

# Istituto Comprensivo di Canale (CN)

## Progetto Scuolinsieme

### Anno scolastico 2017/2018.

#### 1A - Unità didattica interdisciplinare: "A comunicare .... si impara ovvero nessuno nasce imparato"

Esame del significato del termine comunicare, individuazione dei principali problemi della comunicazione (anche quella digitale) e ricerca delle soluzioni.

#### 1D - Unità didattica: Il reddito e i consumi: "Mescoliamo le idee"

Suddivisione dei ragazzi in piccoli gruppi (3 alunni); ogni gruppo ha risposto per iscritto alle seguenti domande: che cos'è un reddito? Cosa genera un reddito? Voi avete un reddito? È seguita discussione collettiva e raccolta delle idee sulla lavagna

Il concetto di consumo. Discussione collettiva: cosa significa consumare? I consumi sono tutti uguali? Esistono consumi primari (necessari) e consumi secondari (eventualmente superflui)?

Raccolta delle risposte sulla lavagna e riflessione sulla differenza tra consumi primari e consumi secondari (desideri).

Che cos'è un bilancio familiare? Visione del filmato: <https://www.youtube.com/watch?v=veFJ7NT6e9g>

Mediante una lezione partecipata si definiscono il concetto di bilancio familiare, di entrate e di uscite, di risparmio. Proposta di una semplice tabella utile per costruire un bilancio familiare.

Ad ognuno una famiglia diversa.

Si sono suddivisi i ragazzi in "nuclei familiari" composti in modo differente e con redditi differenti. È stato chiesto ai gruppi di costruire il bilancio della famiglia che è stata loro assegnata. Discussione collettiva, analisi delle difficoltà e delle differenze tra i diversi nuclei.

L'imprevisto.

Ogni nucleo familiare ha sorteggiato da una scatola un imprevisto (necessità di cambiare auto, lavatrice...), per riflettere su quali voci di spesa si può risparmiare e se è necessario visto il reddito e lo stile di vita. Ogni gruppo ha modificato i valori delle spese (individuando i bisogni secondari su cui risparmiare) per mantenere il bilancio positivo o al limite nullo.

Drammatizzazione.

Ogni nucleo familiare ha espresso il suo mondo economico inscenando una piccola gag.

#### 1A - Modalità: Brainstorming con produzione di cartelloni (significato del termine comunicare, problemi legati alla comunicazione, soluzioni proposte). Discussione con creazione di un cartellone con le regole per una comunicazione efficace. Esame di video su internet per verificare l'efficacia e le modalità adottate per ottenere questo risultato.

Prodotto finale video di una situazione reale nell'ambito scolastico che inizi in modo problematico e si concluda in modo positivo. Ogni ragazzo propone una situazione e a votazione si sceglierà quale realizzare.

## Anno scolastico 2018 / 2019.

L'esame degli esiti delle prove comuni e dell'andamento scolastico degli alunni ha mostrato esiti in matematica sostanzialmente stazionari, miglioramenti in italiano e per questo si è deciso di effettuare interventi prevalentemente nell'ambito della matematica.

2A e 2D

Progetto economia condotto con l'ausilio della società Taxi1729

Attività di 4 ore per classe, suddivisa in due interventi:

- il primo incontro, della durata di due ore, è stato gestito in classe da un giovane divulgatore che dopo un'attività di brainstorming ha discusso insieme ai ragazzi su alcune tematiche economiche vicine alla realtà quotidiana: percentuali e il loro utilizzo per l'analisi di offerte commerciali (3x2, 2x1, "spendi e riprendi", ...) in negozi reali e virtuali (online gaming) agli studenti è stata poi, assegnata un'attività laboratoriale da svolgere in autonomia.
- il secondo incontro, sempre della durata di due ore, ha visto il divulgatore dapprima raccogliere e sintetizzare le riflessioni degli studenti, quindi tirare le somme del lavoro svolto a partire dalle considerazioni emerse dai ragazzi. Non si è trattato quindi di una lezione frontale ma di un'attività cooperativa su tematiche come offerte di credito al consumo e meccanismi delle aste online al fine di fornire agli studenti strumenti utili a renderli consumatori consapevoli

Ha concluso il ciclo di incontri una conferenza-spettacolo di 90 minuti che si è tenuta nel salone polifunzionale dell'Istituto dal titolo "Scegli Cosa Voglio" rigoroso ma interattivo e divertente sui temi della scelta, dell'istintività e delle difficoltà ad essa collegate e sugli errori cognitivi che si possono commettere prendendo decisioni economiche.

