

ATTIVITÀ GUIDA

OUTPUT INTELLETTUALI

SCUOLE INNOVATIVE ADATTATE ALLA SOCIETÀ DIGITALE PER MIGLIORARE LE COMPETENZE TECNOLOGICHE DELL'ISTRUZIONE

Progetto n. 2020-1-ES01-KA201-082648



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PRODOTTO INTELLETTUALE 5 PENSIERO VISIVO E INTELLIGENZA SPAZIALE

IL PENSIERO VISIVO È LA METODOLOGIA O TECNICA CHE CONSISTE NEL TRADURRE I PROPRI PENSIERI O IDEE IN IMMAGINI, CATTURANDO IN ESSE L'ESSENZA DEL MESSAGGIO DA TRASMETTERE.



5

output

ATTIVITÀ 1

TITOLO Rinascimento

SOMMARIO

Il Rinascimento è una delle correnti artistiche più importanti della storia dell'umanità. la storia dell'umanità.

Ha la sua origine in Italia, a Firenze, e si basa sulla riscoperta dei valori culturali e artistici dell'antichità. Va ricordato che si tratta di un lungo percorso in cui si sono verificati cambiamenti gradualmente, per questo è stato suddiviso in tre fasi: il Primo Rinascimento, il Rinascimento Medio e il periodo di massimo splendore del Rinascimento.

Il Primo-Rinascimento, noto anche come Trecento, è tipico dell'Italia dei secoli XIII-XIV ed è caratterizzato dal porre l'uomo al centro di tutte le cose sullo sfondo dello sviluppo dell'Umanesimo.

L'Umanesimo fu una corrente promossa dagli intellettuali europei che enfatizzarono lo studio dei testi degli antichi scrittori Platone e Aristotele. In questo periodo, la scoperta di statue antiche cambiò la visione dell'uomo e lo spinse a riprodurre il più possibile l'arte degli antichi greci e romani. L'Italia era seguace del cattolicesimo e furono prodotte molte opere religiose. I pittori più rappresentativi di questo periodo furono Cimabue e Giotto.

Fu Giotto a reintrodurre la pittura murale, detta anche affresco (era già stata usata nell'antichità da Greci e Romani). Questa tecnica consiste nel dipingere su intonaco bagnato e richiede molta velocità e attenzione perché il colore si asciuga con l'intonaco e se si è sbagliato qualcosa non si può intervenire, non si può riparare.

In questo periodo furono costruiti a Firenze edifici civili e religiosi come Palazzo Vecchio e Santa Maria del Fiore.

Il Rinascimento Medio è chiamato anche Quattrocento e si riferisce in particolare al XV secolo. È un periodo estremamente importante per l'emergere del PATRONATO (individui facoltosi, compresi i rappresentanti della Chiesa cattolica, finanziano l'apparizione di opere e incoraggiano lo sviluppo delle arti).

ATTIVITÀ 1

Le principali famiglie italiane, come i Medici di Firenze e gli Sforza di Milano, contribuirono alla scoperta di grandi artisti, che si sforzarono di perfezionare le opere d'arte a tema religioso o mitologico loro commissionate.

Gli artisti più importanti di questo periodo sono: Fra Angelico, Paolo Uccello, Piero della Francesca, Sandro Botticelli, Donatello, Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti, Lorenzo Ghiberti e altri.

In questo periodo viene completata Santa Maria Novella a Firenze, Donatello dipinge il David e Botticelli dipinge i pannelli con la Nascita di Venere e la Primavera per Lorenzo de'Medici. Il periodo di massimo splendore del Rinascimento, conosciuto come Cinquecento, si riferisce al secolo XVI in cui si affermano grandi maestri come Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Raffaello Sanzio, Tiziano Vecellio, Andrea Palladio e molti altri. In questo periodo si pone l'accento sullo studio del corpo umano, sulla rappresentazione delle proporzioni del corpo e sulla rappresentazione della prospettiva, cioè la sensazione di profondità basata su concetti matematici. Citiamo il fatto che gli artisti eseguivano di nascosto dissezioni, per vedere come era composto il corpo umano.

Il papato sta diventando sempre più importante nel processo creativo, commissionando opere d'arte sia per il Vaticano che per molte chiese in tutta Italia.

Il XVI secolo è segnato dalla comparsa della Gioconda, dalla presenza dell'immagine della Vergine Maria rappresentata nella Pietà, dagli affreschi che dominano il soffitto della Cappella Sistina o dalle imponenti ville progettate da Palladio.

Il Rinascimento si diffuse in altri Paesi europei come Germania, Francia, Inghilterra e Paesi Bassi. In queste aree, le influenze rinascimentali penetrarono sempre più facilmente nella pittura, mentre la scultura e l'architettura furono più difficili da influenzare.

AUTORE/I

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

DATA 20/03/2021

VERSIONE 1

ATTIVITÀ 1

OBIETTIVI DIDATTICI

Comprendere come l'umanità si è evoluta da un punto di vista culturale -artistico
Scoprire le trasformazioni stilistiche a seconda del secolo e del paese. Analizzare alcuni capolavori per scoprire i messaggi trasmessi dagli artisti.
Essere consapevoli che l'arte rinascimentale è multidisciplinare.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRE: ARTI

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI

STRUMENTI NECESSARI

- Carta
- Matite
- Pennarelli
- Immagini per realizzare la mappa

ATTIVITÀ 1

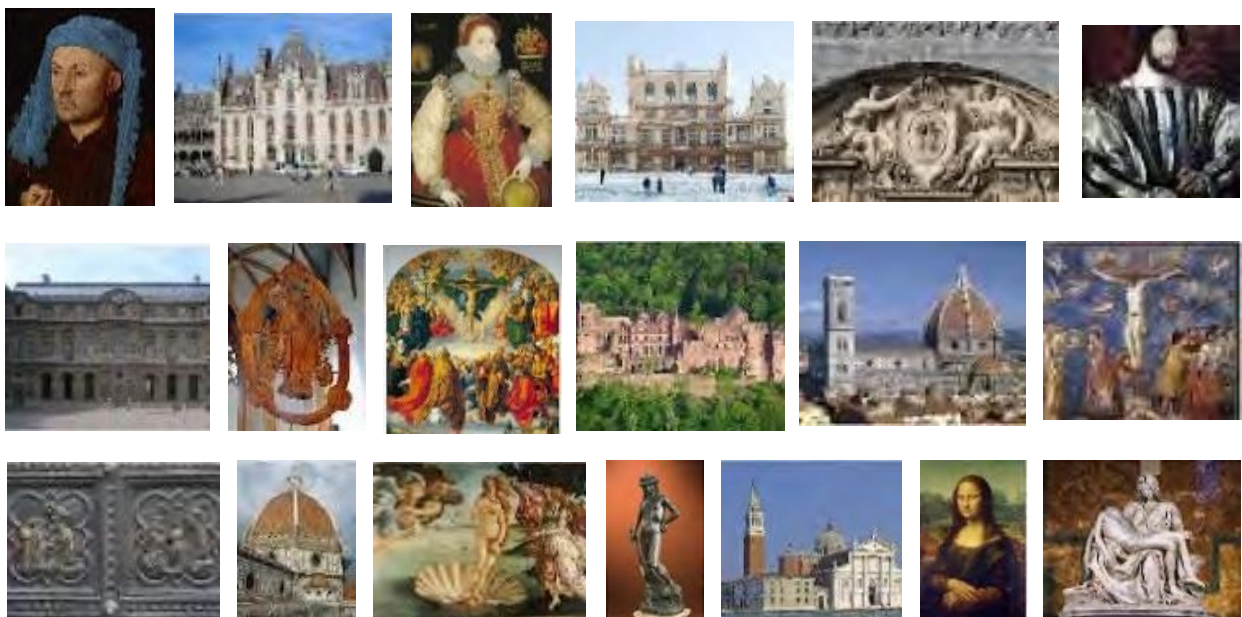
SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

1. Elaborazioni di Mappe a partire dal Rinascimento
2. Realizzare lo schema della lezione
3. Modifica delle immagini

PAROLE CHIAVE

- Italia Firenze
- Germania
- Francia
- Inghilterra
- Paesi Bassi
- Pittura
- Architettura
- Scultura
- Umanesimo
- Papato
- Mecenate
- Cappella
- Sistina
- Leonardo da Vinci
- Michelangelo
- Buonarroti

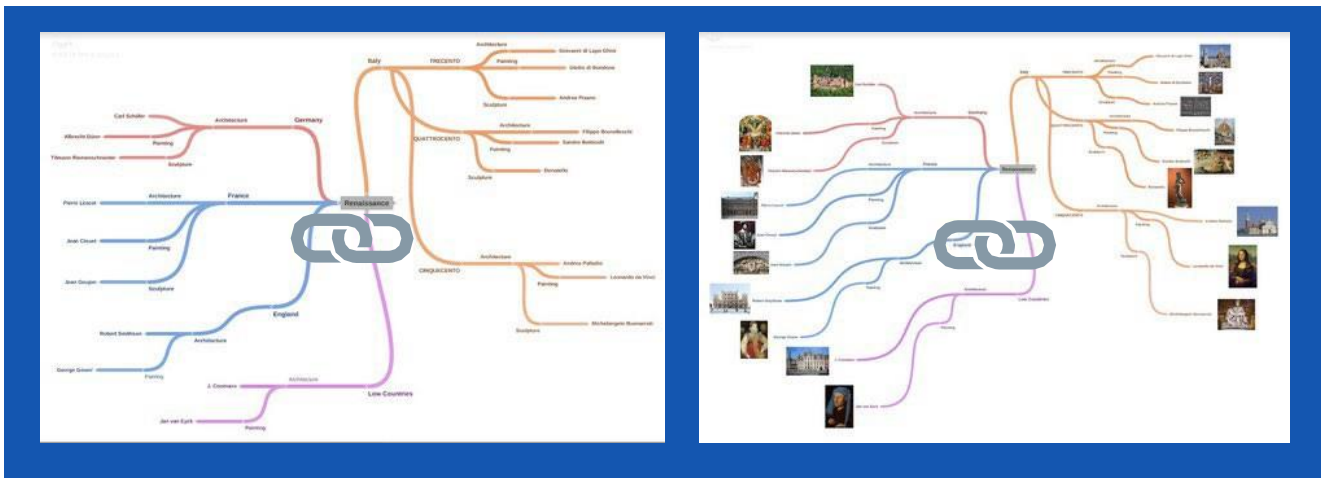
ICONE



ATTIVITÀ 1

RISORSE

Consultate le mappe nei seguenti link.



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Il ruolo dell'insegnante è quello di guidare gli studenti nel processo di apprendimento, fornire loro nuove informazioni, sfidarli a pensare e incoraggiarli a esprimere le loro opinioni su un determinato argomento.

Allo stesso tempo, viene proposto lo sviluppo dello spirito critico degli alunni, basato sull'analisi di alcune immagini. In questo contesto, gli alunni sono incoraggiati a esprimere le loro idee di fronte ai compagni, imparando attraverso la scoperta e il dialogo.

Mira a sviluppare la capacità di assegnare determinati significati ai simboli religiosi o mitologici per comprendere l'opera d'arte.

ATTIVITÀ 1

Livello di abilità	NELLA FASE DI ACQUISIZIONE	LIVELLO BASE	LIVELLO MEDIO	LIVELLO AVANZATO
	4-5	6-7	8-9	10
Conoscenza	Conoscenza minima della materia insegnata, che viene rinforzata con l'aiuto dell'insegnante o del docente.	Conoscenze di base che possono essere utilizzate per risolvere i compiti	Conoscenza approfondita del soggetto che consente un'analisi individuale delle immagini.	Un'ottima conoscenza della materia che permette di argomentare e contribuisce alla realizzazione di schemi logici che sono la base per l'acquisizione di nuove informazioni.
Competenze	L'allievo raramente ha domande o opinioni su ciò che viene discusso.	L'allievo utilizza le esperienze precedenti per al fine di creare nuove competenze per risolvere alcuni esercizi	L'allievo fa collegamenti logici, comprende facilmente argomenti multidisciplinari e fa il collegamento tra la materia e l'esperienza quotidiana.	L'allievo si relaziona in modo critico con l'argomento proposto per la discussione, è in grado di analizzare un'immagine da solo.
Abilità	L'insegnante deve intervenire costantemente durante l'attività	L'alunno ha bisogno del consiglio dell'insegnante di tanto in tanto.	L'allievo ha fiducia in se stesso e controllo durante l'attività.	L'allievo è in grado di risolvere il compito da solo e con molta creatività. Ha un comportamento consapevole.

