. In più hanno assunto l'impegno di prendersi cura anche di uno spazio esterno alla scuola dove spesso i ragazzi svolgono lezioni all'aperto e attività sportive.</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: gli studenti hanno preso contatto con l'istituzione municipale, a cui hanno avuto modo di presentare e sottoporre le proprie proposte, avviando un dialogo costruttivo che speriamo possa continuare anche in futuro. Inoltre hanno avuto scambi con una associazione di rete del quartiere con cui poter condividere iniziative.</p>

ECO ROSMINI PODCAST	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: EcoRosmini</p> <p>Sottotitolo: La voce più green di Roma</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: Il progetto di podcast è parte delle attività dell'ECOCOMITATO che è stato istituito per rendere il laboratorio di rigenerazione urbana DIGIGREEN della nostra Scuola veramente partecipato e condiviso da tutti! Tutte le attività sono state curate dall'esperta Carola Tangari, con la supervisione della collega Donatella Iorio e la partecipazione dei colleghi del team DIGIGREEN. Nel mese di maggio gli studenti della scuola primaria e secondaria sono stati coinvolti nella preparazione, registrazione e montaggio dei primi 5 episodi del podcast.</p> <p>In ciascuno di essi le voci dei ragazzi raccontano gli eventi a cui hanno dato vita (Don Sardelli garden, Festa di Primavera, Peace & Bicycle) e i progetti che con le loro classi hanno sviluppato nel corso dell'anno con DiGiGreen, per lasciare una traccia delle loro esperienze e per condividerle con tutta la comunità scolastica</p> <p>Descrizione del prodotto finale: podcast</p> <p>Gruppi target: tutti gli studenti della scuola primaria e secondaria</p> <p>URL: https://www.ic-rosmini.edu.it//contenuti/podcast URL: https://www.ic-rosmini.edu.it/assets/Documenti/PODCAST.pdf</p>		

MODELLO EDUCATIVO			
<p>Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)</p>	<p>L'attività, che ha coinvolto numerose classi, si propone di guidare gli alunni alla realizzazione, relativamente agli aspetti di scrittura, di registrazione e di montaggio audio degli episodi di un podcast; la fase di pubblicazione dei contenuti online è invece affidata ai docenti. Il progetto pone al centro gli studenti e il loro punto di vista. L'arricchimento culturale e il "farsi un'idea" su alcuni temi e argomenti specifici costituiscono le premesse per saper parlare e tenere una conversazione (learning by doing). Coinvolgere gli studenti anche nella realizzazione tecnica permette di sviluppare le competenze digitali relative al podcasting e alla cura di un prodotto multimediale (Innovative Design)</p>		

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta</p>	<p>Collaborare all'elaborazione e alla realizzazione dei diversi progetti (salute,</p>	<p>Registrazione e montaggio Strumenti digitali utilizzati</p>	<p>Elaborazione di un pensiero critico e di una riflessione su tematiche varie</p>

	<p>ambiente, sicurezza, volontariato, ecc.) promossi dalla scuola e dal territorio.</p> <p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Audacity (programma gratuito per editing audio) • Anchor (piattaforma gratuita per il podcasting) - <p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del circolo, fornendo supporto ai compagni .</p> <p>E' in grado di adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno.</p>	<p>Scrittura e lettura degli interventi da registrare</p> <p>Strutturazione della scaletta dell'episodio partendo da introduzione e conclusione</p> <p>-</p> <p>È capace di ricavare da interviste e testimonianze orali informazioni per ricostruire le microstorie del territorio</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</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>Scelta dei gruppi target: La scelta del target è scaturita dalla necessità di coinvolgere nel Podcast tutti gli studenti che nel corso dell'anno scolastico hanno partecipato alle attività del progetto DiGiGreen</p> <p>Docenti coinvolti: per ciascuna classe sono stati coinvolti i docenti che di volta in volta hanno organizzato e accompagnato gli studenti nelle varie attività ed esperienze svolte</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: i temi affrontati e le discipline interessate sono stati molti, muovendo dallo sfondo comune degli Obiettivi 1, 11 e 16 dell'Agenda 2030</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: la programmazione e l'organizzazione delle attività si è svolta nel mese di aprile, mentre la registrazione e il montaggio degli episodi ha impegnato gli alunni a rotazione in incontri settimanali avvenuti nel mese di maggio</p> <p>Layer digitale: Il digitale può fornire a tutti gli studenti alternative preziose e stimolare diverse competenze, andando al di là delle abilità tradizionali e delle eventuali difficoltà ad esse collegate. Si suggerisce di continuare ad usare questa tecnologia anche negli anni a venire in una prospettiva di maggiore inclusività, anche per gli alunni BES e DSA.</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. Utilizzando il digitale è possibile intercettare stili di apprendimento e capacità di espressione diversi. L'idea di lavorare con gli studenti alla realizzazione di un podcast nasce quindi dalla volontà di proporre un'attività diversa e, se possibile, creativa che consenta di combinare le riflessioni sui temi affrontati in classe con le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie, sviluppando molteplici competenze: dalla ricerca critica delle fonti alla creazione di un contenuto multimediale, dall'uso consapevole del registro espressivo del parlato fino alla necessità di esporre in maniera chiara e accattivante gli argomenti.</p> <p>Soprattutto per alunni con difficoltà di lettura e di scrittura, tale modalità di lavoro può costituire un'opportunità per mettere in gioco le proprie capacità senza sentirsi penalizzati.</p>

LET'S PLAYGROUND	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE
	Titolo: Sottotitolo: Descrizione breve dell'esperienza: Descrizione del prodotto finale: Gruppi target:

