



1) Sviluppo del pensiero computazionale e creatività digitale
Creatività digitale e arti applicate

DESTINATARI

Gruppo di studenti (n° 30) trasversale agli ordini di scuola ed indirizzi della scuola secondaria di I grado e dei licei artistici annessi al Convitto Nazionale.

Progettazione e svolgimento in verticale (ARMM00900C e ARSD06000L)

STRUTTURA

All'interno dell'attività di semiconvitto, organizzato dalla scuola come uno spazio didattico pomeridiano finalizzato ad apprendimenti extracurricolari ed innovativi, saranno realizzati n. 30 incontri di 2 h utilizzando aule dedicate e dotate di attrezzature funzionali alla riuscita del progetto.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- promuovere e sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale;
- favorire la conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e utilizzo dei suoi strumenti e metodi;
- stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale;
- offrire agli studenti delle occasioni per sperimentare l'uso dei dispositivi tecnologici seguendo un percorso cognitivo che li incoraggi al progresso continuo;
- sviluppo di nuove competenze attraverso la scoperta di applicazioni e tecniche orientate ad uno scopo formativo;
- applicare le competenze in contesti non standardizzati sperimentando didattiche alternative;
- integrare il sapere con il saper fare e il saper essere al fine di orientare le scelte professionali e formative future;

CONTENUTI

I contenuti del modulo sono centrati sulla CREATIVITA' DIGITALE. Utilizzando pacchetti freeware in dotazione alla scuola, che permettono di sviluppare tecniche di creatività digitale (versione lite della suite Adobe 5) i ragazzi della scuola media e del liceo artistico svilupperanno tecniche di creatività digitale nel campo della grafica e della multimedialità

Un esperto con competenze specialistiche qualificate e con comprovate esperienze sia in ambito professionale che formativo, privilegiando una valutazione che evidenzii l'esperienza operativa nel campo di riferimento, programmerà una serie di moduli scegliendo da queste tematiche:

Lo storyboard; - La grafica vettoriale; - Il packaging; - Progettare un marchio; - l'immagine coordinata di base: carta da lettera, busta e biglietto da visita; - Sviluppare le capacità creative ed ideative pertinenti ai font - Utilizzo parzialmente efficace ed approfondito dei linguaggi scelti - Utilizzo corretto della comunicazione - saper rappresentare i principi della percezione visiva e della forma grafico/visiva attraverso il disegno grafico e le tecniche grafico visive - saper tradurre digitalmente il progetto grafico-visivo - saper riconoscere le diverse famiglie dei font e saperle applicare nel giusto contesto - Sviluppo di un iter progettuale corretto - Uso corretto della terminologia specifica - Sviluppo dell'iter progettuale

PRINCIPALI METODOLOGIE

Le principali metodologie utilizzate per questo modulo saranno: - il Learning by doing, attraverso il quale gli alunni apprenderanno il 'fare impresa' facendolo e sperimentandolo concretamente; - il Role playing, attraverso il quale gli alunni potranno potenziare la propria creatività individuale; - il Problem solving, attraverso il quale gli alunni potranno sperimentare strategie operative per



raggiungere una condizione desiderata; - il Cooperative learning, attraverso il quale gli alunni, accrescendo la propria autostima, responsabilizzandosi e crescendo nelle abilità sociali, impareranno a cooperare per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Gli obiettivi vengono perseguiti avvalendosi delle strumentazioni tecnologiche messe a disposizione dall'Istituto (LIM, tablet o PC) ma non limitandolo esclusivamente ad esse, in modo da mantenere il contatto continuo tra il mondo simulato digitalmente, ed il mondo reale, tattile e sensoriale.

Sarà data una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che saranno al centro del processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività), anche attraverso la personalizzazione dell'intervento formativo (interventi su misura, aderenti ai fabbisogni formativi).

Particolare attenzione sarà data al coinvolgimento dei genitori, per offrire loro competenze e strumenti per acquisire una maggiore consapevolezza e accompagnare i figli nell'utilizzo sicuro e consapevole delle tecnologie, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali online.

