



*My digital  
Agenda 2030:  
multimedialità  
e lingua  
straniera  
a supporto  
dello  
insegnamento  
della  
Educazione  
Civica  
Digitale*

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Terza**



**Curriculum Educazione Civica Digitale** *Internet e il cambiamento in corso/ Cultura e creatività digitale*



**DISCIPLINE:** #linguastraniera (inglese o francese) #storiaegeografia #scienze #tecnologia #arteemimmagine

**18 ore** previste:

- 7 ore svolte dall'insegnante di lingua straniera
- 3 ore svolte in collaborazione con altri docenti
- 4 ore di lavoro in autonomia a casa
- 4 ore per la restituzione e la valutazione finale

**AUTORI:** Garofalo Rosalba, Bettinelli Moira, Stefania Segatori, Yerastsenka Kseniya  
(Polo formativo IIS L. Einaudi, Chiari)



**PREREQUISITI:**

- Conoscenza della lingua straniera livello A2
- Buona competenza digitale



**TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (1):**

**Competenze-chiave europee**

- comunicazione nelle lingue straniere
- competenza digitale
- imparare ad imparare
- competenze sociali e civiche
- consapevolezza ed espressione culturale

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (2):

### Competenze- chiave di cittadinanza

- Progettare: elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

### Profilo dello studente

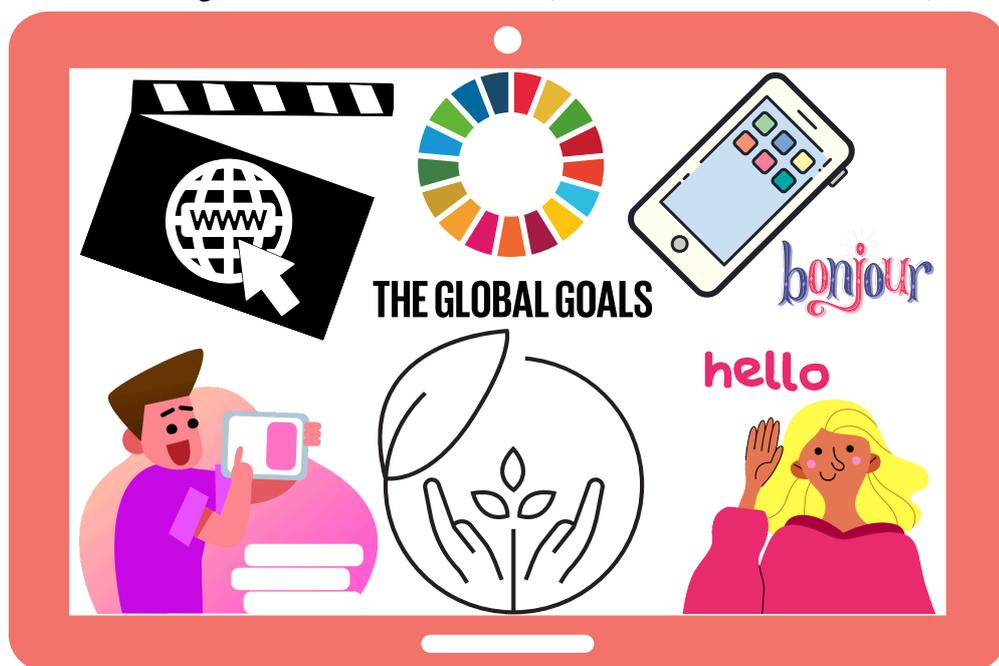
- Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
- Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
- Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.



*Internet ed il cambiamento in corso. Architettura, diritti, ecologia*  
Capacità di rielaborazione critica dei contenuti multimediali, restituendoli attraverso la loro creatività digitale.

*Cultura e creatività digitale. Stare in Rete è anche un atto culturale*  
Saper stare in Rete come persone che producono contenuti culturali digitali e intendere la Rete non soltanto come Internet / Web per fare ricerca, ma anche come rete di relazioni tra persone che vivono in una comunità.





