



# ISTITUTO COMPRENSIVO 2 "VINCENZO RUSSO"

Palma Campania

[www.icvincenzorusso.edu.it](http://www.icvincenzorusso.edu.it)

Anno Scolastico 2022/2023



MY CLASSROOM 4.0	
Curricolare X	Extracurricolare
Azioni di miglioramento	
<b>Sede di attuazione</b>	<b>Istituto Comprensivo 2° "Vincenzo Russo" Palma Campania – NA Secondaria di primo grado, via Trieste</b>
<b>Presentazione del progetto</b> 	Il progetto ha l'intento di guidare i ragazzi alla conoscenza di diritti, possibilità e rischi del digitale. Partendo dall'economia del proprio territorio si proporrà la gestione digitale di beni virtuali, operando scelte ed evitando sprechi, attraverso l'uso di applicativi gestionali. Si intende promuovere e rafforzare le abilità informatiche degli studenti applicandole nella progettazione di videogiochi ed App per digitalizzare un servizio che spinga a comportamenti più efficaci ed efficienti per sé stessi e per la collettività. L'obiettivo è agevolare il radicamento dei principi dell'economia circolare nel contesto del proprio territorio, analizzando un problema.
<b>Analisi dei bisogni/Analisi del contesto</b>	La società contemporanea si rende protagonista della rapida diffusione della tecnologia che invade ogni area del vivere quotidiano, dalla realtà familiare a quella scolastica, lavorativa, economica, amministrativa, ed ambientale. La competenza digitale diviene fondamentale per partecipare alla vita sociale, e la scuola ha il compito di realizzare progettualità che guidino in modo consapevole lo sviluppo degli alunni nel percorso di formazione, che li condurrà ad essere cittadini attivi e competenti. Partire dal contesto territoriale per individuare servizi rivolti alla popolazione che potrebbero essere migliorati o implementati per mezzo di applicazioni digitali
<b>Destinatari</b>	Il progetto è destinato a tutti gli allievi della secondaria di primo grado. Gli argomenti saranno trattati in modo graduale e rapportati all'età.
<b>Compito e prodotto</b>	Gli alunni realizzeranno prodotti multimediali relativi alla produzione di beni, partendo dalla materia prima per giungere al prodotto finito, considerando gli aspetti tecnici, economici finanziari ed ecologici relativi alle emissioni e al riciclo degli scarti di produzione, digitalizzandone ed informatizzandone le varie fasi. Progettazione e creazione dell'intervento per gestire il servizio attraverso siti web ed applicativi specifici
<b>Obiettivi</b>	La finalità del progetto è sensibilizzare ed educare i giovani al consumo responsabile, consapevole e sostenibile con particolare riguardo all'uso del digitale, nell'ambito dell'insegnamento dell'educazione civica ed in riferimento all'Agenda 2030. Favorire la cittadinanza digitale attraverso quattro percorsi: educazione digitale, diritti dei consumatori, educazione finanziaria e consumo sostenibile. Ragionare in maniera critica e sistemica sul ciclo di vita e sui processi generativi. Analizzare e valutare gli aspetti di innovazione e di problematicità dello sviluppo tecnico-scientifico rispetto alla tutela dell'ambiente e del territorio Fornire strumenti culturali per conoscere nuovi paradigmi lavorativi e contesti sociali sostenibili.



# ISTITUTO COMPRENSIVO 2 "VINCENZO RUSSO"

Palma Campania

[www.icvincenzorusso.edu.it](http://www.icvincenzorusso.edu.it)

Anno Scolastico 2022/2023

 <p><b>educazione digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• acquisire dimestichezza con un nuovo linguaggio, i concetti che veicola e le tecnologie che lo producono e lo divulgano</li> <li>• capire come agire online consapevoli dei propri diritti anche prima, durante e dopo una procedura d'acquisto</li> <li>• verificare le proprie competenze digitali</li> <li>• imparare a tutelarsi come consumatrici e consumatori nel settore delle comunicazioni</li> <li>• conoscere i quadri europei di riferimento sulle competenze digitali e gli strumenti che offrono a docenti, cittadine e cittadini</li> </ul>
 <p><b>diritti dei consumatori</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere l'evoluzione della cultura dei diritti</li> <li>• imparare a fare scelte d'acquisto in un mondo sempre più digitalizzato</li> <li>• conoscere la sicurezza dei prodotti ,l'adeguata informazione, la trasparenza e l'equità nei rapporti contrattuali</li> <li>• spiegare l'esercizio delle pratiche commerciali secondo principi di buona fede e lealtà</li> <li>• saper tutelare i propri diritti</li> </ul>
 <p><b>economia circolare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• introdurre alla teoria e alla pratica di uno sviluppo sostenibile</li> <li>• dotare degli elementi necessari per comprendere i principi alla base del modello economico circolare</li> <li>• fornire le nozioni essenziali per un corretto smaltimento, riuso e riciclo dei materiali e dei prodotti</li> </ul>
 <p><b>educazione finanziaria</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rendere familiari concetti basilari come la pianificazione delle risorse finanziarie, il budget, il risparmio e la gestione delle tasse</li> <li>• illustrare i nuovi parametri per la misurazione del benessere collettivo</li> <li>• far conoscere gli strumenti di pagamento online, dalle carte ai bonifici, e spiegarne l'uso secondo le diverse esigenze</li> <li>• insegnare a investire con consapevolezza sia per aumentare le proprie risorse sia per portare vantaggi alla società e all'ambiente</li> <li>• introdurre al concetto di diversificazione degli investimenti: obbligazioni, azioni e/o strumenti di finanza sostenibile</li> <li>• spiegare come difendersi dalle insidie della Rete.</li> </ul>
<b>Obiettivi bersaglio</b>	
<b>Obiettivo prioritario RAV - Miglioramento risultati scolastici</b>	
<b>Obiettivo prioritario RAV - Miglioramento risultati INVALSI</b>	