BIBLIOGRAFIA

- Botez-Crainic, Adriana, Renaștere, Manierismo, Baroc: istoria artelor plastice, Bucarest, Editura Didactică și Pedagogică, 2010.
- Farthing, Stephen, Istoria artei de la pictura rupestră la arta urbană, Bucharest, Editura RAO, 2011.

ATTIVITÀ 1

SCALABILITÀ

La mappa è comprensibile a tutti.

MAGGIORI INFORMAZIONI

Al termine della lezione, agli studenti sarà presentata una serie di immagini con le più importanti opere d'arte prodotte nel periodo rinascimentale sia in Italia che all'estero. Insieme analizzeremo questi capolavori per comprendere meglio questo periodo storico, scopriremo l'importanza delle innovazioni dei maestri italiani e come hanno influenzato l'arte successiva. Gli studenti saranno anche incoraggiati a fare commenti artistici per conto proprio per aiutarli a comprendere le opere d'arte.

ATTIVITÀ 2

TITOLO CITTADINANZA

Il termine **CITTADINANZA** esprime un vincolo, che è anche un diritto, di appartenenza a una città o a uno Stato da parte di un individuo, nativo o naturalizzato, chiamato cittadino. In ambito giuridico, il termine indica l'insieme dei diritti e dei doveri di coloro che appartengono a un particolare Stato o a una specifica comunità. La cittadinanza può essere vista come uno status del cittadino, ma anche come una relazione giuridica tra il cittadino e lo Stato. Il concetto di cittadinanza è legato alla titolarità di alcuni diritti, chiamati diritti di cittadinanza, che sono sanciti dalle costituzioni e dalle dichiarazioni dei diritti e che si dividono in diritti civili, diritti politici e diritti sociali. I cittadini, in quanto membri della comunità politica, sono generalmente titolari di alcuni diritti detti politici: ad esempio, il diritto di votare, di essere eletti a cariche pubbliche, di iscriversi a un partito politico, di ricoprire cariche pubbliche. In Italia, questi diritti sono solennemente sanciti dalla Costituzione, che riconosce, tra gli altri, il diritto dei cittadini italiani al lavoro, alla libertà di circolazione, di riunione e di associazione. Inoltre, tutte le persone, in quanto esseri umani e indipendentemente dalla loro cittadinanza, sono titolari di alcuni diritti tradizionalmente conosciuti come diritti umani: ad esempio, il diritto alla manifestazione del pensiero e il diritto alla libertà religiosa.

La cittadinanza **attiva** è la capacità dei cittadini di organizzarsi in modo multiforme, di mobilitare risorse umane, tecniche e finanziarie e di agire con metodi e strategie diverse per tutelare i diritti, esercitando poteri e responsabilità orientati alla cura e allo sviluppo dei beni comuni. La parola chiave condivisione non si limita alla sfera degli interessi, ma deve essere estesa a un insieme di valori. Favorire la consapevolezza dei valori condivisi, lavorare per far sì che l'azione comune non li ignori, prima ancora di essere un esercizio politico, è un fatto prevalentemente educativo.

ATTIVITÀ 2

Il significato di cittadinanza ha un valore aggiunto che risiede sicuramente nei termini di cittadinanza attiva e solidale. Per attiva intendiamo il voler partecipare concretamente all'azione civica nelle sue molteplici forme, mentre per solidale intendiamo avere uno sguardo attento e disponibile verso chi, per vari motivi, si sente escluso, non integrato, non coinvolto nella vita pubblica.

Per cittadinanza attiva, o attivismo civico, possiamo intendere sinteticamente l'insieme delle forme di auto-organizzazione che prevedono l'esercizio di poteri e responsabilità nell'ambito delle politiche pubbliche, con l'obiettivo di rendere effettivi i diritti, tutelare i beni comuni e sostenere i soggetti in condizioni di debolezza. Associazioni di consumatori, movimenti sociali, gruppi ambientalisti, movimenti di base, comitati locali, gruppi di auto-aiuto, cooperative e imprese sociali, organizzazioni di volontariato, organizzazioni di cooperazione internazionale, iniziative civiche su Internet, gruppi di giardini urbani e parchi pubblici, movimenti di utenti di servizi pubblici, centri di consulenza e sostegno alla cittadinanza, movimenti per i diritti delle donne e dei migranti, mense per i poveri, sono alcune delle forme che l'attivismo civico assume, mentre la caratteristica comune di queste organizzazioni di cittadinanza attiva è il loro status di attori della sfera pubblica.

La cittadinanza digitale si riferisce alla capacità di partecipare in modo positivo, critico e competente all'ambiente digitale, sfruttando la comunicazione efficace e le abilità creative, per praticare forme di partecipazione sociale che rispettino i diritti e la dignità umana attraverso un uso responsabile della tecnologia. La cittadinanza digitale rappresenta una nuova dimensione dell'educazione alla cittadinanza che si concentra sull'insegnamento agli studenti a lavorare, vivere e condividere in modo positivo negli ambienti digitali.

La cittadinanza digitale è "un impegno competente e positivo con le tecnologie digitali (creare, lavorare, condividere, socializzare, ricercare, giocare, comunicare e imparare); partecipare attivamente e responsabilmente (valori, competenze, abilità, conoscenze) nelle comunità (locali, nazionali, globali) a tutti i livelli (politico, economico, sociale, culturale e interculturale); impegnarsi in un duplice processo di apprendimento permanente (in contesti formali, informali e non formali) e sostenere continuamente la dignità umana".

ATTIVITÀ 2

La cittadinanza scientifica può essere definita come un "esercizio consapevole dei diritti di cittadinanza", in un contesto - la "società della conoscenza" - in cui la conoscenza è il principale motore - delle dinamiche sociali, economiche e culturali, lo sviluppo tecnologico è sempre più rapido e sempre più spesso si è chiamati a partecipare a processi decisionali che prevedono una forte componente tecnoscientifica. Nasce quindi una richiesta di diritti di cittadinanza scientifica come prerequisito per la realizzazione di una democrazia sostanziale. L'esperienza del COVID-19, che ci ha portato ad accettare passivamente le decisioni prese da un comitato tecnico-scientifico senza avere la possibilità non solo di partecipare, ma anche di essere informati e di comprendere appieno i dati su cui tali decisioni si basavano, ha mostrato quanto siamo lontani dall'esercizio partecipativo della cittadinanza scientifica. Ci troviamo in un contesto di scienza "post-normale" - dove le decisioni da prendere sono urgenti, la posta in gioco è alta e la scienza è incerta - che evidenzia la necessità di predisporre rapidamente gli strumenti per la realizzazione della cittadinanza scientifica.

Cittadinanza europea

La cittadinanza europea è stata introdotta per la prima volta negli articoli 9-12 del Trattato sull'Unione europea (UE). Gli articoli 18-25 del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea stabiliscono i diritti derivanti dalla cittadinanza europea.

Ogni cittadino di un Paese dell'UE è considerato cittadino dell'UE. La cittadinanza europea non sostituisce la cittadinanza nazionale, ma si aggiunge ad essa. La cittadinanza europea è lo status giuridico di ogni persona che appartiene a uno Stato membro dell'UE. La cittadinanza dà diritto a:

ATTIVITÀ 2

- muoversi e risiedere in tutta l'UE;
- votare e candidarsi alle elezioni comunali e del Parlamento europeo nello Stato di residenza;
- ricevere protezione diplomatica e consolare dalle autorità di ogni Paese dell'UE al di fuori dell'Unione, se lo Stato di cui l'individuo è cittadino non è rappresentato;
- presentare una petizione al Parlamento europeo e rivolgersi al Mediatore europeo;
- rivolgersi alle istituzioni europee in una delle loro lingue ufficiali e ricevere una risposta nella stessa lingua;
- non essere discriminati per motivi di nazionalità, sesso, razza, religione, disabilità, età o orientamento sessuale;
- invitare la Commissione a presentare una proposta legislativa (iniziativa popolare);
 - accedere ai documenti delle istituzioni e degli organi, a determinate condizioni (articolo 15 del TFUE).

Cittadinanza economica

Nella società contemporanea stiamo nuovamente attraversando un momento storico in cui crisi, calo dei consumi, indebitamento, famiglie in difficoltà, ecc. sono forse le parole più pronunciate e scritte nei telegiornali e nella vita quotidiana... .

L'educazione finanziaria è diventata un aspetto importante dell'educazione dei cittadini ed è riconosciuta in tutto il mondo come un elemento essenziale di stabilità e sviluppo socio-culturale. Inoltre, permette di vedere il futuro come un orizzonte temporale controllabile, anche se non sempre prevedibile, grazie a una maggiore capacità critica acquisita fin dalla più tenera età.

ATTIVITÀ 2

L'approccio proposto all'educazione economica dei cittadini consente di affrontare la questione da due diverse prospettive. La prima si basa su un'analisi secondo le diverse "fasi della vita". Ogni fase corrisponde a diversi dibattiti e approcci, problemi legati al denaro e alla sua gestione, competenze necessarie e acquisite e formazione possibile. La seconda prospettiva si basa sull'analisi degli approcci dei diversi organismi educativi e delle strategie da adottare ,per una alfabetizzazione economica in un contesto più ampio, volto a educare le persone nel loro complesso. Le ricerche dimostrano che in famiglia, genitori e figli parlano di denaro, soprattutto di spese, mentre reddito mensile, risparmi, debiti e problemi finanziari sono raramente discussi.

La cittadinanza **globale** è uno stile di vita che riconosce che il mondo è una rete sempre più complessa di connessioni e interdipendenze. È uno stile di vita in cui le nostre scelte e azioni possono avere un impatto sulle persone e sulle comunità a livello locale, nazionale o internazionale. La cittadinanza globale promuove il rispetto per se stessi e per gli altri, ovunque essi vivano. Incoraggia le persone a pensare in modo profondo e critico a ciò che è giusto ed equo e a ciò che riduce al minimo i danni al nostro pianeta. Esplorare i temi della cittadinanza globale aiuta gli alunni a diventare più sicuri nel difendere le proprie convinzioni e più abili nel valutare l'etica e l'impatto delle proprie decisioni.

Un cittadino globale è una persona che:

- è consapevole del resto del mondo e del suo ruolo di cittadino del mondo
- rispetta e valorizza la diversità capisce
- come funziona il mondo si indigna per
- le ingiustizie sociali
- è coinvolto nella comunità a diversi livelli, da quello locale a quello globale
- è disposto ad agire per rendere il mondo più equo e sostenibile e si assume la responsabilità delle proprie azioni.

ATTIVITÀ 2

Per essere cittadini globali efficaci, i giovani devono essere flessibili, creativi e proattivi. Devono essere in grado di risolvere problemi, prendere decisioni, pensare in modo critico, comunicare idee in modo efficace e lavorare bene in gruppo. Queste capacità e attributi sono sempre più riconosciuti come essenziali per il successo anche in altre aree della vita del XXI secolo, tra cui molti posti di lavoro. Queste abilità e qualità non possono essere sviluppate senza l'uso di metodi di apprendimento attivi, attraverso i quali gli studenti imparano facendo e collaborando.

AUTORE/ES

IPS Maffeo Pantaleoni

DATA 22/02/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

"Sapere" e **"saper pensare"**, per sviluppare una cittadinanza riflessiva attraverso la libertà, la tolleranza, l'uguaglianza e la solidarietà: ciò implica la conoscenza delle istituzioni pubbliche e delle regole di libertà e l'azione per difendersi dagli abusi di potere.

"Saper essere", ovvero vivere la cittadinanza interiorizzando le regole democratiche e la sensibilità ai valori e ai diritti umani.

"Saper fare", ovvero prendere decisioni in ambito sociale e civile in modo partecipato, assumendosi impegno e responsabilità: questa è la cittadinanza deliberativa.

La cittadinanza attiva dovrebbe essere un obiettivo educativo trasversale. Il sapere deve essere combinato con il saper fare o il sapere pratico porterà alla competenza.

ATTIVITÀ 2

La cittadinanza attiva può essere suddivisa in diverse aree di competenza, in quanto comprende:

1 - Cittadinanza **scientifica**: raggruppa le competenze che permettono al cittadino di essere coinvolto e socialmente competente rispetto alle innovazioni tecnologiche e di comprendere in modo semplificato ma critico la complessità del mondo attuale, permeato da aspetti scientifici ed ecologici della vita sociale e individuale.

2 - Cittadinanza **economica**: raggruppa le competenze che permettono al cittadino di diventare, all'interno della società, una persona veramente informata e consapevole del funzionamento di base dell'economia nel mondo, al fine di contribuire non solo al benessere individuale ma anche a quello sociale.