### INDICATORI

- Sviluppare la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità.
- Acquisire sicurezza nella competenza comunicative in L2 o L3.
- Capacità di realizzare un prodotto in maniera collaborativa e portare a termine un impegno entro la scadenza stabilita.

### MODALITA' DI VALUTAZIONE

La valutazione riguarderà sia l'artefatto che l'esposizione orale. Si rimanda alla griglia di valutazione che ne descrive in dettaglio i livelli e le dimensioni. Non verranno espresse valutazioni numeriche di tipo sommativo, ma saranno condivisi con gli studenti giudizi di tipo formativo (i livelli ricalcano il modello del certificato delle competenze a chiusura del primo ciclo di istruzione). Questa stessa sarà condivisa con gli alunni all'inizio del percorso didattico così da indicare ai ragazzi su quali competenze/abilità focalizzarsi e lavorare. Ciò favorirà in loro anche un processo di autovalutazione, utile per un lavoro di miglioramento su se stessi nelle prestazioni future e per sviluppare un pensiero critico verso sé e verso gli altri.

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE****LIVELLO****Comprensione  
orale/scritta**

AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Comprende integralmente e con prontezza il contenuto di un messaggio/testo su un argomento noto.	Comprende il contenuto di un messaggio/testo su un argomento noto e ne riconosce alcune informazioni dettagliate.	Comprende gli elementi essenziali di un messaggio/testo su un argomento noto.	Comprende solo qualche elemento di un messaggio/testo su un argomento noto, senza capirne il contenuto globale.

**Interazione orale**

Si esprime con pronuncia e intonazione corrette e in modo scorrevole su un argomento noto. Utilizza lessico, funzioni e registro appropriati.	Si esprime con pronuncia corretta su un argomento noto. Utilizza lessico, funzioni e registro quasi sempre appropriati.	Si esprime con pronuncia non sempre corretta e con lessico, funzioni e registro non sempre appropriati su un argomento noto. Tuttavia, le incertezze nell'esposizione orale non compromettono la comprensione del messaggio.	Si esprime con pronuncia scorretta e con errori lessicali, nell'uso delle funzioni e del registro che compromettono la comprensione del messaggio anche su un argomento noto.
---	---	--	---

**Conoscenza e uso delle  
strutture**

Conosce e usa correttamente le strutture grammaticali affrontate.	Conosce e usa le strutture grammaticali note impiegandole in modo generalmente corretto.	Conosce alcune delle strutture grammaticali note, ma le usa in modo meccanico e non sempre corretto.	Conosce le strutture grammaticali essenziali, ma formula frasi in maniera scorretta.
---	--	--	--

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE

## LIVELLO

**Ricerca ed  
organizzazione**

AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Sa effettuare correttamente una ricerca sul web e ne cita le fonti; organizza sia i materiali predisposti dal docente sia le informazioni reperite in modo funzionale alle richieste.	Sa effettuare ricerca sul web e organizza le informazioni in modo coerente.	Riesce ad effettuare una ricerca sul web, ma in modo superficiale.	Fatica ad effettuare semplici ricerche sul web.

**Partecipazione e  
collaborazione**

AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Partecipa in maniera propositiva e collabora incoraggiando l'intero gruppo di lavoro.	Partecipa e collabora nello svolgimento dell'attività.	Assume un atteggiamento poco collaborativo.	Collabora e partecipa poco ed è il gruppo a doverlo coinvolgere.

**Gestione del tempo**

AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Rispetta la scadenza e sa gestire la tabella di marcia, scandendo il lavoro fase per fase.	Rispetta la scadenza e riesce ad organizzare le fasi di lavoro con impegno.	Rispetta la scadenza, ma non sempre in modo autonomo, necessitando del sollecito del docente.	Non rispetta la scadenza e fatica ad organizzare le fasi di lavoro.