RISULTATI ATTESI

Gli alunni:

- a livello pedagogico, sperimentando il mondo del digitale con le sue peculiarità, potranno sviluppare fiducia in se stessi, spirito d'iniziativa, creatività, pianificazione, capacità di gestione delle risorse e dei rischi, la capacità di lavorare in gruppo e quella di valutazione delle opportunità;
- a livello orientativo, gli alunni riusciranno a chiarire le proprie propensioni e le proprie capacità.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e la valutazione avverranno utilizzando tecniche che permettendo l'accertamento di processo e di risultato.

La valutazione di processo consiste in una valutazione che deriva direttamente dall'osservanza dello studente durante lo svolgimento delle varie attività e ha come scopo quello di valutare soprattutto gli atteggiamenti e comportamenti dello studente indipendentemente dai contenuti dell'apprendimento. Essa si focalizzerà, in particolare, sul raggiungimento di quelle competenze trasversali proprie del progetto. La valutazione di risultato considera invece il raggiungimento degli obiettivi disciplinari individuati nel progetto formativo.

Le fasi del processo di valutazione saranno quelle di: - descrizione delle competenze attese al termine del percorso - accertamento delle competenze in ingresso - programmazione degli strumenti e azioni di osservazione - verifiche dei risultati conseguiti nelle fasi intermedie - accertamento delle competenze in uscita

Gli strumenti adottati saranno: - monitoraggio delle attività - compilazione del diario di bordo - brevi relazioni periodiche realizzate dagli alunni - questionario finale per misurare il bilancio delle competenze - certificazione delle competenze acquisite

I soggetti a cui compete la fase di verifica e di valutazione dell'esperienza e degli apprendimenti nonché la certificazione delle competenze saranno: referenti del progetto - esperti - tutor - docenti del Consiglio di classe.



2) Competenze di cittadinanza digitale

Educazione ai media

Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali.

DESTINATARI

Gruppo di studenti (n° 30) trasversale agli ordini di scuola ed indirizzi della scuola secondaria di I grado e dei licei annessi al Convitto Nazionale.

Progettazione e svolgimento in verticale (ARMM00900C e ARSD06000L)

STRUTTURA

All'interno dell'attività di semiconvitto, organizzato dalla scuola come uno spazio didattico pomeridiano finalizzato ad apprendimenti extracurricolari ed innovativi, saranno realizzati n. 30 incontri di 2 h utilizzando aule dedicate e dotate di attrezzature funzionali alla riuscita del progetto.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- promuovere e sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale;
- favorire la conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e utilizzo dei suoi strumenti e metodi;
- stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale;
- offrire agli studenti delle occasioni per sperimentare l'uso dei dispositivi tecnologici seguendo un percorso cognitivo che li incoraggi al progresso continuo;
- sviluppo di nuove competenze attraverso la scoperta di applicazioni e tecniche orientate ad uno scopo formativo;
- applicare le competenze in contesti non standardizzati sperimentando didattiche alternative;
- integrare il sapere con il saper fare e il saper essere al fine di orientare le scelte professionali e formative future;

CONTENUTI

un esperto con competenze specialistiche qualificate e con comprovate esperienze sia in ambito professionale che formativo, privilegiando una valutazione che evidenzii l'esperienza operativa nel campo di riferimento, programmerà una serie di moduli scegliendo da queste tematiche:

Il concetto di medium. Storia ed evoluzione dei media fino alla convergenza al digitale: linguaggi, format, generi, piattaforme. Il ruolo dei media nel contribuire alla costituzione dell'opinione pubblica. Tecniche di propaganda. Media verticali, orizzontali, reticolari. Le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali. Dai media di massa all'on-demand e alla personalizzazione dei contenuti. Internet come spazio mediale: siti, blog, social network, app. Sfera pubblica e sfera privata. Digital footprint. Identità, rappresentazione e reputazione nei social network. Capacità di gestire una identità online e offline con integrità. Caratteristiche della socialità in rete. La gestione dei conflitti su social network e la promozione della collaborazione in ambienti condivisi. Comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze negative: strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. Hate speech (odio online), bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell'identità, phishing, clickjacking, etc.). La dipendenza e gestione del tempo.