3 - Cittadinanza **digitale**: offre la possibilità di difendere i propri diritti attraverso l'uso di media virtuali come un social network o un'applicazione.

4 - Cittadinanza **europea**: è la cittadinanza che dà la possibilità di esercitare i propri diritti anche nei confronti delle istituzioni europee.

5 - Cittadinanza **globale**: è la capacità di comprendere le problematiche globali del mondo sempre più complesso e interconnesso in cui viviamo, caratterizzato da minacce e opportunità, come quelle delineate nell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

**ALTRO: SCIENZE
GIURIDICHE ED
ECONOMICHE**

ATTIVITÀ 2

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI

STRUMENTI NECESSARI

- Video su carta
- matite
- Pennarelli
- Foto
- Ritaglio e registrazione di un time lapse
- Immagine della mappa visiva

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

- 1) Disegnare la mappa della cittadinanza
- 2) Scrivere della sceneggiatura
- 3) Registrare un intervallo di tempo mentre disegnatte la vostra mappa.
Registrate la vostra voce mentre leggete il copione
- 4) Modifica immagini e audio + musica
- 5) Video da condividere sui social network

ATTIVITÀ 2

PAROLE CHIAVE

- Cittadinanza digitale
- Cittadinanza attiva
- Cittadinanza scientifica
- Cittadinanza europea
- Cittadinanza globale
- Cittadinanza economica
- Società della conoscenza
- Peace
- Giustizia
- Disuguaglianze
- Imprese
- Innovazione
- Infrastrutture
- Lavoro
- Innovazione
- Crescita economica
- Energia pulita
- Acqua pulita
- Servizi igienico-sanitari
- Istruzione di qualità
- Salute e benessere
- Povertà
- Fame
- Uguaglianza di genere
- Città sostenibili
- Consumo responsabile
- Cambiamento climatico
- Vita sott'acqua
- Migrante indigente
- PEC
- SPID
- Firma digitale
- Carta d'identità elettronica
- Diritto di voto
- Diritto di residenza
- Diritto di soggiorno
- Parlamento europeo
- Protezione consolare
- Mediatore europeo
- Consiglio europeo
- Commissione europea
- Documenti europea

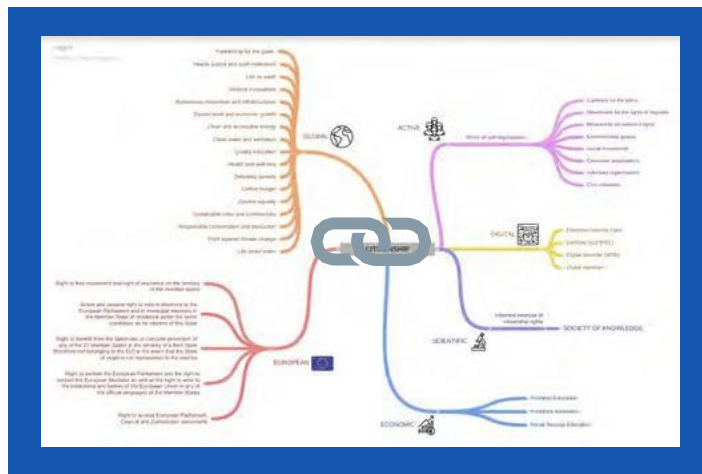
ICONE



ATTIVITÀ 2

RISORSE

Mappa sviluppata con coggle.it in italiano e tradotta in inglese con il programma Insegnante di inglese. Accedere alla mappa tramite il link.



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Le Strategie di Pensiero Visivo (VTS) sono un metodo di insegnamento che migliora la capacità critica degli alunni.

capacità di ragionamento attraverso discussioni guidate dall'insegnante su immagini visive. Il VTS incoraggia la partecipazione attraverso un processo di problem solving di gruppo. Utilizza l'arte per insegnare il pensiero, le abilità comunicative e l'alfabetizzazione visiva. Gli studenti contribuiscono alla discussione presentando alla classe le proprie osservazioni e idee. Tutti i contributi sono accettati e considerati in modo neutrale dall'insegnante e dalla classe, in modo che gli studenti possano imparare dai punti di vista degli altri.

Il VTS pone l'accento sul processo di apprendimento del discente, individualmente e in collaborazione con gli altri, piuttosto che sulla divulgazione di

ATTIVITÀ 2

conoscenza da parte del formatore. Pertanto, il VTS è orientato al discente. mette il potere nelle mani dei discenti. si concentra sul processo e non sul prodotto: ai discenti non viene data una risposta giusta perché la risposta si trova nel processo di apprendimento e di discussione. Incoraggia il pensiero critico.

COMPETENZE

La competenza di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire come cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, sulla base di una comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici, nonché degli sviluppi globali e della sostenibilità.

La competenza in materia di cittadinanza si basa sulla conoscenza di concetti e fenomeni di base relativi a individui, gruppi, organizzazioni lavorative, società, economia e cultura. Presuppone la comprensione dei valori comuni dell'Europa, espressi nell'articolo 2 del Trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. Comprende la conoscenza degli eventi contemporanei e l'interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale. Comprende anche la conoscenza degli obiettivi, dei valori e delle politiche dei movimenti sociali e politici, nonché dei sistemi sostenibili, in particolare del cambiamento climatico e demografico globale e delle sue cause. La conoscenza dell'integrazione europea è essenziale, così come la consapevolezza della diversità culturale e delle identità in Europa e nel mondo. Ciò include la comprensione delle dimensioni multiculturali e socio-economiche delle società europee e di come l'identità culturale nazionale contribuisca all'identità europea.

La competenza in materia di cittadinanza richiede la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per raggiungere un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.

ATTIVITÀ 2

Ciò richiede pensiero critico e capacità di risoluzione integrata dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità e al processo decisionale a tutti i livelli, da quello locale e nazionale a quello europeo e internazionale. Presuppone inoltre la capacità di accedere, interpretare criticamente e interagire con i media tradizionali e nuovi e di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche. Il rispetto dei diritti umani, base della democrazia, è il prerequisito per un atteggiamento responsabile e costruttivo. La partecipazione costruttiva presuppone la volontà di prendere parte al processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche. Comprende il sostegno alla diversità sociale e culturale, all'uguaglianza di genere e alla coesione sociale, agli stili di vita sostenibili, alla promozione di una cultura della pace e della non violenza, nonché la volontà di rispettare la privacy degli altri e di essere responsabili nei confronti dell'ambiente. L'interesse per gli sviluppi politici e socio-economici, per le scienze umane e per la comunicazione interculturale è essenziale per essere disposti a superare i pregiudizi e a scendere a compromessi, se necessario, e per garantire la giustizia sociale e l'equità.

ATTIVITÀ 2

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

LIVELLO DI COMPETENZA	NELLA FASE DI ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	1	2	3	4
ALUNNO 1				
ALUNNO 2				
ALUNNO 2				
.....				
ALUMNO n				

LIVELLO 1	4 - 5
LIVELLO 2	6
LIVELLO 3	7-8
LIVELLO 4	9 - 10

ATTIVITÀ 2

	LIVELLO DI COMPETENZA IN	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	4-5		7-8	9-10
Conoscenza	La conoscenza degli argomenti proposti è minima e può essere organizzata e recuperata con l'aiuto dell'insegnante.	La conoscenza degli argomenti proposti è essenziale e può essere organizzata e recuperata con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni.	La conoscenza degli argomenti proposti è consolidata e organizzata. Il discente è in grado di recuperarle in modo autonomo e di utilizzare il lavoro matematico come strumento di	La conoscenza delle tematiche proposte è ampia, consolidata e ben organizzata. L'allievo è in grado di recuperarle, di metterle in relazione in modo indipendente e di utilizzare al lavoro. Sa come fare riferimento ad essi utilizzando diagrammi, mappe, schemi e utilizzarli nel loro lavoro anche in contesti nuovi.
Competenze	L'allievo adotta occasionalmente comportamenti e atteggiamenti in linea con i principi costituzionali e ha bisogno di un costante richiamo e di un'attenta valutazione.	Lo studente mette in pratica le abilità relative agli argomenti trattati, nella maggior parte dei casi semplici e vicini alla propria esperienza diretta, se non con l'aiuto dell'insegnante.	L'allievo mette in pratica autonomamente le competenze relative agli argomenti trattati ed è in grado di collegare le conoscenze con le esperienze vissute, con quanto studiato e con i testi analizzati, con buona pertinenza.	L'allievo esercita autonomamente le competenze relative agli argomenti trattati; mette in relazione ciò che conosce con gli altri, annota i collegamenti e li mette in relazione con quanto studiato e con le esperienze concrete con pertinenza e completezza. Porta contributi personali e originali, utili anche per migliorare le procedure, in grado di adattarsi a varie situazioni.
Abilità	L'alunno adotta occasionalmente comportamenti e atteggiamenti in linea con le norme costituzionali e necessita di continui richiami e richieste da parte degli adulti.	L'allievo adotta occasionalmente comportamenti e atteggiamenti coerenti con le norme costituzionali e necessita di continui richiami da parte degli adulti	Assumere le responsabilità che gli competono. Si assume la responsabilità del lavoro e del gruppo	Apporta contributi personali e originali, proposte di miglioramento, si assume la responsabilità nei confronti del lavoro, degli altri, della comunità ed esercita un'influenza positiva sul gruppo.

● ATTIVITÀ 2

BIBLIOGRAFIA

- ♦ <https://www.lafeltrinelli.it/libri/daniele-marescotti/a-scuola-cittadinanza-attiva-competenze/9788826053448>
- ♦ [https://eur-lex.europa.eu/legalcontent/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legalcontent/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)

SCALABILITÀ

La mappa può essere facilmente utilizzata a tutti i livelli di istruzione, in quanto è facile comprensione.

MAGGIORI INFORMAZIONI

La mappa può essere ulteriormente sviluppata nelle sue ramificazioni. Ogni ramo può essere oggetto di una UDA (Unità Didattica di Apprendimento).

ATTIVITÀ 3

TITOLO ART. 1 Costituzione italiana

SOMMARIO

L'obiettivo dell'attività è quello di acquisire il valore della Costituzione Italiana come la legge fondamentale dello Stato. Non solo stabilisce le "regole del gioco", cioè le norme fondamentali di uno Stato, ma rappresenta anche una mappa di valori, indicando quali ideali e obiettivi una comunità decide di porsi, nonché il contenuto dei principi fondamentali.

AUTORE/I

IPS Maffeo Pantaleoni

DATA 16/05/2022

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

- Display interattivo
- Computer
- Smartphone

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRO: DIRITTO

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI

● ATTIVITÀ 3

STRUMENTI NECESSARI

- Scriba video
- Libro della Costituzione italiana
- Kahoot
- Display
- interattivo
- Computer
- Smartphone

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

- 1) Presentazione dell'attività
- 2) Guardare il video
- 3) Attività Kahoot
- 4) Dibattito

Nella parte di valutazione, gli studenti hanno risposto alle domande basandosi sul racconto del video sul pensiero visivo, tramite Kahoot.

PAROLE CHIAVE

- Democrazia
- Democrazia diretta
- Democrazia
- rappresentativa Repubblica
- Lavoro
- Lavoratori autonomi
- Lavoratori dipendenti
- Stato italiano
- Sovranità
- Territorio
- Persone
- Forma di governo
- Forma di stato
- Monarchia
- Potere assoluto
- Divisione dei poteri
- Diritto di voto
- Referendum

ATTIVITÀ 3

ICONE

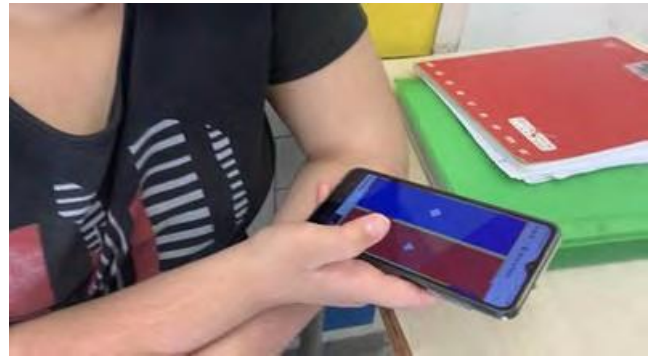


RISORSE

Di seguito il video dell'attività e della sua realizzazione con gli studenti.



ATTIVITÀ 3



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Ho valutato gli studenti sulla base delle risposte date in kahoot e della dibattito

Ho introdotto la lezione agli studenti spiegando il contenuto del video e, dopo averlo visto, abbiamo discusso i principi contenuti nell'arte. 1.

<https://create.kahoot.it/details/252f0278-3375-4c5c-b14e-99e89a8ac59c>



● ATTIVITÀ 3

BIBLIOGRAFIA

- Costituzione italiana - Libro di diritto
- iMovie per creare il video.