**Uso dei dispositivi  
tecnologici**

AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Utilizza autonomamente i dispositivi e sa orientarsi nella ricerca sul web.	Utilizza autonomamente i dispositivi.	Riesce ad utilizzare i dispositivi, ma non sempre in modo coerente e funzionale alla richiesta.	Utilizza i dispositivi in maniera molto incerta e fatica ad orientarsi nella ricerca sul web.

## 1<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore (1 ora di Lingua straniera e 1 ora di Tecnologia)

### MATERIALI

#### LINGUA STRANIERA

Schede presenti sui libri di testo.

Alcuni libri di testo di lingua straniera propongono ormai da anni nello spazio dedicato alla cultura e civiltà (alla fine di ogni unità) delle pagine di argomenti di cittadinanza. Si può avviare da qui il brainstorming.

#### TECNOLOGIA

Il collega di tecnologia illustra i programmi e le app necessarie alla realizzazione dell'artefatto, fornendo agli alunni una sitografia di tutorial (Padlet, Thinglink, Google Drive, Book Creator, Adobe Spark, app per montare video).

Tutti i materiali e i videotutorials presentati in questa lezione saranno caricati su Classroom.

### SETTING

Classe: lezione frontale con brainstorming iniziale

### TECNOLOGIE

LIM, PC/tablet, Internet, dizionari bilingue digitali.

Gli strumenti digitali sono integrati nel progetto fin dall'inizio, dal momento che il docente presenta, illustra e condivide i materiali attraverso webapp.

Il docente fa in modo, quindi, che gli strumenti digitali siano visti dagli studenti come un'opportunità di crescita culturale e di apprendimento continuo, un modo per allargare i propri orizzonti e per migliorare il proprio studio. La tecnologia entra in gioco come strumento che facilita il reperimento e la rielaborazione dei materiali e agevola il *cooperative learning* (Jamboard/Google Drive).

In questa fase iniziale, si agevola l'appropriazione di competenze digitali stimolando la conoscenza e l'uso di webapp e siti che gli studenti non conoscono. Si chiede agli alunni un primo lavoro collaborativo (Jamboard). Youtube diventa un canale utile per comprendere il funzionamento delle app. Fondamentale sarà l'utilizzo di un cloud (Google Drive della Classroom) per condividere il materiale del gruppo e cooperare anche a distanza. Questo spazio virtuale diventa un'estensione dell'aula fisica e un luogo di co-costruzione delle conoscenze.



### CONTENUTI 1<sup>a</sup> Lezione

I contenuti riguarderanno l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, argomento già previsto nella programmazione di alcune discipline (Tecnologia, Scienze, Geografia), ma l'accesso alle informazioni avverrà in lingua straniera (inglese o francese).

Il manifesto con i 17 goals sarà stampato nelle 3 lingue di studio (italiano, inglese e francese) e affisso in classe.

Sarà il docente di lingua a recuperare le pre-conoscenze dei ragazzi tramite *brainstorming* sull'Agenda 2030 e poi presentare i contenuti direttamente in lingua straniera.

## FASI DIDATTICHE 1<sup>a</sup> Lezione

Dopo la presentazione del progetto da parte del docente di lingua straniera, gli studenti, suddivisi in gruppi, visionano il materiale fornito dall'insegnante, collaborano in presenza e a distanza, si confrontano e scelgono quale tematica dell'Agenda 2030 approfondire. Il docente di lingua straniera, supportato dall'aiuto dei colleghi delle altre discipline, i quali nelle loro programmazioni hanno già affrontato gli argomenti durante i 3 anni di scuola, facilita l'acquisizione delle nuove conoscenze e delle competenze digitali, stimolando continuamente la condivisione delle idee e la scrittura collaborativa.

Nello specifico, i materiali forniti agli studenti, tramite condivisione su Padlet di una sitografia dedicata e caricati su Classroom, devono contenere una parte audio rigorosamente in lingua straniera (podcast, brevi video, spot, pubblicità, campagne di sensibilizzazione) così come l'artefatto finale deve avere rigorosamente una parte di produzione orale in lingua straniera (*listening* e *speaking* sono le abilità che si intendono consolidare).