Tale attività è stata preceduta e seguita da interventi in classe attuati dai docenti di matematica delle classi.

2D

Si è sperimentata una UD in modalità flipped classroom che ha coinvolto scienze e tecnologia sul tema dell'alimentazione, piramide alimentare impronta ecologica conclusa con una giornata dell'alimentazione sana, a Km 0 e senza imballaggi e una UD in modalità flipped di matematica.

Si è utilizzata per la condivisione di materiali la piattaforma weschool (per ora utilizzata solo in matematica, scienze e tecnologia)

2A - Il teorema di Pitagora

In continuità con lo scorso anno scolastico si è utilizzata la tecnica del co-building applicata alla matematica. La classe ha realizzato un video divulgativo sul teorema.

Lo scorso anno si era affrontato il tema della comunicazione, delle regole per una comunicazione corretta ed efficace.

In questo anno scolastico si è voluto ampliare il discorso affrontando la comunicazione sintetica per fornire ai ragazzi strumenti per comprendere e produrre messaggi testuali brevi ed incisivi, creativi ed originali, rispettando le regole grammaticali e la comunicazione mediante immagini.

Si è aderito al progetto "Adotta scienza ed arte nella tua classe"

È un progetto che si propone di promuovere e divulgare il rafforzamento della cultura scientifica, storico-scientifica e artistico-scientifica proponendo ai ragazzi di realizzare un'opera grafica originale, traendo ispirazione da una citazione di un celebre scienziato. Le frasi sono il punto di partenza per rappresentare la scienza tramite un'opera grafica che va corredata di un breve commento con un numero fisso di caratteri che illustri il legame tra la frase di riferimento e l'ispirazione creativa che l'ha prodotta.

## **Anno scolastico 2019 / 2020**

3A e 3D

CLIL, percorso su educazione ambientale coinvolgente le discipline di scienze, geografia e tecnologia.

3D

Esame delle principali fonti energetiche, dell'impronta ecologica e analisi dell'agenda 2030.

I ragazzi hanno prodotto, suddivisi in piccoli gruppi o individualmente lavori sui punti dell'agenda 2030. I lavori sulle fonti di energia rinnovabili sono stati realizzati utilizzando Genially, Prezi, PowToon, Adobe Spark, Ludus.

3A

Impronta idrica ed ecologica, fonti energetiche utilizzando alcune attività suggerite dal materiale fornito dal progetto "1,2,3 ....respira" progetto di educazione ambientale dedicato agli studenti delle scuole secondarie di primo grado e alle loro famiglie dalla azienda Liquigas. Il percorso educativo interdisciplinare (lettere, scienze, tecnologia) basato su strumenti interattivi, ha avuto l'obiettivo di coinvolgere attivamente non solo gli alunni, ma anche i genitori invitandoli a prendere consapevolezza della qualità dell'aria e delle scelte energetiche che effettuano ogni giorno.

Riflessione sulla situazione di emergenza creata dalla pandemia, realizzazione di un video "io resto a casa" da parte degli alunni che hanno utilizzato le competenze di comunicazione apprese negli anni precedenti.

A seguito dell'interruzione della didattica in presenza si è ridotto e rimodulato il percorso CLIL e si è realizzato un percorso di ampliamento delle competenze informatiche mediante attività di tutoraggio a distanza tra docenti, tra docenti ed alunni, e tra alunni per fornire a tutti le competenze di base necessarie per utilizzo della DAD in considerazione del fatto che la classe 3D aveva già iniziato con alcuni docenti l'anno scolastico precedente a utilizzare Weschool.

### **Modalità e strumenti di valutazione**

Confronto tra i docenti partecipanti. Questionari di gradimento al termine delle attività, discussione, esame critico dei prodotti, griglia di osservazione del docente durante le attività.