PRINCIPALI METODOLOGIE

Le principali metodologie utilizzate per questo modulo saranno: - il Learning by doing, attraverso il quale gli alunni apprenderanno il 'fare impresa' facendolo e sperimentandolo concretamente; - il Role playing, attraverso il quale gli alunni potranno potenziare la propria creatività individuale; - il



Problem solving, attraverso il quale gli alunni potranno sperimentare strategie operative per raggiungere una condizione desiderata; - il Cooperative learning, attraverso il quale gli alunni, accrescendo la propria autostima, responsabilizzandosi e crescendo nelle abilità sociali, impareranno a cooperare per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Gli obiettivi vengono perseguiti avvalendosi delle strumentazioni tecnologiche messe a disposizione dall'Istituto (LIM, tablet o PC) ma non limitandolo esclusivamente ad esse, in modo da mantenere il contatto continuo tra il mondo simulato digitalmente, ed il mondo reale, tattile e sensoriale.

Sarà data una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che saranno al centro del processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività), anche attraverso la personalizzazione dell'intervento formativo (interventi su misura, aderenti ai fabbisogni formativi).

Particolare attenzione sarà data al coinvolgimento dei genitori, per offrire loro competenze e strumenti per acquisire una maggiore consapevolezza e accompagnare i figli nell'utilizzo sicuro e consapevole delle tecnologie, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali online.

RISULTATI ATTESI

Gli alunni:

- a livello pedagogico, sperimentando il mondo del digitale con le sue peculiarità, potranno sviluppare fiducia in se stessi, spirito d'iniziativa, creatività, pianificazione, capacità di gestione delle risorse e dei rischi, la capacità di lavorare in gruppo e quella di valutazione delle opportunità;
- a livello orientativo, gli alunni riusciranno a chiarire le proprie propensioni e le proprie capacità.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e la valutazione avverranno utilizzando tecniche che permettendo l'accertamento di processo e di risultato.

La valutazione di processo consiste in una valutazione che deriva direttamente dall'osservanza dello studente durante lo svolgimento delle varie attività e ha come scopo quello di valutare soprattutto gli atteggiamenti e comportamenti dello studente indipendentemente dai contenuti dell'apprendimento. Essa si focalizzerà, in particolare, sul raggiungimento di quelle competenze trasversali proprie del progetto. La valutazione di risultato considera invece il raggiungimento degli obiettivi disciplinari individuati nel progetto formativo.

Le fasi del processo di valutazione saranno quelle di: - descrizione delle competenze attese al termine del percorso - accertamento delle competenze in ingresso - programmazione degli strumenti e azioni di osservazione - verifiche dei risultati conseguiti nelle fasi intermedie - accertamento delle competenze in uscita

Gli strumenti adottati saranno: - monitoraggio delle attività - compilazione del diario di bordo - brevi relazioni periodiche realizzate dagli alunni - questionario finale per misurare il bilancio delle competenze - certificazione delle competenze acquisite

I soggetti a cui compete la fase di verifica e di valutazione dell'esperienza e degli apprendimenti nonché la certificazione delle competenze saranno: referenti del progetto - esperti - tutor - docenti del Consiglio di classe.



3) Competenze di cittadinanza digitale

Cultura digitale

Cultura digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie

DESTINATARI

Gruppo di studenti (n° 15) trasversale agli indirizzi dei licei annessi al Convitto Nazionale.

STRUTTURA

All'interno dell'attività di semiconvitto, organizzato dalla scuola come uno spazio didattico pomeridiano finalizzato ad apprendimenti extracurricolari ed innovativi, saranno realizzati n. 30 incontri di 2 h utilizzando aule dedicate e dotate di attrezzature funzionali alla riuscita del progetto.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- promuovere e sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale;
- favorire la conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e utilizzo dei suoi strumenti e metodi;
- stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale;
- offrire agli studenti delle occasioni per sperimentare l'uso dei dispositivi tecnologici seguendo un percorso cognitivo che li incoraggi al progresso continuo;
- sviluppo di nuove competenze attraverso la scoperta di applicazioni e tecniche orientate ad uno scopo formativo;
- applicare le competenze in contesti non standardizzati sperimentando didattiche alternative;
- integrare il sapere con il saper fare e il saper essere al fine di orientare le scelte professionali e formative future;

CONTENUTI

un esperto con competenze specialistiche qualificate e con comprovate esperienze sia in ambito professionale che formativo, privilegiando una valutazione che evidenzii l'esperienza operativa nel campo di riferimento, programmerà una serie di moduli scegliendo da queste tematiche:

Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità. Il concetto di interfaccia. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Storytelling e digital storytelling: le forme della narrazione, transmediale, crossmediale, ecc.. Il videomaking digitale e le nuove frontiere della narrazione video. Canali streaming e ad episodi: i vlog, podcast e webcast, I videogiochi come nuova forma della narrazione. Gli ambienti in realtà virtuale come ambienti comunicativi e le diverse tipologie di realtà virtuale. La realtà aumentata.