Gli studenti, ad esempio, possono produrre un podcast sulla tematica affrontata sotto forma di *pillole di sostenibilità*; oppure possono elaborare uno spot pubblicitario o una campagna di sensibilizzazione sull'argomento scelto. Gli artefatti vengono poi condivisi sui canali ufficiali della scuola (sito web, webradio, profili social) in occasione della *Giornata della Terra*.

### FASI DIDATTICHE 1^ Lezione

1. Il docente di lingua straniera avvia i lavori. Spiegazione alla classe del progetto: obiettivi e competenze da sviluppare; timing; condivisione della griglia di valutazione.

2. Divisione della classe in gruppi da 3/4 alunni.

3. Brainstorming: cos'è l'Agenda 2030? Condivisione delle riflessioni tramite post-it su Jamboard (che verrà successivamente inserito su Classroom).

4. Nell'ora successiva, il docente di tecnologia illustra le app e come utilizzarle. Carica su Classroom la sitografia di riferimento con i videotutorial presentati in classe.

## 2<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI (1)

- Padlet per la presentazione dei materiali selezionati dal docente.
- Siti web ufficiali di Istituzioni e/o organizzazioni internazionali (Onu, Unicef, Unione Europea, FAO, WWF), che spiegano ai ragazzi, attraverso brevi video o spot, i 17 obiettivi dell' Agenda 2030.

Si fornisce una sitografia di riferimento dalla quale poter prendere spunto per impostare e avviare la discussione.

Siti web ufficiali in lingua inglese e francese di istituzioni e/o organizzazioni internazionali:

<https://unric.org/>

<https://www.unicef.org/>

<https://www.agenda-2030.fr/>

<http://www.fao.org/sustainable-development-goals/fr/>

<http://www.fao.org/sustainable-development-goals/en>

Siti web in italiano che possono essere utilizzati dalle altre discipline coinvolte nel progetto e ricchi di materiale per i più giovani:

<https://oneplanetschool.wwf.it/>

<https://progettoipazia.com/2018/03/10/lagenda-2030-spiegata-ai-bambini/>

<https://www.giuntiscuola.it/articoli/lagenda-2030-spiegata-ai-bambini>

- Youtube per la visualizzazione di video.

Si fornisce una sitografia di riferimento dalla quale attingere per stimolare la riflessione e coinvolgere gli studenti.

Sitografia in lingua inglese e francese:

- L'appello di Malala Yousafzai per gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_s\\_oDGOQ&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD&index=17](https://www.youtube.com/watch?v=T_s_oDGOQ&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD&index=17)

<https://www.youtube.com/watch?v=zPMnizMUI7c&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD&index=16>

- Emma Watson: appello per gli "Obiettivi di Sviluppo Sostenibile"

<https://www.youtube.com/watch?v=r356pAfrH8I>

[https://www.youtube.com/watch?v=REk-h\\_cntG0](https://www.youtube.com/watch?v=REk-h_cntG0)

- 17 objectifs pour un meilleur monde

<https://www.youtube.com/watch?v=skwiH2RNgDw>

[https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp_A)

- Comprendre les objectifs de développement durable

<https://www.youtube.com/watch?v=skwiH2RNgDw>

- C'est quoi le développement durable?- 1 jour, 1 question

<https://www.youtube.com/watch?v=skwiH2RNgDw>

[https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp_A)

- Deux minutes pour comprendre le développement durable

[https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp_A)

[https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp_A)

## MATERIALI 2^ Lezione (2)

Sitografia in lingua italiana (per i docenti delle discipline coinvolte):

- #FTgoesGREEN: che cosa è la sostenibilità ambientale?