MODELLO EDUCATIVO	
Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, Learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)	Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta (Scegliere tra quelli individuati nella matrice di giugno 2021. Ciascuna scuola ha i suoi traguardi di competenza da verificare)	COGNITIVE Essere consapevoli delle caratteristiche del territorio in cui si vive e degli organi che lo governano, ai diversi livelli di organizzazione sociale e politica e di gestione programmatica (piani sociali, piani regolatori, piani economici, etc. Il discente conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.	Primaria Conosce diversi dispositivi e ne utilizza alcune funzionalità con la supervisione dell'insegnante. Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse. Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.	LETTURA E ANALISI DEL TERRITORIO È in grado di interpretare gli elaborati cartografici che rappresentano il territorio sapendone individuare le caratteristiche urbane e ambientali È capace di esplorare il territorio e documentare l'esplorazione per metterne in evidenza le varie caratteristiche (mappatura) ambientali, sociali, storiche: fotografie, disegni dal vero, registrazioni video e/o audio, collezioni. È in grado di ricercare le fonti da cui ricavare le informazioni storiche sia antiche che moderne del proprio territorio

	<p>Il discente conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente comprende il valore della conoscenza e preservazione e diffusione delle memorie locali</p> <p>Il discente comprende i concetti di giustizia, inclusione e pace e la loro relazione con il comportamento quotidiano a scuola e nel quartiere</p> <p>Il discente capisce i concetti di disagio sociale e povertà ed è capace di riflettere criticamente e proporre azioni volontariato e mitigazione</p> <p>Socio-emotive</p> <p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p> <p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è capace di mostrare sia sensibilità verso i problemi che si riferiscono alla povertà che empatia e solidarietà verso le persone povere e coloro che si trovano in situazioni vulnerabili.</p> <p>Collaborare all'elaborazione e alla realizzazione dei diversi progetti (salute, ambiente, sicurezza, volontariato, ecc.) promossi dalla scuola e dal territorio.</p>	<p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione</p> <p>Secondaria</p> <p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Ha la capacità di trovare informazioni on line, valutarne la credibilità, creare propri contenuti e condividerli nel modo migliore. Sviluppare un pensiero critico in rete dove spesso circolano fake news</p> <p>È in grado di rappresentare semplici modelli tridimensionali digitali e creare rendering.</p> <p>Conosce e usa applicazioni per documentare la lettura e analisi del territorio</p> <p>Sa realizzare semplici elaborati bidimensionali e tridimensionali per la comunicazione del progetto di trasformazione del territorio</p> <p>E' in grado di utilizzare strumenti per il rilievo del territorio ed elaborarli con software adeguati alla restituzione.</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.)</p>	<p>È capace di ricavare da interviste e testimonianze orali informazioni per ricostruire le microstorie del territorio</p> <p>CONDIVISIONE E PARTECIPAZIONE</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>È in grado organizzare tavoli di lavoro collaborativi con i propri pari per elaborare soluzioni e strategie di trasformazione del territorio e a supporto delle fragilità</p> <p>È in grado di partecipare ad una riunione dei referenti istituzionali della scuola e dell'ente locale per esporre idee e progetti di cambiamento e trasformazione del territorio</p> <p>PRODUZIONE DI PROPOSTE E STRATEGIE</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di</p>
--	---	--	---

	<p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p> <p>Comportamentali</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, implementare, valutare e svolgere le attività che contribuiscono alla riduzione della povertà economica, sociale ed educativa</p> <p>Il discente sa valutare criticamente i temi di pace, giustizia, inclusione sia a livello locale che globale</p> <p>Il discente è in grado di richiedere e supportare pubblicamente lo sviluppo di politiche che promuovono pace, giustizia, inclusione, solidarietà, sostenibilità</p> <p>Il discente è capace di diventare un agente di cambiamento nei processi decisionali locali, pronunciandosi contro le ingiustizie</p>	<p>all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del circolo, fornendo supporto ai compagni .</p> <p>E' in grado di adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno.</p> <p>E' in grado di adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.</p>	<p>presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</p> <p>Si adopera per sintetizzare gli aspetti salienti del territorio in elaborati sia digitali che analogici per la loro divulgazione e comunicazione</p> <p>Sa mettere in atto strategie di autoconstruzione per realizzare modelli in scala delle proposte progettuali di trasformazione del territorio</p> <p>Sa attuare azioni di solidarietà a supporto delle fragilità sia all'interno della scuola che nel territorio</p>
--	---	--	--

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
	Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.
<p>Considerazione critica sulla 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>Scelta dei gruppi target: Quale motivazione ha portato alla scelta degli specifici gruppi target ?</p> <p>Docenti coinvolti: Quali discipline ha coinvolto il progetto?</p>

Temi, competenze, discipline di insegnamento: riflessione sul rapporto tra il tema progettuale, le competenze (corredo metodologico e non solo lista acritica) e organizzazione delle attività educative e disciplinari in classe. Come rimodulo il curricolo odi Italiano? Come rimodulo le unità di apprendimento di Matematica ?

Programmazione e tempi di svolgimento: Quali tempi ha richiesto la preparazione del progetto? Quali sono state le scelte organizzative rispetto al tempo scuola ? Le attività sono state tutte svolte all'interno del tempo scuola ?

Prospettive civiche: Quali prospettività civiche trasversali ha attivato il progetto?

Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto ?

Layer digitale: in che modo il digitale ha supportato il percorso esperienziale ed educativo?

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. In che modo i linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare?


Tematizzazione (sostenibilità): Riflessione sull'approfondimento del tema

Autoimprenditorialità: Come valorizzare lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti?

