

## Format progettazione dell'EAS

<b>Target</b> <i>Classe, specificare presenza di studenti con BES, DSA, ecc.</i>	<b>Classe quarta: studenti DVA (2), studenti BES (2)</b>
<b>Disciplina/e coinvolte</b>	<i>Scienze, tecnologia, inglese, ed. civica, italiano, matematica (statistica)</i>
<b>Traguardo/i di competenza disciplinari</b> <i>Copia e incolla dalle Indicazioni Nazionali (Scuola Primaria e/o Secondaria I grado) o le Linee Guida (Scuola Secondaria II grado)</i>	<p><b>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagisce in modo collaborativo in una conversazione e in una discussione in modo aderente al tema</li> <li>- Utilizza registri linguistici in rapporto ad ambiti e contesti diversi in funzione anche dell'esposizione orale.</li> <li>- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</li> </ul> <p><b>Comunicazione nelle lingue straniere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</li> </ul> <p><b>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva, descrive, rappresenta la realtà utilizzando specifici linguaggi matematici, scientifici e tecnologici.</li> <li>- Rappresenta relazioni e dati e, in situazioni significative, usa rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</li> </ul> <p><b>Competenze sociali e civiche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza l'ambiente sociale e naturale.</li> </ul>
<b>Dimensione/i di competenza</b>	<p><i>Es. Sviluppare consapevolezza in materia di rispetto dell' "ambiente" che ci circonda. (ed civica)</i>  <i>Conoscere e riconoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</i></p> <p><i>Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti</i></p>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Analizzare i dati di un grafico, interpretarli in termini di benessere ambientale e assumere comportamenti virtuosi conseguenza</i></li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Progettare, realizzare un avatar personale utilizzando l'applicazione Canva</i></li> <li>● <i>Contestualizzare l'avatar in un ambiente responsabilmente sostenibile</i></li> <li>● <i>Utilizzare la lingua straniera per descrivere il proprio avatar e l'ambiente di appartenenza</i></li> <li>● <i>Utilizzare la lingua straniera per descrivere le azioni</i></li> </ul>
<b>Prerequisiti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Interiorizzare gli obiettivi di conoscenza acquisiti durante il percorso annuale del programma di lingua inglese</i></li> <li>● <i>Conoscere la funzione dello strumento "Fybra" inserito nell'aula: analizzare l'applicativo e riconoscere i segnali dell'apparecchio presente in aula</i></li> <li>● <i>Conoscere le applicazioni dell'intelligenza artificiale nella vita di tutti i giorni</i></li> <li>● <i>Avere consapevolezza dei comportamenti virtuosi in materia di risparmio, riciclo, riduzione</i></li> <li>● <i>Saper utilizzare l'applicazione "Canva", realizzando un avatar virtuale in un ambiente specifico</i></li> </ul>
<b>Setting</b>	<p><i>Indicare per ogni fase come si pensa di organizzare lo spazio (aula, laboratorio, outdoor...) e come si pensa di organizzare gli studenti.</i></p> <p><i>Se si <u>lavora in gruppo</u>, quali dimensioni dovrebbe avere il gruppo? Come entra in gioco la tecnologia?</i></p> <p><i>Se si lavora in <u>ambienti online</u> indicare come è strutturato questo spazio.</i></p> <p>AULA INFORMATICA :Il laboratorio informatico sarà organizzato con una disposizione di tavoli e sedie che consentano agli studenti di lavorare comodamente ai loro computer. Ogni postazione avrà un computer con accesso a Internet e un account Canva già configurato per l'attività. Gli ambienti digitali saranno preparati con cartelle contenenti risorse e istruzioni per l'attività. Gli studenti lavoreranno autonomamente sui loro computer per creare e personalizzare il loro avatar utilizzando le funzionalità di Canva.</p> <p>Durante l'attività, gli insegnanti effettueranno brevi controlli per monitorare il progresso degli studenti e fornire feedback specifici. Alla fine dell'attività, gli studenti salveranno il loro avatar e avranno l'opportunità di condividerlo con i loro compagni di classe o di presentarlo all'intera classe, se lo desiderano. Gli insegnanti incoraggeranno la condivisione e la discussione tra gli studenti sui loro avatar, promuovendo un ambiente collaborativo e inclusivo.</p>