[https://www.youtube.com/watch?v=YvnKm\\_ZzyGw&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD](https://www.youtube.com/watch?v=YvnKm_ZzyGw&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD)

- Obiettivi di sviluppo sostenibile: video didattico 2

<https://www.youtube.com/watch?v=yaNOSD49mpU&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD&index=15>

- Come diventare consumatori responsabili? Video didattico 3

<https://www.youtube.com/watch?v=GBemZPD2XA8&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD&index=2>

- Gli obiettivi per il 2030 per il clima e l'energia

<https://www.youtube.com/watch?v=YtOiOYnDTw&list=PLCQDy0MWWjvUiBIPMSaTDe20u2FVUfJGD&index=18>

- Google Immagini.

## SETTING

In classe con disposizione dei banchi a isole e in modalità circolare. Ogni gruppo ha un dispositivo in dotazione.

## TECNOLOGIE

LIM, PC/tablet, Internet, Padlet, dizionari bilingue digitali.

Gli alunni impostano a loro volta un proprio Padlet inserendo un'immagine per loro significativa e la tematica di riferimento.

Alla fine il gruppo carica il link del proprio Padlet su Classroom.

## CONTENUTI

Tenuto conto delle indicazioni ministeriali, delle progettazioni disciplinari delle materie coinvolte (storia, geografia, scienze, tecnologia), dei progetti già presenti presso l'Istituto (Educazione alimentare, Educazione all'affettività, etc.), si possono far emergere ed approfondire in particolar modo le seguenti tematiche:

- Sviluppo sostenibile
- Il cambiamento climatico
- Città e comunità ecosostenibili
- Salute e benessere
- Riduzione delle disuguaglianze

### **FASI DIDATTICHE 2^ Lezione**

1. Il docente illustra (attraverso un Padlet) le 5 tematiche da far emergere e per ogni area fornisce una sitografia di riferimento (video, spot e podcast in lingua straniera).

2. Il docente stimola la riflessione sui temi emersi ed incoraggia ogni gruppo a confrontarsi e a scegliere una tematica.

3. Durante il confronto, il docente gira tra i vari gruppi e invita gli alunni a contestualizzare, a fare degli esempi pratici di situazioni ed esperienze legate alla tematica scelta così da sentirla più vicina e da sentirsi chiamati in causa.

4. Ogni gruppo motiva al docente e ai compagni la propria scelta.

## 3<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

1 ora (Tecnologia)

### MATERIALI

- Padlet creato dagli alunni nella lezione precedente
- Classroom dove la docente di lingua ha caricato il Padlet con la sitografia dedicata e i materiali utili

### SETTING

In classe con disposizione dei banchi a isole e in modalità circolare

### TECNOLOGIE

LIM, PC/tablet, Internet, Padlet, Google Classroom.

Padlet e Classroom permettono di realizzare una scrittura collaborativa e di consolidare il lavoro di gruppo che pian piano inizia a prendere forma.

### CONTENUTI

Utilizzo in autonomia di Padlet.

Sarà su questo documento condiviso che gli studenti annoteranno man mano le loro riflessioni durante l'ascolto del materiale fornito.

### FASI DIDATTICHE

1. Ogni gruppo avvia il lavoro sulla tematica scelta e imposta il proprio Padlet. Inizia ad annotare le riflessioni emerse durante la lezione precedente.

2. Al fine del raggiungimento dell'obiettivo (produzione di un artefatto) e di una reale collaborazione tra pari, il gruppo definisce i ruoli e la propria tabella di marcia, facendo attenzione a rispettare le scadenze indicate dal docente.

3. Sarà incentivato il confronto con il docente disciplinare coinvolto (storia e geografia, scienza, tecnologia), il quale potrà visionare man mano i Padlet e i contenuti che gli alunni elaborano. A loro, gli studenti si rivolgeranno per fugare eventuali dubbi o *misunderstanding* derivanti dall'accesso alle informazioni in lingua straniera.