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Come si coinvolge il territorio?


(aggiungere altre proposte e nodi critici da esplorare e sviscerare)

I.S. RONCALLI

GEOMETRA IN VOLO I	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: Il Geometra in volo I Sottotitolo: Laboratorio di strumentazione high tech per il rilievo e modellizzazione del territorio Descrizione breve dell'esperienza: laboratorio esperienziale sull'uso delle tecnologie avanzate di rilievo del territorio Descrizione del prodotto finale: laboratorio pratico sull'uso della strumentazione topografica più all'avanguardia ed esempi reali di quotidiane applicazioni . Gruppi target: 3-4-5 CAT (COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO)</p>		
MODELLO EDUCATIVO			
Trasmissivo, Learning by doing, Progettuale, Service Design – Community Based Design	<p>Il tecnico illustra al triennio del corso CAT la sua esperienza decennale sul rilievo del territorio ma non solo. La strumentazione di ultima generazione: gps, laser scanner, droni, ha permesso di esplorare numerosi campi di applicazione. Dalla quantificazione del materiale estratto nelle cave all'analisi di monumenti storici ad uso restauro e non solo. Dopo l'illustrazione della casistica con esempi pratici gli studenti attraverso una fotocamera riproducono il rilievo di un drone su un modellino e ne ottengono una restituzione grafica in 3D grazie a software appositi.</p>		

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
<p>Conoscere e sapere individuare le sfere di applicazione di diversi dispositivi altamente tecnologici-topografici di rilievo , utilizzandoli anche con l'ausilio del docente o del tecnico.</p>	<p>Riconoscere l'importanza di effettuare un rilievo con diverse strumentazioni e per scopi diversi, anche a servizio della comunità , riconoscendo la capacità di inclusione sociale ed economica che questa strumentazione riveste.</p>	<p>Essere in grado di conoscere i diversi tipi di strumentazione di rilievo di ultima tecnologia, comprendendone le potenzialità e riconoscendo quale utilizzare nei diversi campi di applicazione</p>	<p>Conoscere la strumentazione adeguata in ambito topografico con le sue proprietà scientifiche fisiche e matematiche, per sfruttarla a livello di progettazione in un ambito culturale di tradizione e innovazione</p>


META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
<p>Il laboratorio di strumentazione high tech è stato fatto per tre classi del triennio del corso Costruzioni Ambiente e territorio del nostro istituto e si è svolto in aula magna . Sono state 4 ore di esempi teorici con applicazioni pratiche a seguire. Si suggerisce la stessa modalità operativa per l'uso di strumentazione specifica, riducendo però i gruppi o diversificando le attività pratiche , in modo che tutti gli studenti siano impegnati in compiti di realtà.</p>	<p>Scelta dei gruppi target: I gruppi target sono stati scelti in modo da poter sperimentare la verticalità del curriculum all'interno del triennio di un indirizzo specifico (nello specifico il corso CAT)</p> <p>Docenti coinvolti: Il progetto ha coinvolto le seguenti discipline con relativi docenti: topografia , progettazione costruzioni e impianti , inglese, estimo, ,matematica</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: tutte le discipline coinvolte sono state interessate e coinvolte direttamente nella strutturazione del curriculum. Il tema progettuale consisteva nel rilievo di un 'area dismessa della scuola con strumentazione altamente tecnologica in vista della progettazione di un teatro/agorà all'aperto . Questo spazio a disposizione di studenti e cittadinanza si trova idealmente all'interno di un parco artistico con installazioni temporanee o permanenti. Ogni disciplina , all'interno del dipartimento di competenza ha strutturato le tempistiche per l'introduzione di uno o più moduli riguardanti il progetto.</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: L'applicazione del curriculum si è svolta durante tutto l'anno scolastico 2021-22. Le attività si sono svolte tutte in orario scolastico tranne le uscite didattiche che hanno necessitato di intere giornate di coinvolgimento degli studenti e dei docenti</p> <p>Prospettive civiche: Le prospettive civiche del progetto sono svariate essendo che il progetto prevede l'apertura di uno spazio civico per l'appunto aperto alla scuola e alla città. Si tratta di ideare uno spazio urbano qualificante per il territorio e allo stesso tempo che consenta agli studenti di ampliare la loro permanenza a scuola ideando nello stesso tempo attività che li coinvolgano e che facciano percepire loro il loro protagonismo nella vita sociale e culturale.</p> <p>Riferimenti culturali: il progetto si ispira alla tradizione culturale, di origine greca, del teatro come spazio e come espressione artistica</p> <p>Layer digitale: Il rilievo dell'area da rilevare è avvenuto attraverso strumentazione high-tech. Lo stesso dicasi per la restituzione del territorio rilevato e per la progettazione dello spazio teatrale con installazioni artistiche</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. I linguaggi espressivi sono alla base del progetto in questione. Siano essi quelli del linguaggio architettonico-urbanistico o quelli artistici del parco tematico</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): la sostenibilità è riqualificazione del territorio, inclusione delle istituzioni nella realizzazione di uno spazio civico</p> <p>Autoimprenditorialità: lo spazio agorà/teatro sarà a disposizione degli studenti che potranno usufruirne per organizzazione di eventi, concerti, rappresentazioni teatrali o per la sola permanenza a scuola in caso di disagio sociale. Il tutto avverrà con il supporto delle istituzioni, sia a livello regionale che provinciale e comunale .</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: Il territorio è coinvolto attraverso le competenze digitali di rilievo e restituzione del territorio che i cittadini- studenti acquisiscono, prendendo coscienza che la cura del territorio e la sua salvaguardia è parte determinante del benessere della società. La progettazione poi, dello spazio a servizio della comunità , spazio condiviso fisicamente e culturalmente è ciò che il territorio acquisisce ulteriormente da questa progettazione DIGIGREEN</p>