PRINCIPALI METODOLOGIE

Le principali metodologie utilizzate per questo modulo saranno: - il Learning by doing, attraverso il quale gli alunni apprenderanno il 'fare impresa' facendolo e sperimentandolo concretamente; - il Role playing, attraverso il quale gli alunni potranno potenziare la propria creatività individuale; - il Problem solving, attraverso il quale gli alunni potranno sperimentare strategie operative per raggiungere una condizione desiderata; - il Cooperative learning, attraverso il quale gli alunni, accrescendo la propria autostima, responsabilizzandosi e crescendo nelle abilità sociali, impareranno a cooperare per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Gli obiettivi vengono perseguiti avvalendosi delle strumentazioni tecnologiche messe a disposizione dall'Istituto (LIM, tablet o PC) ma non limitandolo esclusivamente ad esse, in modo da mantenere il contatto continuo tra il mondo simulato digitalmente, ed il mondo reale, tattile e sensoriale.

Sarà data una particolare attenzione verso il coinvolgimento degli studenti, che saranno al centro del processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching



ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività), anche attraverso la personalizzazione dell'intervento formativo (interventi su misura, aderenti ai fabbisogni formativi).

Particolare attenzione sarà data al coinvolgimento dei genitori, per offrire loro competenze e strumenti per acquisire una maggiore consapevolezza e accompagnare i figli nell'utilizzo sicuro e consapevole delle tecnologie, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali online.

RISULTATI ATTESI

Gli alunni:

- a livello pedagogico, sperimentando il mondo del digitale con le sue peculiarità, potranno sviluppare fiducia in se stessi, spirito d'iniziativa, creatività, pianificazione, capacità di gestione delle risorse e dei rischi, la capacità di lavorare in gruppo e quella di valutazione delle opportunità;
- a livello orientativo, gli alunni riusciranno a chiarire le proprie propensioni e le proprie capacità.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e la valutazione avverranno utilizzando tecniche che permettendo l'accertamento di processo e di risultato.

La valutazione di processo consiste in una valutazione che deriva direttamente dall'osservanza dello studente durante lo svolgimento delle varie attività e ha come scopo quello di valutare soprattutto gli atteggiamenti e comportamenti dello studente indipendentemente dai contenuti dell'apprendimento. Essa si focalizzerà, in particolare, sul raggiungimento di quelle competenze trasversali proprie del progetto. La valutazione di risultato considera invece il raggiungimento degli obiettivi disciplinari individuati nel progetto formativo.

Le fasi del processo di valutazione saranno quelle di: - descrizione delle competenze attese al termine del percorso - accertamento delle competenze in ingresso - programmazione degli strumenti e azioni di osservazione - verifiche dei risultati conseguiti nelle fasi intermedie - accertamento delle competenze in uscita

Gli strumenti adottati saranno: - monitoraggio delle attività - compilazione del diario di bordo - brevi relazioni periodiche realizzate dagli alunni - questionario finale per misurare il bilancio delle competenze - certificazione delle competenze acquisite

I soggetti a cui compete la fase di verifica e di valutazione dell'esperienza e degli apprendimenti nonché la certificazione delle competenze saranno: referenti del progetto - esperti - tutor - docenti del Consiglio di classe.



CONVITTO NAZIONALE
V.EMANUELE II di AREZZO



- stimolare la consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di “Diritti della Rete”;
- favorire l’educazione all’uso positivo e consapevole dei media e della Rete;
- diminuire il contrasto all’utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;
- stimolare la creatività e la produzione digitale;
- favorire l’educazione all’uso dei nuovi linguaggi.