--	--

Titolo dell'EAS	Super citizen avatar	
Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
<p><b>Preparatoria</b> Leggere, ricercare, analizzare, esperire</p> <p>Funzione operativa: <i>anticipare</i> Logica didattica: <i>problem setting</i></p> <p><b>Attività anticipatoria</b></p> <p><b>Framework</b></p> <p><b>Stimolo</b></p> <p><b>Consegna del mandato di lavoro</b></p>	<p><i>In questa fase il docente predisporre il lavoro preliminare (da far svolgere a casa oppure in aula), prepara il framework concettuale e il materiale di supporto. Descrivere gli step di progettazione e indicare cosa si chiede agli studenti. Inserire tutti i riferimenti (link) ai materiali prodotti (es. consegna, job aids, link a video-stimolo, indicare il framework concettuale etc...).</i></p> <p><i>Circle time: brainstorming sull'Intelligenza artificiale, e importanza del preservare l'ambiente</i></p> <p><i>Elementi-chiave</i></p> <p><i>Video, immagini, dati, musiche</i> <a href="#">gocce di civiltà in un mare di plastica</a></p> <p><a href="#">Impara a prenderti cura dell'ambiente</a></p> <p><b>Fase preparatoria:</b> I ragazzi in autonomia effettueranno delle ricerche riguardanti le azioni che si possono compiere per tutelare l'ambiente e renderlo più sostenibile. Potranno procedere utilizzando i seguenti canali</p> <p>Libri e Riviste:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Libri illustrati e storie possono essere fonti efficaci per introdurre i concetti di conservazione, riciclo, riduzione dei rifiuti e risparmio energetico ai bambini in modo divertente e coinvolgente.</li> </ul>	<p><i>Massimo 2-3 ore dedicate all'intero episodio</i></p>



- Riviste educative per bambini spesso includono articoli, fumetti o attività che promuovono la consapevolezza ambientale e offrono consigli pratici su come prendersi cura dell'ambiente.

Siti Web Educativi:

Questi siti offrono giochi interattivi, video educativi, schede informative e attività pratiche per coinvolgere i bambini nel processo di apprendimento.

- Alcuni esempi includono National Geographic Kids, NASA Climate Kids, WWF Panda Planet, Green Kid Crafts e molti altri.

Risorse Didattiche Online:

- Piattaforme educative online come Khan Academy, PBS LearningMedia e National Geographic Education offrono moduli didattici, lezioni e risorse scaricabili su temi ambientali e di sostenibilità.

Porteranno poi il materiale in aula, dove verrà effettuato un momento di scambio e di confronto.

Ogni alunno penserà poi alle caratteristiche fisiche da attribuire al proprio avatar, fornendogli anche uno slogan o un compito sostenibile:

Un avatar avente l'obiettivo di tutelare l'ambiente potrebbe essere caratterizzato da diverse caratteristiche che riflettono valori di sostenibilità, conservazione e rispetto per la natura.

**Vestiti Eco-friendly:** L'avatar potrebbe indossare abiti realizzati con materiali sostenibili, come cotone organico, tessuti riciclati o fibre naturali biodegradabili. Questo promuove l'importanza della moda sostenibile e dell'utilizzo di materiali eco-friendly.

**Accessori Naturali:** Gli accessori dell'avatar potrebbero includere elementi che richiamano la natura, come collane fatte con semi, braccialetti di legno riciclato o ciondoli con motivi floreali. Questo enfatizza il legame tra l'avatar e l'ambiente naturale.

**Simboli di Conservazione:** L'avatar potrebbe essere decorato con simboli o immagini che rappresentano la conservazione dell'ambiente, come foglie, alberi, animali in via di estinzione o il simbolo del riciclo. Questo trasmette un messaggio visivo chiaro sull'importanza della protezione della natura.

**Background Naturale:** L'avatar potrebbe essere posto in un ambiente naturale, come una foresta, una spiaggia incontaminata o un paesaggio montano. Questo evidenzia il legame tra l'avatar e l'ambiente circostante, incoraggiando il rispetto e la cura della natura.

**Atteggiamento Eco-consapevole:** L'avatar potrebbe essere rappresentato mentre svolge attività eco-consapevoli, come raccogliere rifiuti, piantare alberi, utilizzare mezzi di trasporto ecologici o risparmiare energia. Questo promuove comportamenti positivi e sostenibili tra gli spettatori.