GEOMETRA IN VOLO II	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA / AMBITO PROGETTUALE
	<p>Titolo: Il Geometra in volo II Sottotitolo: Laboratorio di rilievo di un'area dismessa della scuola Descrizione breve dell'esperienza: rilievo attraverso tecnologie topografiche avanzate di un lotto di pertinenza scolastica Descrizione del prodotto finale: restituzione e comparazione dell'area rilevata attraverso tecnologie high tech Gruppi target: 3-4-5 CAT (COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO)</p>

MODELLO EDUCATIVO	
Trasmissivo, Learning by doing, Progettuale, Service Design – Community Based Design	<p>Gli studenti, si sono alternati con moduli di due ore , nel rilievo di un'area dismessa della scuola , attraverso tre tipi di strumenti: gps, stazione totale, drone. Gli studenti hanno potuto sperimentare potenzialità e anche punti deboli dei tre tipi di strumenti</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
Studiare un territorio come spazio urbano, effettuarne il rilievo con la strumentazione adeguata in vista di progettarne strutture a servizio della comunità.	Riconoscere l'importanza della cura del territorio come luogo della comunità e in quanto tale spazio di inclusione e occasione per combattere differenze di genere e situazioni di povertà culturale ed economica	Essere in grado di effettuare rilievi del territorio con metodologie integrate: gps-droni-stazioni totali	Essere in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
<p>Il rilievo di un'area dismessa di pertinenza della scuola è stato fatto con strumentazione high tech per tre classi del triennio del corso Costruzioni Ambiente e Territorio del nostro istituto . In 6 ore, tre classi si sono alternate sul sito e tutti gli studenti hanno effettuato il rilievo con le tre strumentazioni a disposizione. L'esperienza è stata fatta in modo che tutti potessero apprendere il funzionamento dello strumento e i vari dispositivi sono stati usati in seguito per successivi rilievi, rinforzando le abilità acquisite.</p>	<p>Scelta dei gruppi target: I gruppi target sono stati scelti in modo da poter sperimentare la verticalità del curricolo all'interno del triennio di un indirizzo specifico (nello specifico il corso CAT)</p> <p>Docenti coinvolti: Il progetto ha coinvolto le seguenti discipline con relativi docenti: topografia , progettazione costruzioni e impianti, inglese, estimo, matematica</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: tutte le discipline coinvolte sono state interessate e coinvolte direttamente nella strutturazione del curricolo. Il tema progettuale consisteva nel rilievo di un 'area dismessa della scuola con strumentazione altamente tecnologica in vista della progettazione di un teatro/agorà all'aperto . Questo spazio a disposizione di studenti e cittadinanza si trova idealmente all'interno di un parco artistico con installazioni temporanee o permanenti. Ogni disciplina , all'interno del dipartimento di competenza ha strutturato le tempistiche per l'introduzione di uno o più moduli riguardanti il progetto.</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: L'applicazione del curricolo si è svolta durante tutto l'anno scolastico 2021-22. Le attività si sono svolte tutte in orario scolastico tranne le uscite didattiche che hanno necessitato di intere giornate di coinvolgimento degli studenti e dei docenti. In particolare questa attività di rilievo si è svolta in un'intera mattinata di scuola e successivi rilievi durante l'anno scolastico.</p> <p>Prospettive civiche: Le prospettive civiche del progetto sono svariate essendo che il progetto prevede l'apertura di uno spazio civico per l'appunto aperto alla scuola e alla città. Si tratta di ideare uno spazio urbano qualificante per il territorio e allo stesso tempo che consenta agli studenti di ampliare la loro permanenza a scuola ideando nello stesso tempo attività che li coinvolgano e che facciano percepire loro il loro protagonismo nella vita sociale e culturale.</p> <p>Riferimenti culturali: il progetto si ispira alla tradizione culturale, di origine greca, del teatro come spazio e come espressione artistica</p> <p>Layer digitale: Il rilievo dell'area da rilevare è avvenuto attraverso strumentazione high-tech. Lo stesso dicasi per la restituzione del territorio rilevato e per la progettazione dello spazio teatrale con installazioni artistiche</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. I linguaggi espressivi sono alla base del progetto in questione. Siano essi quelli del linguaggio architettonico-urbanistico o quelli artistici del parco tematico.</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): la sostenibilità è riqualificazione del territorio, inclusione delle istituzioni nella realizzazione di uno spazio civico</p> <p>Autoimprenditorialità: lo spazio agorà/teatro sarà a disposizione degli studenti che potranno usufruirne per organizzazione di eventi, concerti, rappresentazioni teatrali o per la sola permanenza a scuola in caso di disagio sociale. Il tutto avverrà con il supporto delle istituzioni, sia a livello regionale che provinciale e comunale .</p> <p>Costruzioni di reti di interesse territoriale: Il territorio è coinvolto attraverso le competenze digitali di rilievo e restituzione del territorio che i cittadini- studenti acquisiscono, prendendo coscienza che la cura del territorio e la sua salvaguardia è parte determinante del benessere della società. La progettazione poi, dello spazio a servizio della comunità , spazio condiviso fisicamente e culturalmente è ciò che il territorio acquisisce ulteriormente da questa progettazione DIGIGREEN</p>