<https://www.governo.it/it/costituzione-italiana/principi-fondamentali/2839#:~:text=Art.,e%20nei%20limiti%20della%20Costituzione.>

SCALABILITÀ

L'attività può essere facilmente utilizzata a tutti i livelli di istruzione, in quanto è di facile comprensione, tenendo conto delle leggi di un altro Stato.

ATTIVITÀ 4

TITOLO Architettura egizia

SOMMARIO

L'obiettivo è spiegare le diverse tipologie di edifici egiziani, in particolare via analizzare le diverse tipologie di templi e tombe esistenti, nonché la loro evoluzione nel tempo. A tal fine, riteniamo che la visualizzazione attraverso disegni, cartoni animati o fumetti faciliti notevolmente l'assimilazione di questi concetti da parte dei nostri studenti.

Inoltre, con questa attività proponiamo un lavoro interdisciplinare in cui entrano in gioco conoscenze e competenze di diverse discipline, non solo nel campo dell'educazione, ma anche in quello della salute.

Non solo Geografia e Storia, ma anche Educazione artistica e visiva e Inglese.

AUTORE/I

IES MEDITERRANEO

DATA 14/02/2021
VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

- Conoscere le principali manifestazioni architettoniche dell'arte egizia,
- distinguere le principali caratteristiche dell'architettura egizia.
- Spiegare le diverse fasi dell'arte e della storia egizia.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRO:

ATTIVITÀ 4

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI

STRUMENTI NECESSARI

- Matite colorate
- Taccuino
- Fogli da disegno in formato A4 e A3

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

Tre sessioni.

1-.Nella prima sessione introduttiva, agli studenti verrà mostrato un esempio esplicativo dell'architettura egiziana attraverso il Visual Thinking. Inoltre, verrà mostrato un breve video su YouTube come esempio di "Accademia Play" come forma di ispirazione e brainstorming per gli studenti.

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&feature=youtu.be&v=6a_glpv_XD4

2-. Seconda sessione. Gli studenti svilupperanno il proprio Visual Thinking in classe con la guida dell'insegnante.

3-. Presentazione in classe e presentazione del Visual Thinking sviluppato individualmente al resto dei colleghi.

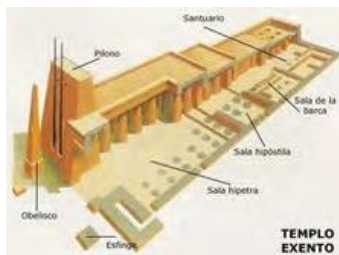
ATTIVITÀ 4

PAROLE CHIAVE

- Piramidi di Mastabas
 - Ipogeo (architettura funeraria)
 - Templi (Luxor, Karnac)
 - Viale delle Sfingi Sala
 - dell'Ipostilo
 - Camera degli Dei (architettura religiosa)
- Caratteristiche:
 - Colossalismo
 - Architettura architravata o architravata (architrave)
 - Colonne a forma di papiro (Papiroformi)

ICONE

Icone murali (pilastri), colonne, tombe, mastaba, obelischi, piramidi, frecce, concetti chiave.



Created by Icon 54
from Noun Project



Created by Smalllike
from Noun Project



Created by Vectors Market
from Noun Project

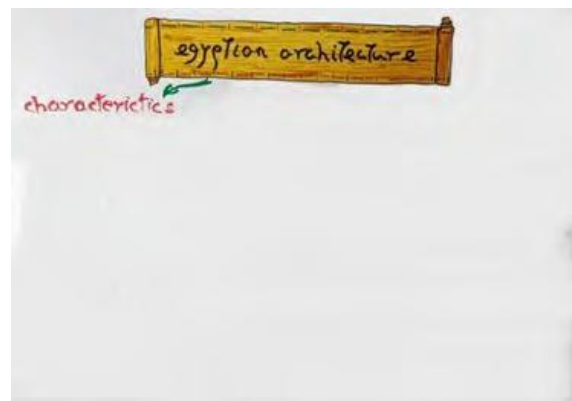


Created by Ralf Schmitzer
from Noun Project

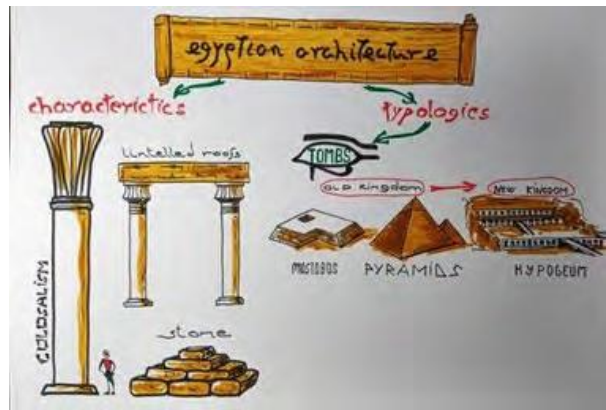
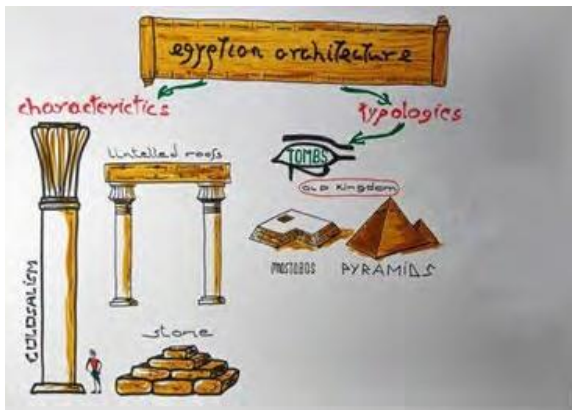
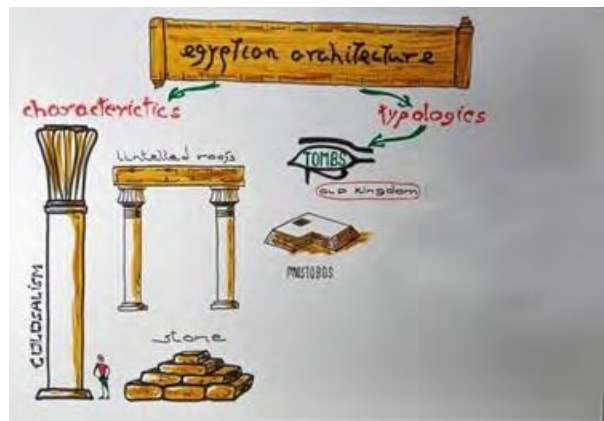
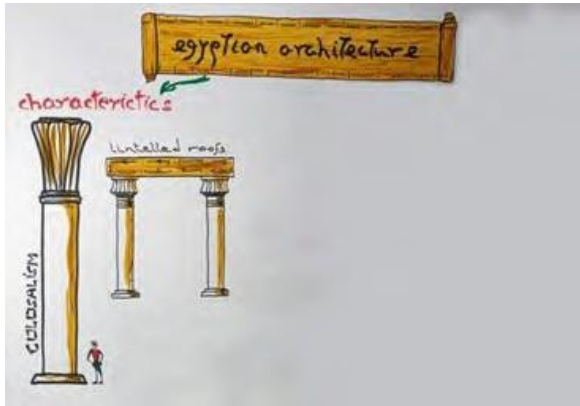
ATTIVITÀ 4

RISORSE

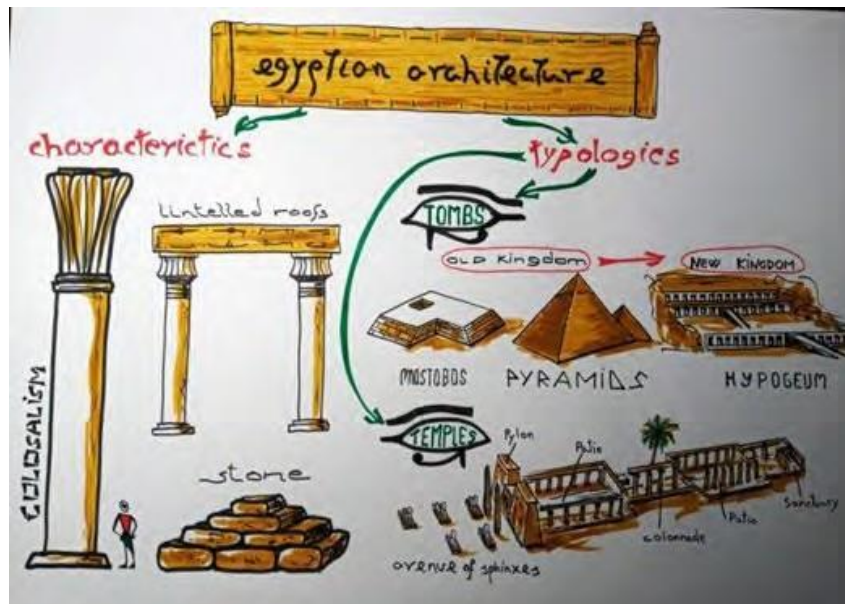
Guarda il video dell'attività



ATTIVITÀ 4



ATTIVITÀ 4



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Si utilizza una griglia di valutazione



BIBLIOGRAFIA

- "Storia dell'arte nel fumetto. Il mondo classico". Cifuentes,P. Desperta Ferro Edizioni, 2020.
- "La storia come non è mai stata raccontata prima. Un libro di Academia Play". Rubio Donzè, J. Editorial Esfera de los Libros, 2018.

SCALABILITÀ

Applicabile a un livello più complesso, come la materia :Patrimonio storico del 1° Superiore (16-17 anni). Per il lavoro in classe a questo livello superiore, i contenuti saranno ampliati. Oltre allo studio delle diverse tipologie architettoniche, lavoreremo sulla scultura e sulla sua evoluzione dall'Antico Impero Egizio al Basso Impero e all'arrivo dell'Impero Romano. Dal punto di vista scultoreo, riteniamo molto interessante svolgere anche il Visual Thinking, confrontando l'evoluzione della scultura egizia e greca, vedendo l'influenza egizia sulla prima statuaria greca e la sua evoluzione verso la conquista del movimento.

ATTIVITÀ 5

TITOLO Evoluzione della comunicazione

SOMMARIO

Le persone hanno migliorato le loro competenze e i loro dispositivi per comunicare nel corso di migliaia di anni. L'insegnante di arte insegna agli alunni l'evoluzione della comunicazione attraverso il pensiero visivo.

AUTORE/I

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşcıoğlu Ortaokulu

DATA 10/02/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

Insegnare l'evoluzione della comunicazione a bambini e adolescenti studenti.

Orientare gli studenti al Visual Thinking, al Tempo Lapse, al Mind Mapping. Insegnare i dispositivi tecnologici per l'utilizzo dell'innovazione.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRI: ARTE VISIVA

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI:

ATTIVITÀ 5

STRUMENTI NECESSARI

- Telefoni cellulari
- Carta per
- pennarelli a
- treppiede

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

Questa attività prevede 4 frasi:

1- Decidere su cosa lavorare (Titolo)

2- Inizio della mappatura mentale

3- Fornitura di tutti i materiali necessari (smartphone, carta, pennarello, cavalletto)

4- Disegno, scrittura del copione (ma non lo abbiamo letto), registrazione di un time lapse mentre si disegna la mappa, aggiunta di musica

PAROLE CHIAVE

- Fumo
- Roccia dipinti
- Piccione
- Radio
- Televisione
- Telegrafo
- Telegrafo
- Computer senza fili
- Internet
- Telefono
- Antenna di trasmissione
- Drone
- Shopping online
- comunicazione
- In venzione
- Età
- Sviluppi
- Formazione online
- Pubblico
- Elettricità
- Apprendimento visivo
- scrittura
- Collegamento

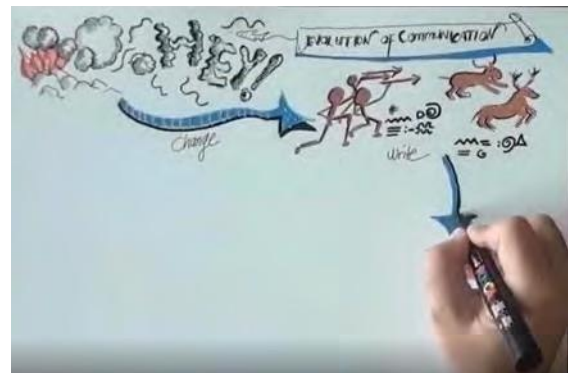
ATTIVITÀ 5

ICONE



RISORSE

Guarda il video dell'attività



ATTIVITÀ 5



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Dopo aver insegnato loro il Visual Thinking, gli studenti hanno iniziato a migliorare. La creazione di spiegazioni visive migliora la ritenzione delle informazioni e la comprensione profonda di concetti complessi. Per questo motivo, gli studenti traggono beneficio dall'apprendimento del Visual Thinking e delle abilità comunicative .

