



**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "G. CARDUCCI"
SAN CATALDO (CL)**

Viale Indipendenza, 24 - 93017 San Cataldo - Tel: 0934 586261

Codice meccanografico: CLMM029001

Email: clmm029001@istruzione.it - Pec: clmm029001@pec.istruzione.it

Sito web: <https://www.carduccisancataldo.edu.it/>



Descrizione sintetica del progetto (massimo 1500 caratteri inclusi gli spazi) (indicare le finalità, le attività, le modalità di realizzazione e di trasferimento agli studenti dei contenuti, degli strumenti e delle competenze relative ad almeno 2 delle 4 aree tematiche - Rif. punto 3 del Regolamento - sviluppate nell'ambito del progetto Saper(e)Consumare, nonché indicare l'inserimento dello stesso nel POF anno scolastico 2022-2023).

Il progetto **"Occhi aperti sul futuro"** si propone di sviluppare negli alunni una maggiore consapevolezza in merito alle proprie abitudini di acquisto affinché le orientino in base a criteri ambientali e sociali sostenibili. In particolare nelle classi prime si promuoveranno attività legate alla metodologia dello storytelling attraverso la produzione di videoclip, tutorial o spot pubblicitari per rendere gli alunni cittadini digitali consapevoli dei rischi e delle opportunità della rete, capaci di distinguere i contenuti inadatti, le fake news, l'adescamento in rete e in grado di tutelare la propria web reputation. Nelle classi seconde si attiverà con la metodologia del debate una discussione su come tutelare i diritti dei consumatori affinché con senso critico gli alunni sappiano orientarsi tra acquisti on line e in presenza e accordino le proprie preferenze nello scegliere i beni di consumo con i requisiti normativi di affidabilità e nel rispetto dell'ecologia. Nelle classi terze saranno promosse strategie e azioni improntate sulla metodologia del project work: gli alunni indagheranno sui punti di forza e di debolezza della nostra scuola per capire come migliorare l'ambiente scolastico in cui gli alunni vivono attraverso la realizzazione di prototipi di una scuola sostenibile azionata da schede programmabili. In definitiva si vuole sviluppare nel consumatore consapevole la capacità di valutare diverse fonti d'informazione, digitali e non, per utilizzarle nelle quotidiane situazioni d'acquisto e di consumo.

Obiettivi

Il progetto si propone i seguenti obiettivi:

- contribuire alla crescita delle conoscenze e delle competenze dei cittadini verso un consumo responsabile, consapevole e sostenibile con particolare riguardo all'uso del digitale
- promuovere l'istruzione nei confronti dei consumatori per contribuire a tutelare la salute, la sicurezza e gli interessi economici di chi acquista
- sensibilizzare i ragazzi e le ragazze sulle connessioni tra i consumi individuali e collettivi e sugli impatti che questi hanno sull'ambiente, sulla salute delle persone e sui diritti dei lavoratori.

- affrontare le nuove sfide relative ai diritti dei consumatori e cogliere le opportunità di responsabilizzazione offerte dalla transizione verde
- Educare allo sviluppo sostenibile (ESS) per promuovere lo sviluppo di competenze trasversali come il "pensare in modo sistemico"

Indicare nel progetto gli elementi innovativi e originali

Gli elementi innovativi presenti nel progetto sono legati all'uso di metodologie attive, che vedono l'alunno protagonista del processo di apprendimento. Nei tre percorsi individuati (Storytelling sulla cittadinanza digitale, Debate su commercio on line o in presenza a tutela dei consumatori e Project work sulla scuola sostenibile) gli studenti elaborano le informazioni lavorando in gruppi, usano strumenti digitali collaborativi quali Documenti, Fogli di calcolo, presentazioni, mappe concettuali e costruiscono il sapere e il saper fare dando vita a un nuovo prodotto nuovo e originale con lo scopo di mostrarlo agli utenti del territorio. L'innovazione è data dall'uso di un assetto di apprendimento informatizzato, con l'uso di schede programmabili. Tutti gli elaborati saranno socializzati attraverso mostre o manifestazioni conclusive del percorso e saranno diffusi tramite le piattaforme social della scuola.

Destinatari

Indicare il numero degli studenti coinvolti nel progetto: 200 alunni

Descrivere quali sono i destinatari finali (studenti, comunità educante, etc.) e le modalità di coinvolgimento degli stessi. (massimo 400 caratteri inclusi gli spazi)

Cittadinanza digitale è il tema scelto per le classi prime dell'Istituto, la tutela dei consumatori per le seconde, la "scuola sostenibile" per le terze. Gli studenti sono protagonisti in tutte le fasi con strumenti condivisi. Stakeholders sono l'amministrazione comunale e la Dirigenza, alcune attività commerciali locali e genitori/ familiari con esperienza nel settore della vendita.

Gruppo di progetto

Indicare e descrivere i soggetti che verranno coinvolti nella ideazione e nella realizzazione del progetto.

(massimo 400 caratteri inclusi gli spazi)

L'animatore digitale e un suo collaboratore, ideatori del progetto, propongono, previa approvazione del C.d.D., di inserire i percorsi nel progetto di Educazione civica delle classi aderenti e nel PTOF di istituto. Nella realizzazione del progetto saranno coinvolti gli stakeholders precedentemente indicati.

Modalità di realizzazione

Descrivere come il progetto verrà realizzato e gestito (fasi/ruoli/attività/output, cronoprogramma).