UN ANFITEATRO AL CENTRO DI UNA DISCARICA : IN TOSCANA C'E'	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: Un anfiteatro al centro di una discarica: in Toscana c'è</p> <p>Sottotitolo: Visita guidata e studio di luoghi di ispirazione virtuosi e sostenibili</p> <p>Descrizione breve dell'esperienza: le classi e i docenti hanno visitato la discarica di Peccioli e ne hanno compreso il funzionamento la risorsa estrema che costituisce per il territorio</p> <p>Descrizione del prodotto finale: il luogo di ispirazione è determinante per il progettista , In particolare questo luogo</p> <p>Gruppi target: 3-4-5 CAT (COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO)</p>		
<p>MODELLO EDUCATIVO</p>	<p>Il cosiddetto Sistema Peccioli è un sistema che ha consentito negli ultimi venti anni di generare ricchezza, occupazione, tutela dell'ambiente, coesione sociale e realizzare servizi e infrastrutture per la comunità.</p> <p>Ogni componente del Sistema gioca un ruolo fondamentale e complementare e in particolar modo Belvedere è il motore economico di questo modello di sviluppo locale che irradia i suoi effetti grazie alla distribuzione sul territorio del valore economico generato.</p>		
<p>Trasmissivo, Learning by doing, Progettuale, Service Design – Community Based Design</p>	<p>Belvedere opera per valorizzare il territorio in tutte le sue forme. L'idea che dal rifiuto possa nascere nuova vita è stata l'ispirazione dalla quale sono nate le sculture in polistirene e poliuretano espanso, rivestite di fibre di cemento, collocate intorno al Triangolo Verde nell'area degli impianti. Altri esemplari si trovano presso l'anfiteatro di Fonte Mazzola e presso l'incubatore di impresa.</p> <p>Sempre all'interno dell'impianto di smaltimento sono presenti altre opere d'arte, realizzate da David Tremlett, maestro della neo-avanguardia</p> <p>Nel 2017, su incarico della Belvedere, riempie di colore e forme geometriche i grandi muri di contenimento e i silos dell'impianto di smaltimento.</p>		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<p>COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ</p>	<p>COMPETENZE DIGITALI</p>	<p>COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI</p>

<p>Analizzare sia la tradizione sia i casi innovativi per la realizzazione di spazi urbani che creano sviluppo culturale ed economico.</p>	<p>Riconoscere l'unicità di un luogo che ha trasformato una discarica in un luogo pieno di arte e che ha consentito di produrre ricchezza per la comunità. Produzione di energia innovativa , FER, in un luogo dedicato all'arte e alla comunità</p>	<p>Studiare un sistema di smaltimento alternativo, bio gas, fotovoltaico che producono energia da immettere sulla rete nazionale . Motori di cogenerazione, un ettaro di cielo e altri progetti innovativi basati sul controllo digitale delle nostre risorse naturali.</p>	<p>La storia del teatro nella nostra tradizione culturale viene analizzata dal punto di vista storico ma anche letterale per la sua espressione artistica. Il fatto che un teatro venga realizzato in una fucina di produzione di energia coinvolge anche competenze tecnico scientifiche.</p>
<p>META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE</p>			
	<p>Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.</p>		
<p>La visita con le classi e i docenti ,anche della scuola partner, alla discarica di Peccioli ha costituito momento importante di riflessione su come un abbinamento azzardato si sia in realtà trasformato in una risorsa incredibile per un territorio che fino a 20 anni fa era considerato depresso. "La conformazione della discarica nel paesaggio è quella di un grande avvallamento dove la morbidezza delle colline verdi che la circondano si interrompe per lasciare il posto a una serie di stratificazioni del terreno di colore grigio chiaro sotto cui giace l'accumulo di immondizia " Le installazioni artistiche realizzate e la riqualificazione del borgo circostante è di notevole impatto visivo ed emozionale</p>	<p>Scelta dei gruppi target: I gruppi target sono stati scelti in modo da poter sperimentare la verticalità del curriculum all'interno del triennio di un indirizzo specifico (nello specifico il corso CAT) Docenti coinvolti: Il progetto ha coinvolto le seguenti discipline con relativi docenti: topografia , progettazione costruzioni e impianti , inglese, estimo, italiano, storia, gestione del cantiere ,scienze motorie</p> <p>Temi, competenze, discipline di insegnamento: tutte le discipline coinvolte sono state interessate e coinvolte direttamente nella strutturazione del curriculum. Il tema progettuale consisteva nel rilievo di un 'area dismessa della scuola con strumentazione altamente tecnologica in vista della progettazione di un teatro/agorà all'aperto . Questo spazio a disposizione di studenti e cittadinanza si trova idealmente all'interno di un parco artistico con installazioni temporanee o permanenti. Ogni disciplina , all'interno del dipartimento di competenza ha strutturato le tempistiche per l'introduzione di uno o più moduli riguardanti il progetto. La discarica di Peccioli ha costituito motivo di ispirazione per originalità e sostenibilità</p> <p>Programmazione e tempi di svolgimento: L'applicazione del curriculum si è svolta durante tutto l'anno scolastico 2021-22. Le attività si sono svolte tutte in orario scolastico tranne le uscite didattiche che hanno necessitato di intere giornate di coinvolgimento degli studenti e dei docenti</p> <p>Prospettive civiche: Le prospettive civiche del progetto sono svariate essendo che il progetto prevede l'apertura di uno spazio civico per l'appunto aperto alla scuola e alla città. Si tratta di ideare uno spazio urbano qualificante per il territorio e allo stesso tempo che consenta agli studenti di ampliare la loro permanenza a scuola ideando nello stesso tempo attività che li coinvolgano e che facciano percepire loro il loro protagonismo nella vita sociale e culturale.</p> <p>Riferimenti culturali: il progetto si ispira alla tradizione culturale, di origine greca, del teatro come spazio e come espressione artistica</p> <p>Layer digitale: Il rilievo dell'area da rilevare è avvenuto attraverso strumentazione high-tech. Lo stesso dicasi per la restituzione del territorio rilevato e per la progettazione dello spazio teatrale con installazioni artistiche. La trasformazione della discarica in un luogo qualificante del territorio. L'incubatrice di impresa creata nel comune sono tutti spunti per la realizzazione di uno spazio altrettanto unico</p> <p>Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. I linguaggi espressivi sono alla base del progetto in questione. Siano essi quelli del linguaggio architettonico-urbanistico o quelli artistici del parco tematico</p> <p>Tematizzazione (sostenibilità): la sostenibilità è riqualificazione del territorio, inclusione delle istituzioni nella realizzazione di uno spazio</p>		

civico .