BIBLIOGRAFIA

- <https://www.youtube.com/watch?v=A2evzLCjprU&t=104s>

ATTIVITÀ 6

TITOLO Inquinamento

SOMMARIO

L'inquinamento ambientale ha iniziato a farsi sentire con l'avvento della rivoluzione industriale del XIX secolo e da allora ha continuato a crescere, diventando oggi un vero e proprio problema di salute pubblica. L'inquinamento si verifica quando l'ambiente naturale non è in grado di distruggere un elemento entrato in modo innaturale nell'aria, nel suolo o nell'acqua. Il processo di distruzione può variare da pochi giorni a migliaia di anni, a seconda della natura dell'inquinamento. Nella vita di tutti i giorni si individuano diversi tipi di inquinamento: inquinamento atmosferico, inquinamento idrico, inquinamento acustico e inquinamento del suolo.

Tra le cause dell'inquinamento ambientale vi sono una serie di attività come l'industria, i trasporti, le attività legate al glicole e le aree commerciali e residenziali, ecc.

Le acque reflue possono avere un impatto considerevole sulla qualità delle nostre risorse idriche. L'acqua è un elemento essenziale per la nostra società e per la nostra salute. Fiumi, laghi e acque costiere pulite sono importanti per l'ambiente commerciale e per le attività ricreative, oltre a contribuire a creare un'identità per le aree in cui viviamo. Se non trattate correttamente, le acque reflue possono avere effetti molto dannosi sulla qualità dell'acqua. Questi effetti vanno dall'aumento locale della mortalità dei pesci a problemi diffusi come le fioriture algali che minacciano interi ecosistemi.

L'agricoltura è la principale responsabile dell'inquinamento di acqua e petrolio. Ciò è dovuto all'uso crescente di pesticidi e alla natura intensiva della produzione agricola. Quasi tutti i pesticidi sono composti da sostanze chimiche progettate per tenere lontane le malattie e i parassiti dalle colture. A lungo andare, però, l'intero ambiente ne risente, un paradosso che si ripercuote in ultima analisi sulla salute delle persone (insorgenza dell'obesità).

ATTIVITÀ 6

L'evoluzione dell'industria automobilistica, ha aumentato l'inquinamento ambientale. In questo senso, i trasporti sono un'importante fonte di inquinamento ambientale, a causa dei motori a combustione interna. Poiché il traffico aumenta di giorno in giorno e sempre più abitanti del mondo desiderano un mezzo di trasporto personale, l'inquinamento ambientale continua ad aumentare, non si vedrà una diminuzione, soprattutto a causa dell'aumento del numero di auto, che anno dopo anno, causa la comparsa di malattie respiratorie.

L'inquinamento acustico causato dagli aerei e l'esposizione prolungata al rumore possono avere diversi effetti sulla salute, tra cui malessere, disturbi del sonno, effetti negativi sul sistema cardiovascolare, uditivo e metabolico, nonché disturbi cognitivi. I risultati dell'uso della plastica monouso sono visibili in riva al mare, ma anche negli oceani. La plastica non solo contamina le coste, ma è anche dannosa per gli animali marini che rimangono intrappolati nei pezzi più grandi e scambiano i pezzi più piccoli per cibo. L'ingestione di particelle di plastica può impedire la digestione del cibo normale e può attirare nel loro organismo inquinanti chimici tossici. L'uomo consuma la plastica attraverso la catena alimentare, ma i suoi effetti sulla salute sono sconosciuti. L'industria ha inquinato l'ambiente fin dall'inizio della rivoluzione industriale, soprattutto a causa del crescente utilizzo di combustibili fossili. Il XIX e l'inizio del XX secolo sono stati un periodo in cui la forza umana è stata sostituita dall'uso diffuso dell'energia a carbone, portando a un massiccio inquinamento ambientale e alla formazione di piogge acide. Le precipitazioni sono causate principalmente dalle emissioni di anidride carbonica, ossidi di zolfo e ossidi di azoto; le molecole di queste sostanze reagiscono con le molecole d'acqua, producendo pericolosi acidi.

ATTIVITÀ 6

AUTORE/I

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

DATA 21/03/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

Capire come avviene l'inquinamento.

Spesso vengono affrontate le cause dell'inquinamento e gli effetti di ciascuno di essi.

Analisi degli effetti dell'inquinamento sull'ambiente naturale e sul corpo umano. Consapevolezza che l'inquinamento colpisce l'ambiente e le persone su scala globale.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRO: BIOLOGIA

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI

STRUMENTI NECESSARI

- Carta Matite
- Pennarelli
- Immagini per la mappatura

ATTIVITÀ 6

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

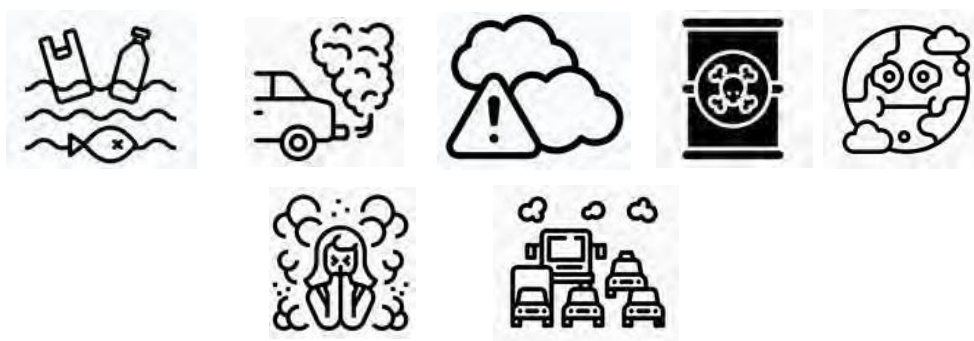
Mappatura partendo dall'inquinamento

1. Realizzare lo schema della lezione
2. Modifica delle immagini

PAROLE CHIAVE

- Inquinamento
- Pesticidi
- Obesità
- Malattie respiratorie / polmonare
- Pericoli
- Inquinamento acustico
- Inquinamento del suolo
- Rifiuti tossici

ICONE



RISORSE

Guarda il video dell'attività



ATTIVITÀ 6

VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Il ruolo dell'insegnante è quello di guidare gli studenti nel processo di apprendimento, fornire loro nuove informazioni, sfidarli a pensare e incoraggiarli a esprimere le loro opinioni su un determinato argomento.

Tuttavia, considera un'elusione il pensiero critico degli studenti a cui viene chiesto di analizzare le immagini. In questo contesto, gli studenti sono incoraggiati a esprimere le loro idee di fronte ai compagni, all'apprendimento basato sulla scoperta e al dialogo.

L'obiettivo è sviluppare la capacità di assegnare determinati significati alle immagini per comprendere il fenomeno dell'inquinamento.

Valutazione delle competenze

Livello di competenza	NELLA FASE DI APPROVVIGIONAMENTO	LIVELLO BASE	LIVELLO MEDIO	LIVELLO AVANZATO
	4-5	6-7	8-9	10
Conoscenza	La conoscenza degli argomenti proposti è minima, può essere organizzata e recuperata con l'aiuto dell'insegnante o dei colleghi.	Conoscenze di base che possono essere utilizzate per risolvere i compiti	Conoscenza approfondita dell'argomento che consente l'analisi individuale delle immagini.	Un'ottima conoscenza della materia che permette di argomentare e contribuisce alla realizzazione di schemi logici che sono la base per l'acquisizione di nuove informazioni.
Competenze	L'allievo raramente ha domande o opinioni su ciò che viene discusso.	L'allievo utilizza le esperienze precedenti per creare nuove competenze al fine di risolvere alcuni esercizi.	L'allievo fa collegamenti logici, comprende facilmente argomenti multidisciplinari e fa il collegamento tra la materia e l'esperienza quotidiana.	L'allievo si relaziona criticamente con l'argomento proposto per la discussione, è in grado di analizzare un'immagine e di formulare idee originali.
Abilità	L'insegnante deve intervenire costantemente durante l'attività dello studente.	L'alunno ha bisogno del consiglio dell'insegnante di tanto in tanto.	L'allievo ha fiducia in se stesso e controllo durante l'attività.	L'allievo è in grado di risolvere il compito da solo e con molta creatività. Ha un comportamento presunto.

ATTIVITÀ 6

BIBLIOGRAFIA

- ♦ Gavrilesco E lena, Fonti di inquinamento e contaminanti ambientali , Bucarest, Casa editrice Sitech, 2007.
- ♦ Ferdinand Pricope, Inquinamento ambientale e conservazione della natura, Bucarest, Casa editrice Rovimed, 2019.

SCALABILITÀ

La mappa è comprensibile a tutti.

MAGGIORI INFORMAZIONI

Al termine della lezione, agli studenti verrà presentata una serie di immagini con aspetti importanti degli effetti dell'inquinamento in diverse parti del Paese e dell'Europa. Insieme analizzeremo queste immagini e identificheremo le cause che hanno portato all'inquinamento e gli effetti prodotti, per capire meglio come l'inquinamento influisce sui circuiti della materia in natura e sugli effetti sulla salute umana. Gli studenti saranno inoltre incoraggiati a fare i loro commenti e a fornire esempi personali tratti dalla vita quotidiana.

ATTIVITÀ 7

TITOLO PIRAMIDE ALIMENTARE

SOMMARIO

Una piramide alimentare è una rappresentazione del numero ottimale di piramidi alimentari.

le principali razioni alimentari da consumare ogni giorno

AUTORE/I

IPS Maffeo Pantaleoni

DATA 15/03/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

- Conoscere e consolidare abitudini sane per la vita di tutti i giorni e pratica fisica e sportiva e valutare le abitudini negative per la salute, come il fumo, il consumo di alcolici, uno stile di vita sedentario o una dieta squilibrata
- Organizzare e coordinare le abitudini di base, intendendo la piramide della salute come un insieme trasversale che va oltre gli aspetti puramente nutrizionali.
- Conoscere le qualità dei diversi tipi di alimenti.
- Identificare le diete equilibrate.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRI

ATTIVITÀ 7

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

- 12 - 14 ANNI** **14 - 16 ANNI** **ALTRI**

STRUMENTI NECESSARI

- Definizioni
- Concetti
- Principi
- Immagini di libri sul cibo
- Web
- Software
- Hardware

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

Gli studenti guardano un video di Video Scribe come parte teorica dell'attività, che spiega le proporzioni di cibo da consumare quotidianamente e i principali nutrienti.

Troveranno il video sulla piattaforma scolastica Google Classroom e apprenderanno i concetti principali prendendosi il tempo necessario e avendo l'opportunità di ascoltare la registrazione più e più volte fino a quando non avranno afferrato l'insegnamento.

A scuola svolgeranno un'attività pratica di creazione di una mappa mentale basata sulla Piramide alimentare per dimostrare la loro conoscenza dell'argomento.

ATTIVITÀ 7

PAROLE CHIAVE

- Salute
- Sostenibilità alimentare
- Dieta mediterranea
- Coesistenza
- Alimentazione adeguata
- Principi nutrizionali
- Alimentazione sana
- In alto
- Cibo quotidiano
- Cibo non sano
- Alimenti sani
- Prodotti caseari
- Verdure
- Piramide
- frutta
- carne
- Pesce
- Uova
- Acqua
- Pane
- Alcool
- Disturbi alimentari
- Di Base

ICONE

<https://thenounproject.com/search/icons/?iconspage=1&q=food>



ATTIVITÀ 7

RISORSE

Guarda il video dell'attività



ATTIVITÀ 7



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Impareranno che la dieta mediterranea è il giusto stile di vita e la giusta metodologia. il pensiero visivo facilita il processo di apprendimento.

BIBLIOGRAFIA

- <https://www.alimenti-salute.it/content/piramide-alimentare>
- <https://www.issalute.it/index.php/la-salute-dalla-a-alla-z-menu/p/piramide-alimentare>
- Libro di testo

ATTIVITÀ 7

SCALABILITÀ

In termini di istruzione secondaria superiore, immagini e concetti in relazione ai nutrienti presenti negli alimenti e al piatto della buona tavola, alla dieta mediterranea come stile di vita sano, alle malattie di origine alimentare e ai disturbi del comportamento alimentare, alle allergie e intolleranze alimentari, all'importanza dello sport e dell'attività fisica quotidiana secondo la famosa frase latina "Mens sana in corpore sano" (una mente sana in un corpo sano).