## 4<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore (Lingua straniera)

### MATERIALI

- Padlet.
- Schema-guida fornito dal docente. Si tratta di un supporto per incoraggiare una riflessione più profonda con domande-stimolo e di una sorta di canovaccio/scaletta per progettare gli argomenti da esporre nel podcast e/o nella campagna pubblicitaria.

### SETTING

In classe con disposizione dei banchi a isole e in modalità circolare

### TECNOLOGIE

LIM, PC/tablet, Internet, Padlet, dizionari bilingue digitali.

Padlet è funzionale al collaborative learning (in questo progetto, alla scrittura collaborativa). Sul proprio device, ogni alunno annota in presa diretta le riflessioni emerse ed elabora una strategia personale di presa di appunti (prise des notes) per ricordare le idee che gli vengono in mente durante la discussione.

### CONTENUTI

Nella prima parte della lezione, si tenterà di avviare una riflessione più profonda che chiami in causa ogni alunno nel loro senso civico di cittadino del mondo.

Esempi di domande-stimolo presenti sulla scheda-guida: quali materiali mi servono realmente? Quali sono le parole-chiave della tematica scelta? Quali immagini o dati mi hanno colpito maggiormente e perché? Quale è secondo me l'obiettivo più difficile da realizzare all'interno della mia tematica? In quali sotto aree dividerei la mia tematica per farla capire agli altri? Quanto sono coinvolto su questo tema? Cosa potrei fare di più?

Nella seconda parte della lezione, agli alunni vengono fornite indicazioni più pratiche su come raccogliere le informazioni dai video e dai podcast, sempre tenendo presente l'obiettivo dell'Agenda 2030, aiutandoli a far emergere le competenze di indirizzo e come completare la scheda-guida.

### **FASI DIDATTICHE 4^ Lezione**

1. Il docente illustra come portare avanti in autonomia l'ascolto e la visione dei materiali forniti a supporto della comprensione delle tematiche affrontate.

2. Il docente mostra uno schema-guida su come trarre informazioni dai materiali forniti (argomento, parole-chiave, obiettivi, istituzioni e persone coinvolte, sotto-aree, esempi...).

3. Gli alunni prendono appunti.

4. Il docente risponde a dubbi/domande degli alunni e si pone come facilitatore, osservando e supportando a turno ogni singolo gruppo.

5. Gli alunni procedono con il loro Padlet. Il lavoro iniziato in classe sarà portato avanti da ogni gruppo a casa in modalità condivisa.

6. Il docente ricorda i ruoli, i tempi di lavoro e le scadenze.

## 5<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore (a casa)

### SETTING

Lavoro a casa con scrittura collaborativa  
(Google Drive e Padlet)

### TECNOLOGIE

PC/tablet, cellulare, Internet, dizionari bilingue digitali, Padlet Google Drive e Classroom.

Le tecnologie favoriscono il lavoro tra alunni fisicamente distanti, facilitano la collaborazione ed ottimizzano i tempi per il rispetto della scadenza.

### FASI DIDATTICHE

1. I singoli studenti procedono in autonomia alla rielaborazione delle informazioni acquisite, condividendo su Padlet solo quelle più utili alla compilazione della scheda da cui partiranno per l'elaborazione dei contenuti. In questa fase, impareranno a operare delle cernite e a saper selezionare le informazioni utili allo scopo.

2. Il gruppo seleziona anche le webapp e i programmi utili alla produzione dell'artefatto (registratore vocale, software per produrre podcast e per montare video).

## 6<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore (1 ora Francese e 1 ora Arte e Immagine)

### MATERIALI

- Padlet
- Schema-guida fornito dal docente
- Digital tool prescelto per l'elaborazione dell'artefatto
- Google Immagini
- Google Presentazioni

### SETTING

In classe con disposizione dei banchi a isole e in modalità circolare

### TECNOLOGIE

LIM, PC/tablet, Internet, Padlet, app della GSuite.

### CONTENUTI

Nella prima ora, il docente di lingua fa il punto della situazione sul lavoro di gruppo e verifica le strategie di collaborazione.