Autoimprenditorialità: lo spazio agorà/teatro sarà a disposizione degli studenti che potranno usufruirne per organizzazione di eventi, concerti, rappresentazioni teatrali o per la sola permanenza a scuola in caso di disagio sociale. Il tutto avverrà con il supporto delle istituzioni, sia a livello regionale che provinciale e comunale .

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Il territorio è coinvolto attraverso le competenze digitali di rilievo e restituzione del territorio che i cittadini- studenti acquisiscono, prendendo coscienza che la cura del territorio e la sua salvaguardia è parte determinante del benessere della società. La progettazione poi, dello spazio a servizio della comunità , spazio condiviso fisicamente e culturalmente è ciò che il territorio acquisisce ulteriormente da questa progettazione DIGIGREEN. La discarica di Peccioli ne è ispirazione esemplare.

IL TEATRO DEL SILENZIO	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' / AMBITO PROGETTUALE		
	<p>Titolo: Il teatro del silenzio Sottotitolo: Visita guidata ad un altro luogo di ispirazione e unico del suo genere Descrizione breve dell'esperienza: vivere i luoghi dell'ispirazione è di determinante importanza per il progettista Descrizione del prodotto finale: ispirazioni e idee per la realizzazione di uno spazio civico unico e sostenibile Gruppi target: 3-4-5 CAT (COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO)</p>		
MODELLO EDUCATIVO			
Trasmissivo, Learning by doing, Progettuale, Service Design – Community Based Design	Gli studenti e i docenti accompagnatori, inclusi quelli della scuola partner, hanno camminato, si sono seduti, si sono distesi in questo spazio magico in mezzo alla natura, mentre ne venivano raccontati gli spettacoli realizzati negli anni.		

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
Studiare un esempio unico di teatro, significativo e simbolico, facente parte di un'area fonte di ispirazione in un territorio particolare della regione Toscana	Conoscere il rispetto per la natura che si fa scenografia, in un teatro che ospita una rappresentazione all'anno e che nel resto dei giorni si circonda di silenzio e bellezza	Portare luci, suoni, installazioni in un luogo remoto e immerso nel verde significa usare competenze non invasive di tecnologia high tech	Interpretare il teatro, dalla sua originaria funzione come spazio civico e di espressione artistica sino alle sue forme più contemporanee.

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE			
	Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.		
Visitare il teatro del silenzio ha rivestito momento di riflessione determinante nel percorso del DIGIGREEN.	Scelta dei gruppi target: I gruppi target sono stati scelti in modo da poter sperimentare la verticalità del curriculum all'interno del triennio di un indirizzo specifico (nello specifico il corso CAT)		

Un progetto “silenzioso”, in uno spazio che per quasi un intero anno resta intatto nella sua perfetta armonia, animandosi per pochi giorni di personaggi del bel canto, della musica e della danza, nazionali ed internazionali.

Un piccolo gioiello paesaggistico dell'entroterra Volterrano nel cuore della Toscana.

Il Teatro del Silenzio di Lajatico è un anfiteatro naturale situato su una collina ad un chilometro e mezzo dal centro abitato; è un teatro completamente naturale, costituito essenzialmente da un laghetto, una volta utilizzato dagli agricoltori come abbeveratoio per gli animali, al cui centro campeggia una scultura monumentale di un artista contemporaneo, diversa per ogni anno, scelta in base al tema dell'edizione. Il tutto è circondato da un fondale di blocchi di travertino toscano che ricorda un luogo di culto antico o un megalite del Neolitico. Un panorama di ineguale bellezza che offre una visuale di 180 gradi sulle colline di uno dei versanti più belli del territorio, quello di Volterra e le sue balze. Un progetto di eco-architettura e Land art che non ha minimamente sconvolto l'ambiente naturale, anzi piuttosto lo ha posto al centro dell'attenzione, da integrare per un giorno all'anno con quanto necessario alla produzione tecnica di uno spettacolo di livello internazionale. Al termine dello spettacolo ogni anno, nel massimo rispetto dell'ambiente, il tutto viene rimosso la notte stessa e ripristinato lo stato naturale, tornando ad essere un luogo di silenziosa meditazione e riposo dell'anima.

Questo luogo vuole ispirare la realizzazione del nostro teatro/agorà

Docenti coinvolti: Il progetto ha coinvolto le seguenti discipline con relativi docenti: topografia , progettazione costruzioni e impianti, inglese, estimo, storia, italiano, scienze motorie-

Tem, competenze, discipline di insegnamento: tutte le discipline coinvolte sono state interessate e coinvolte direttamente nella strutturazione del curriculum. Il tema progettuale consisteva nel rilievo di un 'area dismessa della scuola con strumentazione altamente tecnologica in vista della progettazione di un teatro/agorà all'aperto . Questo spazio a disposizione di studenti e cittadinanza si trova idealmente all'interno di un parco artistico con installazioni temporanee o permanenti. Ogni disciplina , all'interno del dipartimento di competenza ha strutturato le tempistiche per l'introduzione di uno o più moduli riguardanti il progetto.