MAGGIORI INFORMAZIONI

Gli alunni imparano a trattare il cibo e a comprendere l'importanza del suo significato. concetti di alimenti "sani" e "non sani", iniziando a pensare in termini di sostanze nutritive contenute.

Se l'attività è in inglese, impareranno il vocabolario degli alimenti, dei nutrienti e delle malattie.

ATTIVITÀ 8

TITOLO IL COLORE

SOMMARIO

L'attività consiste nello studio del colore, della sua origine, delle sue caratteristiche, della sua percezione e fondamenti fisici attraverso una metodologia basata sul coinvolgimento degli studenti nel processo di insegnamento-apprendimento, utilizzando il disegno (Visual Thinking) come strumento per esprimere, comprendere e rafforzare i concetti, creando un apprendimento significativo basato sull'organizzazione degli spazi visivi.

AUTORE/I

IES MEDITERRANEO

DATA 12/02/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

- Conoscere gli elementi del sistema percettivo umano e la sua funzionamento.
- Conoscere i processi fisici e biologici che permettono la visualizzazione dei colori.
- Conoscere le qualità del colore e saper fare miscele e gamme cromatiche.
- Conoscere le miscele di colori luminosi e pigmenti, i loro colori primari e secondari.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRO: ARTE

ATTIVITÀ 8

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

- 12 - 14 ANNI** **14 - 16 ANNI** **ALTRI**

STRUMENTI NECESSARI

- Matita
- Carta
- Penne
- Evidenziatore

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

Sessione 1: Presentazione dell'attività. Brainstorming

Sessione 2: mappa concettuale. Selezione delle idee principali. Disegni e concetti chiave basati su queste idee.

Sessione 3: Esecuzione. Realizzazione del prodotto finale utilizzando i disegni precedentemente selezionati.

PAROLE CHIAVE

- Colore
- Luce bianca
- Rifrazione
- Riflessione
- Riflessione
- Lunga Media
- Breve
- Lunghezza d'onda
- Sintesi additiva
- RGB
- Pigmento
- Sintesi sottrattiva
- Cool
- Caldo
- Ruota
- Primary
- Secondari
- a Terziaria
- Mista

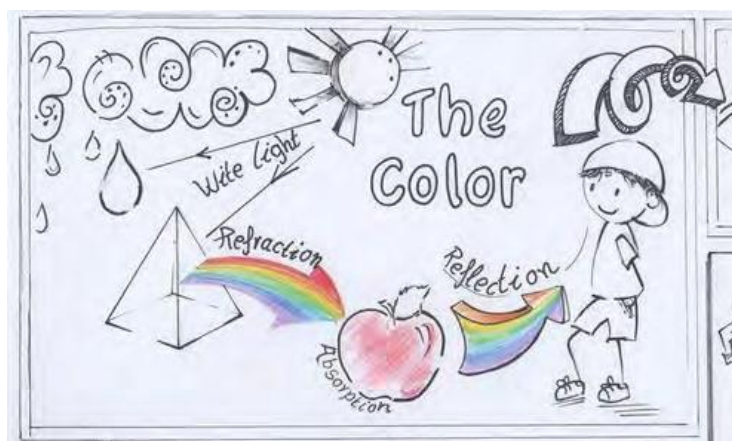
ATTIVITÀ 8

ICONE

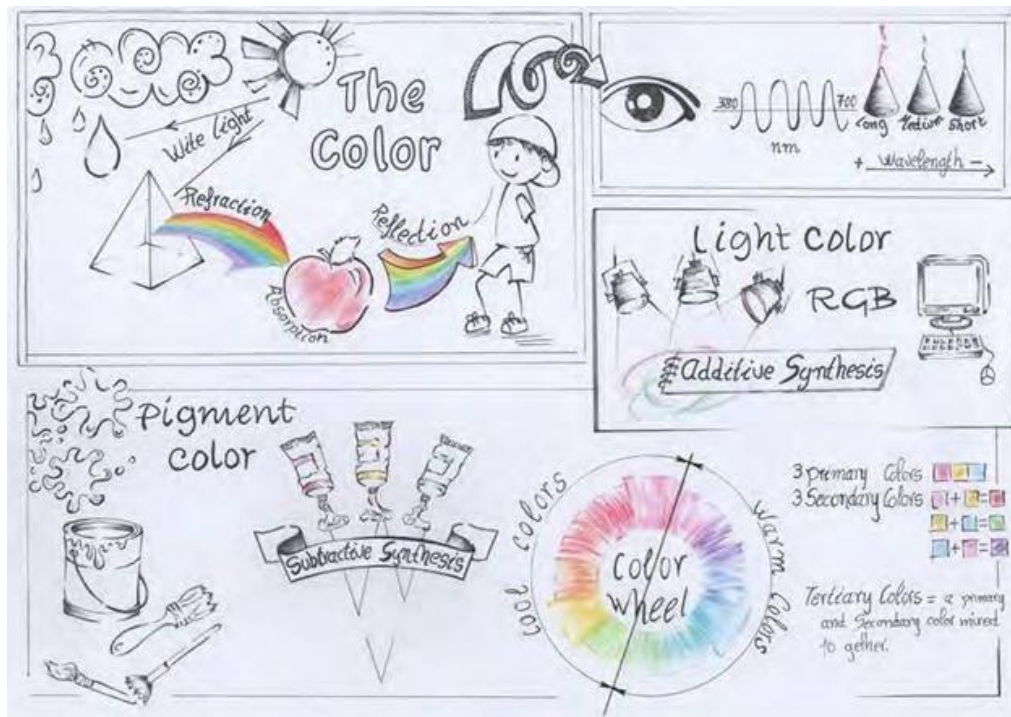


RISORSE

Guarda il video dell'attività



ATTIVITÀ 8



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Si utilizza una griglia di valutazione



BIBLIOGRAFIA

- Libro di classe

SCALABILITÀ

Ai livelli più bassi, sarebbe probabilmente più appropriato concentrarsi sulla colorazione della materia e sulle miscele sottrattive.

Il campo del colore è talmente ampio che non sarebbe un problema adattarlo a livelli superiori, basterebbe approfondire ognuno dei quattro contenitori in cui è strutturato l'esercizio, attraverso un vocabolario più concreto e specifico, il cui unico problema sarebbe la creazione di immagini per termini sempre più astratti, per cui è indispensabile usare i colori per parlare di gamme, qualità Si potrebbe anche attingere al mondo della fisica e soprattutto della chimica, come fenomeni ottici, visivi e strutturali.

ATTIVITÀ 9

TITOLO AGENDA 2030

SOMMARIO

Questa Agenda è un piano d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità. Essa mira anche a rafforzare la pace universale in una più ampia libertà. Riconosciamo che l'eliminazione della povertà in tutte le sue forme e dimensioni, compresa la povertà estrema, è la più grande sfida globale e un requisito indispensabile per lo sviluppo sostenibile. Tutti i Paesi e tutte le parti interessate, agendo in partenariato, attueranno questo piano. Siamo determinati a liberare la razza umana dalla tirannia della povertà e del bisogno e a guarire e rendere sicuro il nostro pianeta. Siamo determinati a compiere i passi coraggiosi e trasformativi che sono urgentemente necessari per portare il mondo su un percorso sostenibile e resiliente. Nell'intraprendere questo viaggio collettivo, ci impegniamo a non lasciare indietro nessuno. I 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e i 169 target che annunciamo oggi dimostrano la portata e l'ambizione di questa nuova Agenda universale. Essi mirano a costruire e completare ciò che gli Obiettivi di Sviluppo del Millennio non sono riusciti a raggiungere. Mirano a realizzare i diritti umani per tutti e a raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment di tutte le donne e le ragazze. Sono integrati e indivisibili e bilanciano le tre dimensioni dello sviluppo sostenibile: economica, sociale e ambientale. Gli Obiettivi e i traguardi daranno impulso all'azione nei prossimi 15 anni in aree di importanza critica per l'umanità e il pianeta.

Il 25 settembre 2015, i 193 capi di Stato dei Paesi membri delle Nazioni Unite si sono riuniti a New York per firmare l'Agenda 2030, un documento politico contenente 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) e 169 sotto-obiettivi o obiettivi concreti da raggiungere entro il 2030. L'Agenda è entrata in vigore il 1° gennaio 2016 e ha sostituito i precedenti Obiettivi di Sviluppo del Millennio, la cui scadenza era prevista per il 2015. Gli obiettivi sono validi sia per i Paesi in via di sviluppo che per quelli avanzati. Tutti i Paesi, indipendentemente dal loro livello di sviluppo, devono sostenere una causa di interesse comune perché riguarda il mondo intero.

ATTIVITÀ 9

mondo. Ogni Paese, a modo suo, deve proporre una propria strategia di sviluppo sostenibile, orientata al raggiungimento di obiettivi comuni, e deve rendere conto dei risultati raggiunti.

In particolare, gli obiettivi ruotano attorno alle "cinque P".

-Persone: porre l'uomo e la sua dignità al centro di ogni considerazione, eliminare la fame e la povertà in tutte le sue forme e promuovere l'uguaglianza.

-Prosperità: garantire una migliore qualità di vita per tutti.

- Pace: promuovere società basate sulla pace e sull'inclusione, che fanno del dialogo la loro arma vincente

-Partenariato: attuare il programma dell'Agenda con validi partenariati internazionali e globali.

-Pianeta: proteggere l'ambiente e combattere il cambiamento climatico per garantire un futuro alle generazioni future.

Firmando il documento, gli Stati si impegnano a dichiarare e calibrare gli obiettivi dell'Agenda 2030 nel quadro della loro pianificazione economica, sociale e ambientale.

Obiettivi di sviluppo sostenibile

Obiettivo 1. Porre fine alla povertà in tutte le sue forme ovunque

Obiettivo 2. Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare e una migliore nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile.

Obiettivo 3. Garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti, a tutte le età.

Obiettivo 4. Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti.

Obiettivo 5. Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'autonomia di tutte le donne e le ragazze

Obiettivo 6. Garantire la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e dei servizi igienici per tutti

Obiettivo 7. Garantire a tutti l'accesso a un'energia economica, affidabile, sostenibile e moderna.

Obiettivo 8. Promuovere una crescita economica sostenuta, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva e un lavoro dignitoso per tutti.

Obiettivo 9. Costruire infrastrutture resilienti, promuovere un'industrializzazione inclusiva e sostenibile e favorire l'innovazione.

Obiettivo 10. Ridurre le disuguaglianze all'interno dei Paesi e tra di essi

Obiettivo 11. Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili.

ATTIVITÀ 9

Obiettivo 12. Garantire modelli di consumo e produzione sostenibili

Obiettivo 13. Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e i suoi impatti

Obiettivo 14. Conservare e utilizzare in modo sostenibile gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile.

Obiettivo 15. Proteggere, ripristinare e promuovere l'uso sostenibile degli ecosistemi terrestri, gestire in modo sostenibile le foreste, combattere la desertificazione, arrestare e invertire il degrado del territorio e fermare la perdita di biodiversità.

Obiettivo 16. Promuovere società pacifiche e inclusive per lo sviluppo sostenibile, facilitare l'accesso alla giustizia per tutti e costruire istituzioni efficaci, responsabili e inclusive a tutti i livelli.

Obiettivo 17. Rafforzare gli strumenti di attuazione e rivitalizzare il Partenariato globale per lo sviluppo sostenibile.

AUTORE/I

IPS Maffeo Pantaleoni

DATA 20/03/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

Gli obiettivi di apprendimento sono descritti all'interno dei domini cognitivi, socio-emotivo e comportamentale.

La dimensione cognitiva comprende le conoscenze e le capacità di pensiero necessarie per comprendere meglio gli SDG e le sfide per raggiungerli. La dimensione socio-emotiva comprende le competenze sociali che consentono agli studenti di collaborare, negoziare e comunicare per promuovere gli SDG, nonché le capacità di auto-riflessione, i valori, gli atteggiamenti e le motivazioni che consentono loro di sviluppare se stessi.

La dimensione comportamentale descrive la capacità di azione.