Si confronta su eventuali passaggi non compresi. Si condivide lo stato dell'arte del progetto di ogni singolo gruppo.

Nella seconda ora, l'insegnante di Arte e Immagine aiuta gli studenti nella scelta dei colori, delle forme, dei layout, delle proporzioni per eventuali infografiche presenti nello spot (ad esempio, elaborate con Canva), per la scelta delle immagini e per la presentazione finale. Ogni gruppo, infatti, oltre all'artefatto (che avrà un minutaggio breve e adeguato alle competenze comunicative in uscita al termine del primo ciclo) dovrà presentare e documentare le fasi del lavoro svolto (potrebbe utilizzare lo stesso Padlet già elaborato o una presentazione Google).



### **FASI DIDATTICHE 6<sup>a</sup> Lezione**

1. Ogni gruppo sceglie in via definitiva cosa realizzare e come presentare il proprio artefatto alla classe. Il digital tool è a scelta degli studenti tra quelli proposti dal docente di tecnologia nella prima lezione.

2. Ogni gruppo procede a stabilire ruoli e compiti per il prosieguo dei lavori.

3. Il docente di Arte e Immagine, in questa fase, supporta gli studenti nella rielaborazione personale delle informazioni al fine di sviluppare maggiore consapevolezza della creatività di ciascuno e come le idee del singolo possano essere messe al servizio di un progetto comune.

## 7<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore (a casa)

### SETTING

Il gruppo si riunisce a casa e lavora in presenza

### TECNOLOGIE

PC/tablet, cellulare, Internet, dizionari bilingue digitali.

App e programmi per montare video e/o registrare podcast.

In questa fase, il digital tool è lo strumento che permette di dare concretezza a tutto il lavoro svolto in precedenza. Con il supporto dei docenti coinvolti, gli alunni danno forma (podcast o spot pubblicitario) al proprio progetto e maturano la consapevolezza di quanto siano importanti tutte le fasi di lavoro per raggiungere un risultato.

### FASI DIDATTICHE

1. I singoli studenti procedono in autonomia alla produzione dell'artefatto, avendo cura della pronuncia in lingua straniera, della creatività e dell'originalità.
2. Il gruppo registra il podcast o monta lo spot pubblicitario ed ultima l'artefatto da consegnare.
3. La consegna avviene tramite un compito assegnato su Classroom.

## 8<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

4 ore

### MATERIALI

- Strumentazione tecnologica presente in classe (LIM e PC)

### SETTING

La classe diventa un palcoscenico in cui i pari che non presentano sono il pubblico e il gruppo che espone il lavoro "gli attori". Gli alunni sono i protagonisti e alla LIM conducono la presentazione.

Il docente si siede tra il pubblico insieme agli altri studenti, osserva e prende appunti ai fini della valutazione formativa.

### TECNOLOGIE

LIM, Internet, PC.

A partire dalla strumentazione tecnologica presente in classe, gli studenti si accerteranno che tutto funzioni ai fini della loro presentazione così da mostrare anche competenze tecniche.

### CONTENUTI

Restituzione e valutazione.

Autovalutazione e metacognizione.

### FASI DIDATTICHE

1. Si organizzano le presentazioni in 4 lezioni; queste verranno valutate come verifiche orali per la lingua straniera e avranno una valutazione delle competenze (in condivisione con i docenti coinvolti).
2. Ogni gruppo ha a disposizione 20 minuti per mostrare e presentare il proprio lavoro (precedentemente visionato dal docente di lingua straniera su Classroom). Ogni componente deve parlare in lingua straniera per un segmento della presentazione sia dell'artefatto presentato sia nell'esposizione orale.
3. Confronto, curiosità e interventi critici a partire dal lavoro presentato da parte dei membri degli altri gruppi.
4. Al termine di tutte le presentazioni, il docente assegna un questionario di autovalutazione tramite Google Moduli e caricato su Classroom.