<p><b>Operatoria</b> Fare, creare artefatti autentici in contesti concreti, condividere</p> <p>Funzione operativa: <i>produrre</i> Logica didattica: <i>learning by doing</i></p> <p><b>Gestione dell'attività di produzione</b></p> <p><b>Condivisione interna ed esterna</b></p>	<p><i>In questa fase il docente costruisce la consegna per l'attività d'aula, individuale o di gruppo. Descrivere gli step di progettazione e indicare cosa si chiede agli studenti. Inserire tutti i riferimenti (link) ai materiali prodotti (es. eventuali job aids, istruzioni, tutorial etc...).</i></p> <p><b>Fase operatoria:</b> In aula d'informatica ogni ragazzino lavorerà al proprio computer utilizzando l'account Canva già configurato per l'attività. L'obiettivo sarà quello di permettere ad ogni singolo ragazzo di lavorare in autonomia, non mancheranno i feedback da parte delle insegnanti. All'inizio dell'attività l'insegnante potrà introdurre il concetto di sostenibilità ambientale, spiegando l'importanza di pratiche ecosostenibili e incoraggiando gli studenti a pensare in modo critico su come possono contribuire a preservare l'ambiente. L'insegnante può fornire risorse aggiuntive, come immagini, iconografie o informazioni sulla sostenibilità, che gli studenti possono utilizzare per personalizzare i loro avatar in modo più significativo. Una volta che gli studenti hanno completato i loro avatar, l'insegnante può fornire feedback costruttivo per aiutarli a migliorare e riflettere sulle scelte fatte durante il processo di creazione. Possono anche valutare i progetti degli studenti in base alla creatività, alla pertinenza rispetto al tema della sostenibilità e alla qualità complessiva del lavoro</p>	
<p><b>Ristrutturativa</b> Condividere, attivare processi metacognitivi, sviluppare consapevolezza critica</p> <p>Funzione operativa: <i>riflettere</i> Logica didattica: <i>reflective learning</i></p> <p><b>Debriefing</b></p> <p><b>Lezione a posteriori</b></p>	<p><i>In questa fase il docente costruisce la scaletta per il debriefing e immagina come valorizzare il prodotto realizzato dagli studenti (es. documentazione interna, esterna...). Poi, meta-riflette con loro e fissa i concetti. Inserire tutti i riferimenti (link) ai materiali prodotti dal docente per svolgere efficacemente il debriefing (es. brainstorming, short writing, answer &amp; question, mappe concettuali). Indicare possibili attività per continuare il percorso dopo il presente EAS.</i></p> <p><b>Fase ristrutturativa:</b></p> <p>La costruzione dell'avatar ecosostenibile potrebbe offrire agli alunni un'esperienza educativa coinvolgente e significativa, che non solo li sensibilizza riguardo alle questioni ambientali, ma li prepara anche a diventare cittadini responsabili e consapevoli del proprio impatto sull'ambiente. Al termine di tutta l'attività pratica si potrebbe effettuare una riflessione in circle-time analizzando alcuni di questi aspetti:</p> <p>Consapevolezza ambientale: L'attività potrebbe aumentare la consapevolezza degli studenti riguardo alle questioni ambientali e alla necessità di adottare comportamenti sostenibili per proteggere il pianeta.</p> <p>Responsabilità individuale: Gli alunni potrebbero comprendere l'importanza del proprio ruolo nel contribuire a un ambiente più sano e sostenibile, anche attraverso azioni quotidiane come il riciclo, il risparmio energetico e l'uso di materiali eco-friendly.</p>	



	<p>Creatività e immaginazione: L'esperienza di progettare e costruire l'avatar potrebbe stimolare la creatività e l'immaginazione degli studenti, incoraggiandoli a pensare in modo innovativo su come integrare pratiche sostenibili nella propria vita e nella società.</p> <p>Empatia per l'ambiente: Creare un avatar ecosostenibile potrebbe aiutare gli studenti a sviluppare un senso di empatia e rispetto per la natura e gli animali, incoraggiandoli a considerare come le proprie azioni influenzano l'ambiente circostante.</p> <p>Capacità di comunicazione: Attraverso la presentazione e la condivisione dei propri avatar ecosostenibili, gli studenti potrebbero migliorare le proprie capacità di comunicazione e di esprimere le proprie idee e opinioni in modo chiaro e persuasivo.</p> <p>Collaborazione e apprendimento cooperativo: L'attività potrebbe favorire la collaborazione tra gli studenti, incoraggiandoli a condividere idee, discutere strategie e lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune.</p>	
<p><b>Strumenti di valutazione utilizzati</b></p> <p><i>Embedded assessment</i></p>	<p><i>Inserire gli strumenti di valutazione predisposti per ciascuna fase (es: rubrica di prodotto, rubrica di processo, check-list, analisi swot, peer evaluation, griglia di osservazione).</i></p> <p><b>Fase preparatoria:</b></p> <p><b>Fase operatoria:</b></p> <p><b>Fase ristrutturativa:</b></p>	