ATTIVITÀ 9

- SCIENZA**
- TECNOLOGIA**
- MATEMATICA**
- GEOGRAFIA/STORIA**

- LINGUE**
- LETTERATURA**
- MUSICA**
- ALTRO: GRAFICA E
DISCIPLINE PUBBLICITARIE**

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

- 12 - 14 ANNI** **14 - 16 ANNI** **ALTRI**

STRUMENTI NECESSARI

- PC
- Video Scribe
- social network
- Internet

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

- 1) Disegnare la mappa Agenda 2030
- 2) Scrittura della sceneggiatura
- 3) Registrare un time lapse mentre disegnatte la vostra mappa.
Registrate la vostra voce mentre leggete il copione
- 4) Editing di immagini e audio + musica
- 5) Video da condividere sui social media e in classe

ATTIVITÀ 9

PAROLE CHIAVE

- Povertà
- Fame Salute
- Educazione
- Parità di genere
- Acqua pulita e servizi igienici
- Energia rinnovabile
- Lavoro
- Crescita economica
- Innovazione
- Infrastrutture
- Città sostenibili
- Consumo
- Il clima
- Vita sott'acqua
- Vita sulla terraferma
- Pace
- Associazioni
- giustizia

ICONE



ATTIVITÀ 9

RISORSE

Guardate il video dell'attività e consultate la mappa al link.



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Le Strategie di Pensiero Visivo (VTS) sono un metodo di insegnamento che migliora le capacità di pensiero critico attraverso discussioni guidate dall'insegnante su immagini visive. Il VTS incoraggia la partecipazione attraverso un processo di problem solving di gruppo. Utilizza l'arte per insegnare il pensiero, le abilità comunicative e l'alfabetizzazione visiva. Gli studenti contribuiscono alla discussione presentando alla classe le proprie osservazioni e idee. Tutti i contributi sono accettati e considerati in modo neutrale dall'insegnante e dalla classe, in modo che gli studenti possano imparare dai punti di vista degli altri.

Il VTS pone l'accento sul processo di apprendimento del discente, individualmente e in collaborazione con gli altri, piuttosto che sulla diffusione della conoscenza da parte dell'istruttore. Pertanto, il VTS è orientato al discente. pone il potere sotto il controllo dei discenti. si concentra sul processo e non sul prodotto - ai discenti non viene data una risposta giusta, perché il processo di apprendimento e discussione è la risposta. Incoraggia il pensiero critico.

• ATTIVITÀ 9

COMPETENZE

Competenza di pensiero sistemico: capacità di riconoscere e comprendere le relazioni, di analizzare sistemi complessi, di pensare a come i sistemi sono incorporati in diversi ambiti e su diverse scale e di gestire l'incertezza.

Competenza previsionale: la capacità di comprendere e valutare molteplici futuri - possibili, probabili e desiderabili; di creare le proprie visioni del futuro; di applicare il principio di precauzione; di determinare le conseguenze delle azioni e di gestire i rischi e i cambiamenti.

Competenza normativa: la capacità di comprendere e riflettere sulle norme e sui valori che sono alla base delle proprie azioni; e di negoziare i valori, i principi, gli obiettivi e le finalità della sostenibilità, in un contesto di interessi e impegni contrastanti, conoscenze incerte e contraddizioni.

Competenza strategica: la capacità di sviluppare e attuare collettivamente azioni innovative che promuovano la sostenibilità a livello locale e non solo.

Competenza collaborativa: capacità di imparare dagli altri; comprendere e rispettare le esigenze, le prospettive e le azioni degli altri (empatia); comprendere, relazionarsi ed essere sensibili agli altri (leadership empatica); gestire i conflitti in un gruppo e facilitare un approccio collaborativo e partecipativo alla risoluzione dei problemi.

Competenza di pensiero critico: la capacità di mettere in discussione norme, pratiche e opinioni; di riflettere sui propri valori, sulle proprie percezioni e sulle proprie azioni; di prendere posizione sul tema della sostenibilità.

Competenza di autoconsapevolezza: la capacità di riflettere sul proprio ruolo nella comunità locale e nella società (globale); di valutare senza sosta e motivare ulteriormente le proprie azioni e di gestire i propri sentimenti e desideri.

Competenza di problem solving integrato: la capacità fondamentale di applicare diversi schemi di problem solving a problemi complessi di sostenibilità e di sviluppare valide opzioni di soluzione.

ATTIVITÀ 9

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

LIVELLO DI COMPETENZA	NELLA FASE DI ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	1	2	3	4
ALUNNO 1				
ALUNNO 2				
ALUNNO 2				
.....				
ALUMNO n				

LIVELLO 1	4 - 5
LIVELLO 2	6
LIVELLO 3	7-8
LIVELLO 4	9 - 10

ATTIVITÀ 9

LIVELLO DI COMPETENZA	NELLA FASE DI ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	4-5	6	7-8	9-10
Conoscenza	La conoscenza degli argomenti proposti è minima, e può essere organizzata e recuperare con l'aiuto dell'insegnante	La conoscenza degli argomenti proposti è essenziale e può essere organizzata e recuperata con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni.	Conoscenza degli argomenti proposti è consolidata e organizzata. L'allievo è in grado di recuperare e utilizzare autonomamente il lavoro matematico in modo organizzato	La conoscenza delle tematiche proposte è ampia, consolidata e ben organizzata. L'allievo sa come recuperarli, metterli in relazione in modo indipendente e utilizzarli. al lavoro. Sa come fare riferimento ad essi utilizzando diagrammi, mappe, schemi e utilizzarli nel loro lavoro anche in contesti nuovi.
Competenze	L'allievo adotta occasionalmente comportamenti e atteggiamenti in linea con i principi costituzionali e necessita di continui richiami e richieste da parte degli adulti	Lo studente mette in pratica competenze relative agli argomenti trattati nella maggior parte dei casi semplice e vicina alla propria esperienza diretta, altrimenti, con l'aiuto dell'insegnante	L'allievo mette in pratica autonomamente le competenze relative agli argomenti trattati ed è in grado di collegare le conoscenze con le esperienze vissute, con quanto studiato e con i testi analizzati, con buona pertinenza.	L'allievo mette in pratica autonomamente le competenze relative agli argomenti trattati; mette in relazione quanto conosciuto con l'altro, annota i collegamenti e li mette in relazione con quanto studiato e con le esperienze concrete con pertinenza e completezza. Apporta contributi personali e originali, utili anche per migliorare le procedure, che è in grado di adattare a una varietà di situazioni.
Abilità	L'alunno adotta occasionalmente comportamenti e atteggiamenti in linea con le norme costituzionali e necessita di continui richiami e richieste da parte degli adulti.	L'alunno adotta occasionalmente comportamenti e atteggiamenti coerenti con le norme costituzionali e necessita di continui richiami e richieste da parte degli adulti.	Assumersi le responsabilità che gli competono. Assume responsabilità nel lavoro e nei confronti del gruppo	Porta contributi personali e originali, proposte di miglioramento,, di assunzione di responsabilità verso il lavoro, verso gli altri e la comunità e ha un'influenza positiva sul gruppo.

ATTIVITÀ 9

BIBLIOGRAFIA

- https://saturdaysforfuture.it/public/files/MANUALE_ITA.pdf
- <https://www.miur.gov.it/documents/20182/1159614/UNICEF.pdf/64097af8-bf27-4876-a9bd-73a49fff1a12>
- <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/i-17-obiettivi-di-sviluppo-sostenibile>
- <https://unric.org/it/agenda-2030>
- <https://scuola2030.indire.it/>

SCALABILITÀ

La mappa può essere facilmente utilizzata a tutti i livelli di istruzione, in quanto è facile da per capire.

MAGGIORI INFORMAZIONI

La mappa può essere ulteriormente sviluppata nelle sue ramificazioni. Ogni ramo può essere oggetto di una UDA (Unità Didattica di Apprendimento)

ATTIVITÀ 10

TITOLO Tecnologie Web 2.0

SOMMARIO

I commentatori entusiasti dell'educazione danno una nuova prospettiva alla Internet con l'emergere delle cosiddette tecnologie "Web 2.0", che pongono gli studenti al centro delle attività online e facilitano presunte nuove forme di creazione, collaborazione e consumo. I sostenitori prevedono una serie di nuove sfide pedagogiche poste da una "generazione Facebook" di "ragazzi wiki", mentre le scuole e le università insegnano corsi in "Second Life" piuttosto che in ambienti reali. Una minoranza appassionata di pedagogisti si è spinta fino a preannunciare una "trasformazione del Web 2.0 nell'apprendimento" con "implicazioni potenzialmente rivoluzionarie per il campo dell'istruzione" (Thomas 2008). Tuttavia, questo entusiasmo è stato mitigato da una reazione più scettica in altri settori della comunità educativa e tecnologica. Tenendo conto di questi dibattiti, questa presentazione passerà brevemente in rassegna la letteratura di ricerca emergente nel campo dell'apprendimento potenziato dal Web 2.0 (in particolare, le applicazioni di Facebook e Second Life) e si concentrerà sulle seguenti domande: - Quali sono le prove che l'apprendimento informale avviene all'interno delle applicazioni Web 2.0 e, se sì, in che modo?

Le applicazioni Web 2.0 possono essere progettate per facilitare l'apprendimento informale? - Quali sono i potenziali benefici e i rischi posti dalle applicazioni del Web 2.0 per l'apprendimento formale nelle istituzioni educative come le scuole? Il Web 2.0 preannuncia una maggiore individualizzazione e personalizzazione dell'apprendimento informale online a scapito dell'apprendimento in contesti offline più formali?

Viviamo in un'epoca in cui il divario di età tra le generazioni si sta riducendo. Lo stile di vita della generazione Y ha iniziato a non soddisfare più la generazione Z. Questo porta a nuovi metodi e tecniche per la generazione Z. Qui esaminiamo la tecnologia Web 2.0, che possiamo definire un'importante innovazione.

Che cos'è il Web 2.0

Cosa sono gli strumenti del Web 2.0?

Quali sono i pro e i contro, abbiamo indagato?

ATTIVITÀ 10

Abbiamo esaminato gli articoli scientifici scritti su questo argomento e li abbiamo condivisi con voi.

AUTORE/I

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşcıoğlu Ortaokulu

DATA 07/03/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

Cos'è il Web 1.0, imparare.

Che cos'è il Web 2.0,
imparate.

Conoscere le differenze tra Web 1.0 e Web 2.0

Conoscere gli strumenti e i luoghi di applicazione del
Web 2.0.

Conoscere gli effetti dell'uso degli strumenti del Web 2.0 e del pensiero visivo.

Sapere quando nella vita quotidiana si possono utilizzare le tecnologie Web
2.0. Usare e condividere le tecnologie del Web 2.0.

Conoscere il contributo degli strumenti Web 2.0 al sistema educativo.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRI

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI

ATTIVITÀ 10

STRUMENTI NECESSARI

- PC, tablet o smartphone
- Internet
- Piattaforma sociale (forum, blog, canali sociali, ecc.)
- Software o pacchetti Web 2.0.

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

- Questi studi possono essere effettuati con programmi gratuiti e non limitati.
- È possibile chiedere aiuto agli esperti del settore, a condizione che utilizzino il loro nome.
- Si può creare una piattaforma che contribuisca al progetto utilizzando il Web 2.0 strumenti.
- Identificare gli eventuali aspetti negativi delle tecnologie Web 2.0.

PAROLE CHIAVE

- | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| • Informazione | • Software | • Strumenti di test ed esame |
| • Ricerca | • Etichettatura | • Strumenti di presentazione |
| • Tecnologia | • Archiviazione | • Strumenti di videoconferenza |
| • Social media | • Animazione | • Strumenti di indagine |
| • Blog | • Strumenti per foto e immagini | • Testo e strumenti di creazione |
| • Forum | • Poster | • Formazione |
| • Condivisione delle informazioni | • Strumenti per sviluppo di giochi | |
| • Internet | | |

ATTIVITÀ 10

ICONE



RISORSE

Guarda il video dell'attività



ATTIVITÀ 10

VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

La tecnologia Web 2.0 è in realtà una tecnologia che molte persone utilizzano per consapevolmente o inconsapevolmente. Quando i nostri studenti hanno scoperto cosa fossero queste tecnologie, si sono resi conto che le usavano davvero nella loro vita. Ma ora conoscono le regole a cui devono prestare attenzione. Sono particolarmente consapevoli delle possibili imprecisioni nel processo di condivisione delle informazioni.

Allo stesso tempo, i nostri studenti hanno appreso le aree di utilizzo degli strumenti web 2.0 nell'istruzione. Hanno scoperto l'importanza dell'uso degli strumenti web 2.0 per l'educazione a distanza durante il processo pandemico.

Agli studenti della nuova generazione piace accedere rapidamente alle informazioni. Ma sono consapevoli che la cosa principale è ottenere le informazioni giuste.