(massimo 1500 caratteri inclusi gli spazi)

Fasi comuni a tutti i percorsi: indagine ricerca- azione (ricerche sul web, discussioni partecipate) ideazione e prototipazione (realizzazione di mappe, simulazioni con robotica educativa), realizzazione dei prodotti finali specifici per ogni percorso.

Il docente in tutte le fasi è ideatore del setting di apprendimento e facilitatore dell'apprendimento.

Attività: saranno organizzate suddividendo la classe in gruppi cooperativi, ai quali verranno forniti dati, informazioni, bibliografia web da analizzare secondo uno schema predisposto dal docente. A questa fase seguirà la rielaborazione dei contenuti e di progettazione di un prodotto finale.

Per il primo percorso relativo alla netiquette, parole ostili, tutela della privacy e dei dati sensibili, gestione delle fake news, web reputation, ecc... si realizzerà una mostra aperta al territorio con cartelloni interattivi, video, spot, disegni, fumetti, testi narrativi, brani musicali.

Per il secondo percorso le attività finali confluiranno in un Debate documentato su un TG scolastico sui diritti dei consumatori e la qualità dei prodotti acquistati (educazione al consumo), fornendo esempi di corretta pubblicità, con interviste a commercianti e/o produttori locali.

Per il terzo percorso si cercherà di individuare punti di forza e di debolezza della scuola, si avvanzeranno proposte per renderla più sostenibile e si creeranno e di prototipi di edifici sostenibili o parti di esso.

Le attività si svolgeranno entro il mese di maggio.

Monitoraggio

Indicare le azioni che verranno intraprese per monitorare l'andamento, l'efficacia e il gradimento del progetto, e verificare il raggiungimento dei risultati, sia in termini di competenze acquisite sia in termini di output prodotti.

(massimo 1000 caratteri inclusi gli spazi)

Durante l'anno scolastico si procederà ad un monitoraggio costante in termini di ore di attività svolte e qualità delle attività proposte attraverso griglie di osservazione che verranno compilate dal docente facilitatore. Verranno somministrati in itinere agli alunni dei questionari metacognitivi e delle autobiografie cognitive per render loro consapevoli del percorso realizzato ma anche per individuare eventuali criticità da correggere in corso d'opera. Il monitoraggio riguarderà non solo il percorso ma anche i prodotti realizzati. L'efficacia dei percorsi verrà individuata anche mediante il successo dei prodotti finali, in termini di visibilità ed apprezzamento da parte della collettività scolastica e cittadina.

Beni

Per la realizzazione della mostra finale prevista per il primo percorso di Cittadinanza digitale occorrono 4 pannelli espositivi e schede programmabili per l'interattività dei contenuti. Per il terzo percorso sulla scuola sostenibile saranno necessari 6 Kit per la realizzazione di un edificio Smart ecosostenibile, 6 Kit per la realizzazione di una mini serra, 6 kit educativi per realizzare celle a combustibile rinnovabile (sole e acqua), un kit carriola edugreen, 3 mini serre idroponiche, 6 Modelli di veicoli a energia solare per simulare il trasporto degli studenti

a scuola con energia rinnovabile. Tutti i kit citati sono controllati attraverso schede digitali programmabili.

COSTO TOTALE BENI 4600 EURO

SERVIZI

Per il primo percorso di Cittadinanza Digitale e per il secondo percorso relativo alla tutela dei diritti dei consumatori occorrono delle utenze Google Workspace for Education, degli abbonamenti annuali sia a piattaforme per la realizzazione di giochi, presentazioni interattive, scrittura condivisa e per la realizzazione di fumetti sia a software per l'editing del video.

COSTO TOTALE IVA COMPRESA 4300 EURO

SPESE GENERALI 890 EURO

SPESE TOTALI LORDE 9790 EURO

prime	cittadinanza digitale: i rischi della rete	mostra "I rischi della rete" con i prodotti realizzati (cartelloni interattivi, video, spot, disegno, fumetti, testi narrativi, brani musicali) <ul style="list-style-type: none">- adescamento in rete- netiquette e parole ostili (hatespeech)- tutela della privacy e dei dati sensibili- gestione delle fake news- web reputation- contenuti inadatti (come riconoscerli e segnalarli)- cyberbullismo- dipendenza dalla rete
seconde	Debate: acquisti on line vs acquisti in presenza (diritti del consumatore maggiormente tutelati?)	Storytelling delle attività CLASSROOM (MODULI, FOGLI, PRESENTAZIONI) CAMTASIA E CANVA -qualità dei prodotti e dei servizi -adeguata informazione e corretta pubblicità - correttezza e lealtà delle pratiche commerciali educazione al consumo

terze	scuola sostenibile	realizzazione di prototipi e modelli di edifici sostenibili Realizzazione di un questionario condiviso (Google moduli) con domande da rivolgere al DS e all'amministrazione comunale individuazione dei punti di forza e di debolezza della scuola (ciò che va bene o ciò che può essere migliorato) formulazione di idee e proposte per rendere più sostenibile la scuola in base all'analisi dei punti di debolezza. Tali proposte che verranno presentate e discusse al DS e all'amministrazione comunale sotto forma di presentazione creazione di prototipi di edificio scolastico sostenibile o sue parti con stampa 3D (es. creazione di pannelli solari)
--------------	---------------------------	--