Programmazione e tempi di svolgimento: L'applicazione del curriculum si è svolta durante tutto l'anno scolastico 2021-22. Le attività si sono svolte tutte in orario scolastico tranne le uscite didattiche che hanno necessitato di intere giornate di coinvolgimento degli studenti e dei docenti.

Prospettive civiche: Le prospettive civiche del progetto sono svariate essendo che il progetto prevede l'apertura di uno spazio civico per l'appunto aperto alla scuola e alla città. Si tratta di ideare uno spazio urbano qualificante per il territorio e allo stesso tempo che consenta agli studenti di ampliare la loro permanenza a scuola ideando nello stesso tempo attività che li coinvolgano e che facciano percepire loro il loro protagonismo nella vita sociale e culturale.

Riferimenti culturali: il progetto si ispira alla tradizione culturale, di origine greca, del teatro come spazio e come espressione artistica

Layer digitale: Il rilievo dell'area da rilevare è avvenuto attraverso strumentazione high-tech. Lo stesso dicasi per la restituzione del territorio rilevato e per la progettazione dello spazio teatrale con installazioni artistiche

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. I linguaggi espressivi sono alla base del progetto in questione. Siano essi quelli del linguaggio architettonico-urbanistico e scenografico , quelli artistici del parco tematico. Quelli letterari della produzione teatrale .

Tematizzazione (sostenibilità): la sostenibilità è riqualificazione del territorio, inclusione delle istituzioni nella realizzazione di uno spazio civico . Ne sono esempi perfetti il teatro di Peccioli e il Teatro del Silenzio

Autoimprenditorialità: lo spazio agorà/teatro sarà a disposizione degli studenti che potranno usufruirne per organizzazione di eventi, concerti, rappresentazioni teatrali o per la sola permanenza a scuola in caso di disagio sociale. Il tutto avverrà con il supporto delle istituzioni, sia a livello regionale che provinciale e comunale .

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Il territorio è coinvolto attraverso le competenze digitali di rilievo e restituzione del territorio che i cittadini- studenti acquisiscono, prendendo coscienza che la cura del territorio e la sua salvaguardia è parte determinante del benessere della società. La progettazione poi, dello spazio a servizio della comunità , spazio condiviso fisicamente e culturalmente è ciò che il territorio acquisisce ulteriormente da questa progettazione DIGIGREEN

TEMPLATE DI LAVORO

30.06.2022

TITOLO ESPERIENZA	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ / AMBITO PROGETTUALE
(immagine)	Titolo: Sottotitolo: Descrizione breve dell'esperienza: Descrizione del prodotto finale: Gruppi target:

MODELLO EDUCATIVO	
Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi anche rispetto all'uso delle tecnologie digitali (Trasmissivo, learning by doing, Debate, Role – Playing, Flipped classroom, Empirico – Progettuale, Service Design – Community Based Design)	Descrivere per l'attività svolta, una riflessione sul modello educativo adottato evidenziandone gli aspetti più significativi

TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE DI SOSTENIBILITÀ	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZE DISCIPLINARI O TRASVERSALI
Traguardi di competenze praticate realmente nella progettazione svolta (Scegliere tra quelli individuati nella matrice di giugno 2021. Ciascuna scuola ha i suoi traguardi di competenza da verificare)	COGNITIVE Essere consapevoli delle caratteristiche del territorio in cui si vive e degli organi che lo governano, ai diversi livelli di organizzazione sociale e politica e di gestione programmatica (piani sociali, piani regolatori, piani economici, etc. Il discente conosce i principi di base della pianificazione e della progettazione sostenibile, e può identificare le opportunità per rendere il proprio quartiere o città maggiormente sostenibile e inclusiva.	Primaria Conosce diversi dispositivi e ne utilizza alcune funzionalità con la supervisione dell'insegnante. Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse. Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.	LETTURA E ANALISI DEL TERRITORIO È in grado di interpretare gli elaborati cartografici che rappresentano il territorio sapendone individuare le caratteristiche urbane e ambientali È capace di esplorare il territorio e documentare l'esplorazione per metterne in evidenza le varie caratteristiche (mappatura) ambientali, sociali, storiche: fotografie, disegni dal vero, registrazioni video e/o audio, collezioni. È in grado di ricercare le fonti da cui ricavare le informazioni storiche sia antiche che moderne del proprio territorio