BIBLIOGRAFIA

- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/299152>(Tr)
- <https://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=2235&context=edupapers>(En)
- <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/cc.446>(En)
- <http://newinbre.hpcf.upr.edu/wp-content/uploads/2017/02/39458556-W2-informal-learning.pdf>(En)

● ATTIVITÀ 10

SCALABILITÀ

In particolare durante il processo pandemico, vediamo che i nostri studenti che si formano utilizzando gli strumenti del Web 2.0 sono superiori agli altri studenti. Gli strumenti del Web 2.0 rendono le lezioni più efficienti e garantiscono che il discente rimanga motivato più a lungo.

MAGGIORI INFORMAZIONI

La relazione tra la tecnologia web 2.0 e l'istruzione può essere esaminata con più dettagliatamente. È possibile esaminare gli strumenti del Web 2.0 utilizzati dalle grandi aziende e analizzare il ruolo degli strumenti del Web 2.0 nella vita aziendale.

ATTIVITÀ 11

TITOLO UGUAGLIANZE

SOMMARIO

Un'uguaglianza in matematica è costituita da due espressioni separate dal segno "=". Ha due membri, quello a destra e quello a sinistra del segno "=". Le uguaglianze sono classificate come numeriche e algebriche e possono essere di diversi tipi, come ad esempio:

- Un'uguaglianza numerica è quella in cui ci sono solo quantità note, rappresentate da numeri. Possono essere:
 - Una falsa uguaglianza numerica, ad esempio $2+1=5$, perché il risultato del primo membro è diverso da quello del secondo.
 - Una vera uguaglianza numerica. Ad esempio, $3+4=7$, perché il risultato del primo membro è uguale al risultato del secondo.
- Un'uguaglianza algebrica è un'uguaglianza in cui ci sono quantità note, che rappresentiamo con numeri, e quantità sconosciute, che rappresentiamo con lettere.
 - Un'identità è un'uguaglianza algebrica che è numericamente verificata per qualsiasi valore che assegniamo alla lettera o alle lettere che compaiono in essa. Ad esempio: $2-(x+2)=2x+4$, se sostituiamo a x un valore qualsiasi, l'uguaglianza numerica risultante è sempre vera.
 - Un'equazione è un'uguaglianza algebrica che è vera solo per determinati valori delle variabili, ad esempio $2x+3=5$, se sostituiamo $x=1$ l'uguaglianza numerica risultante è vera, ma per qualsiasi altro valore di x è falsa.

AUTORE/I

IES MEDITERRANEO

DATA 12/02/2021

VERSIONE 1

ATTIVITÀ 11

OBIETTIVI DIDATTICI

Conoscere e identificare i diversi tipi di uguaglianza.

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> SCIENZE | <input type="checkbox"/> LINGUE |
| <input type="checkbox"/> TECNOLOGIA | <input type="checkbox"/> LETTERATURA |
| <input checked="" type="checkbox"/> MATEMATICA | <input type="checkbox"/> MUSICA |
| <input type="checkbox"/> GEOGRAFIA/STORIA | <input type="checkbox"/> ALTRI |

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

- 12 - 14 ANNI 14 - 16 ANNI ALTRI

STRUMENTI NECESSARI

- Matita
- Carta
- Penna
- Pennarelli

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

Una sessione:

Abbiamo fatto una breve presentazione per spiegare in cosa consiste il Visual Thinking, attraverso la proiezione del documento: sessione di formazione sul pensiero visivo.

L'insegnante spiega i diversi tipi di uguaglianza. Il resto del tempo è dedicato alla stesura da parte degli studenti di uno schema dell'argomento: le uguaglianze...

ATTIVITÀ 11

PAROLE CHIAVE

- Uguaglianza
- Numerico
- Vero Vero
- Falso
- Algebra
- Identità
- Equazione
- Membro
- Lettere
- Sconosciuta
- Soluzione
- Radici
- Espressione
- Alcuni
- termini

ICONE

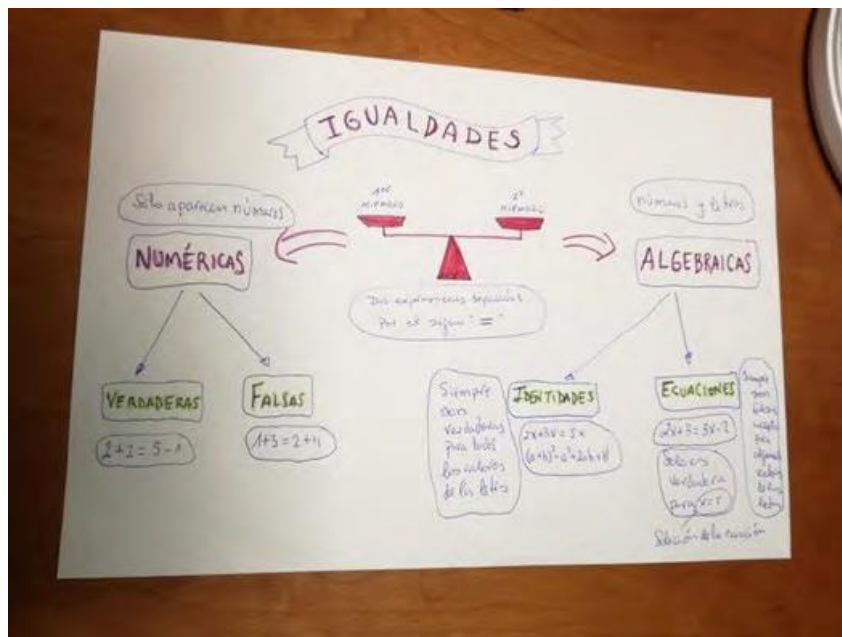
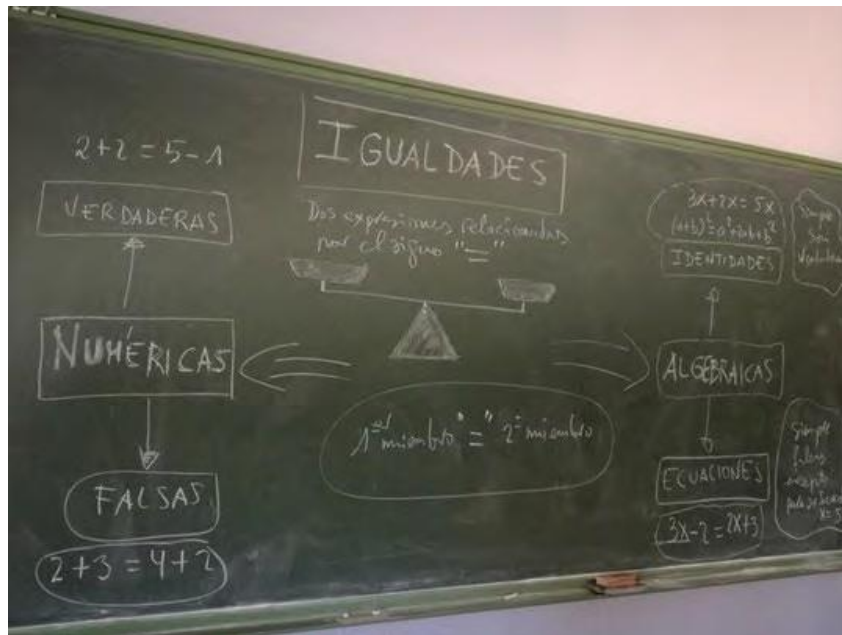


RISORSE

Guarda il video dell'attività



ATTIVITÀ 11



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Viene utilizzata una griglia di valutazione



ATTIVITÀ 11

BIBLIOGRAFIA

- Libro di matematica
- <https://www.youtube.com/watch?v=qwpQbVBAIj0&t=11s>

SCALABILITÀ

Può essere utilizzato come ripasso per altri livelli.

ATTIVITÀ 12

TITOLO Fiume Danubio e Delta del Danubio

SOMMARIO

È importante far conoscere e divulgare l'importanza del fiume Danubio in Europa e l'unicità del Delta del Danubio.

Prima di tutto, facciamo una breve presentazione del fiume a partire da circa 2000 anni fa. Il fiume era la frontiera nord-orientale dell'Impero Romano.

Ora dobbiamo sapere perché questo grande fiume è così importante per l'Europa centrale. Attraversa 10 Paesi: Austria, Germania, Slovacchia, Ungheria, Croazia, Serbia, Bulgaria, Romania, Repubblica di Moldova e Ucraina. Nasce tra le montagne della Foresta Nera in Germania, scorre per 2.850 km e finisce per formare un delta vicino al Mar Nero, dove termina il suo corso.

Il Delta del Danubio, patrimonio mondiale dell'UNESCO dal 1991, è la zona umida più grande e meglio conservata d'Europa.

Ma cosa c'è di così speciale nel Delta del Danubio? È la riserva della biosfera più grande e notevole d'Europa. Qui c'è una grande biodiversità, più di 5.000 specie di animali, paragonabili alla Grande Barriera Corallina. Ci sono più di 300 specie di uccelli stanziali e migratori.

Ciò è dovuto alla posizione del delta a metà strada tra l'equatore e il Polo Nord. Qui si trova la più grande colonia di pellicani d'Europa.

Qui si trovano 12 diversi habitat acquatici e forestali, alcuni simili a quelli della regione mediterranea.

La caccia e la pesca sono strettamente controllate perché qui ci sono specie a rischio: oche dal collo rosso, cormorani e lontre.

Nel delta vivono circa 16.000 persone, un mix culturale di rumeni, lipoveni e ucraini la cui attività principale è la pesca.

Speriamo di aver suscitato il vostro interesse e che farete sicuramente un viaggio nel Delta del Danubio.

Abbiamo cercato di riassumere, in modo chiaro, i principali elementi identitari di una delle poche regioni europee poco intaccate dall'intervento umano, iscritta nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'Unesco. È possibile che questa regione unica abbia suscitato il vostro interesse a conoscerla.

ATTIVITÀ 12

AUTORE/I

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

DATA 14/03/2021

VERSIONE 1

OBIETTIVI DIDATTICI

Insegnare agli studenti il fiume Danubio e il Delta del Danubio.

In quale parte d'Europa si trova il fiume Danubio?

Qual è il corso del fiume e quali paesi attraversa? Perché il Delta del Danubio è stato inserito nella lista del Patrimonio mondiale dell'UNESCO?

Scoprite la posizione e le peculiarità del Delta del

Danubio. Perché la caccia e la pesca sono strettamente controllate?

Quali sono le specie animali protette?

Conoscere gli abitanti caratteristici.

Siete invitati a dare un'occhiata più da vicino a questa regione.

SCIENZA

TECNOLOGIA

MATEMATICA

GEOGRAFIA/STORIA

LINGUE

LETTERATURA

MUSICA

ALTRI

LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per...

12 - 14 ANNI

14 - 16 ANNI

ALTRI

STRUMENTI NECESSARI

- PC, tablet o
- smartphone Internet

ATTIVITÀ 12

SVILUPPARE L'ATTIVITÀ

Questi studi possono essere effettuati con programmi gratuiti e non limitati. Questo materiale può essere arricchito con informazioni aggiuntive o immagini interessanti. Il video può essere visto da studenti di molti Paesi europei, poiché il delta è patrimonio dell'umanità dell'UNESCO.

PAROLE CHIAVE

- Fiume Delta del Danubio
- Delta del Danubio
- Paese
- Foresta Nera
- Mar Nero
- Germania
- Uccelli
- Lontre
- Pellicano
- Oca rossa
- Cormorani Paese
- Abitanti
- Zone umide
- Foresta
- Habitat acquatici Pesca
- Caccia

ICONE



ATTIVITÀ 12

RISORSE

Guarda il video dell'attività



VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

Gli alunni hanno appreso le nozioni di base sul fiume Danubio. Hanno capito perché il Danubio può essere considerato un fiume internazionale. Si sono resi conto dell'unicità del Delta del Danubio e del motivo per cui è un patrimonio dell'UNESCO.

Hanno scoperto perché il delta potrebbe essere un'importante destinazione turistica durante la pandemia, dato che questa regione è scarsamente popolata.

BIBLIOGRAFIA

- <https://whc.unesco.org/en/list/588/> (EN)
- <http://romaniatourism.com/danube-delta.html> (EN)
- <https://agroteca.ro/> (Ro)
- <https://infoanimale.net/> (Ro)

SCALABILITÀ

In particolare durante il processo pandemico, vediamo che i nostri studenti che si formano utilizzando informazioni semplificate sono superiori agli altri. Gli strumenti video di breve durata, rendono le lezioni più efficaci e garantiscono che il discente rimanga motivato più a lungo.

MAGGIORI INFORMAZIONI

Il fiume Danubio, il Delta del Danubio e il rapporto con l'educazione possono essere esaminati in modo più dettagliato utilizzando altre fonti. Aggiungendo altre informazioni a questo schema, gli studenti possono approfondire la loro conoscenza della regione.