	<p>Il discente conoscendo l'organizzazione degli enti locali, sa esprimere richieste specifiche per una pianificazione sostenibile e partecipata del proprio territorio</p> <p>Il discente comprende il valore della conoscenza e preservazione e diffusione delle memorie locali</p> <p>Il discente comprende i concetti di giustizia, inclusione e pace e la loro relazione con il comportamento quotidiano a scuola e nel quartiere</p> <p>Il discente capisce i concetti di disagio sociale e povertà ed è capace di riflettere criticamente e proporre azioni volontariato e mitigazione</p> <p>Socio-emotive</p> <p>Il discente è in grado di usare la propria voce per identificare e utilizzare punti d'accesso per il pubblico nei sistemi di pianificazione locale, per chiedere di investire in infrastrutture, edifici e parchi sostenibili nella propria area e per discutere i vantaggi di una pianificazione di lungo termine</p> <p>Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita sia a scuola che fuori scuola.</p> <p>Il discente è capace di mostrare sia sensibilità verso i problemi che si riferiscono alla povertà che empatia e solidarietà verso le persone povere e coloro che si trovano in situazioni vulnerabili.</p> <p>Collaborare all'elaborazione e alla realizzazione dei diversi progetti (salute, ambiente, sicurezza, volontariato, ecc.) promossi dalla scuola e dal territorio.</p>	<p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione</p> <p>Secondaria</p> <p>È in grado di elaborare in chiave espressiva e interpretativa materiali multimediale (video, suoni, immagini, disegni) tramite semplici applicazioni (elaborazione immagini, applicazioni di montaggio audio video)</p> <p>Ha la capacità di trovare informazioni on line, valutarne la credibilità, creare propri contenuti e condividerli nel modo migliore. Sviluppare un pensiero critico in rete dove spesso circolano fake news</p> <p>È in grado di rappresentare semplici modelli tridimensionali digitali e creare rendering.</p> <p>Conosce e usa applicazioni per documentare la lettura e analisi del territorio</p> <p>Sa realizzare semplici elaborati bidimensionali e tridimensionali per la comunicazione del progetto di trasformazione del territorio</p> <p>E' in grado di utilizzare strumenti per il rilievo del territorio ed elaborarli con software adeguati alla restituzione.</p> <p>Ha la capacità di comunicare e collaborare, ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali, trasmettendo i dati raccolti alla comunità del luogo.</p> <p>E' in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.)</p>	<p>È capace di ricavare da interviste e testimonianze orali informazioni per ricostruire le microstorie del territorio</p> <p>CONDIVISIONE E PARTECIPAZIONE</p> <p>rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>È in grado organizzare tavoli di lavoro collaborativi con i propri pari per elaborare soluzioni e strategie di trasformazione del territorio e a supporto delle fragilità</p> <p>È in grado di partecipare ad una riunione dei referenti istituzionali della scuola e dell'ente locale per esporre idee e progetti di cambiamento e trasformazione del territorio</p> <p>PRODUZIONE DI PROPOSTE E STRATEGIE</p> <p>È in grado di restituire con i mezzi più appropriati gli esiti delle campagne di esplorazione e lettura del territorio soprattutto in chiave espressiva ed interpretativa: mappe cartacee, video, elaborati interattivi, collezioni sonore o fotografiche.</p> <p>È in grado di elaborare proposte progettuali di trasformazione del territorio e di</p>
--	---	--	---

	<p>Il discente è in grado di discutere temi locali e globali di pace, giustizia, inclusione, sostenibilità, solidarietà</p> <p>Comportamentali</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, attuare e valutare progetti sostenibili su base comunitaria.</p> <p>Il discente è in grado di partecipare alla creazione di una comunità inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile.</p> <p>Il discente è in grado di pianificare, implementare, valutare e svolgere le attività che contribuiscono alla riduzione della povertà economica, sociale ed educativa</p> <p>Il discente sa valutare criticamente i temi di pace, giustizia, inclusione sia a livello locale che globale</p> <p>Il discente è in grado di richiedere e supportare pubblicamente lo sviluppo di politiche che promuovono pace, giustizia, inclusione, solidarietà, sostenibilità</p> <p>Il discente è capace di diventare un agente di cambiamento nei processi decisionali locali, pronunciandosi contro le ingiustizie</p>	<p>all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola, per condividere e filtrare i riferimenti bibliografici che ritiene utili per l'argomento del circolo, fornendo supporto ai compagni .</p> <p>E' in grado di adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno.</p> <p>E' in grado di adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.</p>	<p>presentarle con i linguaggi espressivi più appropriati</p> <p>Si adopera per sintetizzare gli aspetti salienti del territorio in elaborati sia digitali che analogici per la loro divulgazione e comunicazione</p> <p>Sa mettere in atto strategie di autocostruzione per realizzare modelli in scala delle proposte progettuali di trasformazione del territorio</p> <p>Sa attuare azioni di solidarietà a supporto delle fragilità sia all'interno della scuola che nel territorio</p>
--	---	--	---

META RIFLESSIONE E MODELLIZZAZIONE	
	Domande guida per costruire un curriculum verticale replicabile.
<p>Considerazione critica sulla 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>Scelta dei gruppi target: Quale motivazione ha portato alla scelta degli specifici gruppi target ?</p> <p>Docenti coinvolti: Quali discipline ha coinvolto il progetto?</p>

Temi, competenze, discipline di insegnamento: riflessione sul rapporto tra il tema progettuale, le competenze (corredo metodologico e non solo lista acritica) e organizzazione delle attività educative e disciplinari in classe. Come rimodulo il curricolo odi Italiano? Come rimodulo le unità di apprendimento di Matematica ?

Programmazione e tempi di svolgimento: Quali tempi ha richiesto la preparazione del progetto? Quali sono state le scelte organizzative rispetto al tempo scuola ? Le attività sono state tutte svolte all'interno del tempo scuola ?

Prospettive civiche: Quali prospettività civiche trasversali ha attivato il progetto?

Riferimenti culturali: da quali riferimenti culturali trae spunto ?

Layer digitale: in che modo il digitale ha supportato il percorso esperienziale ed educativo?

Valorizzazione delle pratiche espressive linguistiche, visuali, orale, rituali, coreutiche. In che modo i linguaggi espressivi intervengono nella costruzione del senso educativo disciplinare?

Tematizzazione (sostenibilità): Riflessione sull'approfondimento del tema

Autoimprenditorialità: Come valorizzare lo spirito di iniziativa e di autorganizzazione degli studenti?

Costruzioni di reti di interesse territoriale: Come si coinvolge il territorio?

(aggiungere altre proposte e nodi critici da esplorare e sviscerare)

Daniele Mancini / 30 giugno 2022