# ISTITUTO COMPRENSIVO 2 "VINCENZO RUSSO"

Palma Campania

[www.icvincenzorusso.edu.it](http://www.icvincenzorusso.edu.it)

Anno Scolastico 2022/2023

<b>Mission d'istituto</b> Accoglienza Inclusione Orientamento		
<b>Obiettivi formativi del PTOF</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning</li> <li>2. Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche</li> <li>3. Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e Degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori</li> <li>4. Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali</li> <li>5. Sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media, nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro</li> <li>6. Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati</li> <li>7. Valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese</li> <li>8. Individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti</li> <li>9. Definizione di un sistema di orientamento</li> </ol>		
<b>Competenze attese</b>		<p>La realizzazione di tali percorsi formativi condurrà al raggiungimento di competenze in ambito digitale, tecnologico, scientifico ed economico. Percorsi di learning by doing, consentiranno di maturare competenze civico-sociali, economiche ed imprenditoriali e raggiungere le competenze chiave europee previste dalle Indicazioni Nazionali.</p> <p>Gli alunni, al centro dell'esperienza-apprendimento, potranno sviluppare le soft skill, grazie alla gamification potranno giocare e progettare creativamente al fine di stabilire nuovi collegamenti e aumentare le capacità di problem solving, l'autostima e la motivazione, favorendo l'inclusione.</p> <p>Il progetto sostituisce le UdA di Educazione Civica in termini di competenze, abilità e conoscenze (vedi Curricolo allegato al PTOF)</p>
<b>Abilità e conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
	<p>Promuovere l'interiorizzazione e il rispetto delle regole di convivenza; Sviluppare la capacità di rispettare se stessi e gli altri. Rispettare le opinioni altrui Esprimere vissuti riconoscendo le proprie emozioni. Cogliere le responsabilità del cittadino nei confronti del territorio e dell'ambiente Assumere comportamenti responsabili al fine di promuovere lo sviluppo ecosostenibile e promuovere la tutela dell'ambiente</p>	<p>Regole di convivenza. Conoscere le emozioni. Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete. Agenda 2030 Sviluppo sostenibile Economia circolare Diritti delle generazioni future Educazione finanziaria Valorizzazione del patrimonio, ambientale storico e culturale. Servizi del territorio</p>



# ISTITUTO COMPRENSIVO 2 "VINCENZO RUSSO"

Palma Campania

[www.icvincenzorusso.edu.it](http://www.icvincenzorusso.edu.it)

Anno Scolastico 2022/2023

	Adottare nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto della salute, del territorio, dell'ambiente e delle risorse naturali	
<b>Attività</b>	<p>Dopo una fase iniziale che coinvolgerà tutti gli alunni nel percorso formativo di accoglienza, si procederà ad implementare le varie azioni formative del curricolo verticale. Incontri tematici e workshop con esperti e genitori impiegati nel settore lavorativo artigianale ed industriale, apporteranno la propria esperienza in campo lavorativo, imprenditoriale e di gestione delle risorse. Successivamente con ricerche sul territorio si potranno individuare servizi rivolti alla popolazione che potrebbero essere migliorati o implementati per mezzo di applicazioni digitali. Si procederà alla progettazione e creazione dell'intervento per gestire il servizio attraverso siti web ed applicativi specifici, infine testare il prodotto per controllarne la funzionalità e l'impatto.</p> <p>Classi prime Classi seconde Classi terze</p> <p><a href="https://www.sapereconsumare.it/il-tuo-spazio-di-lavoro/">https://www.sapereconsumare.it/il-tuo-spazio-di-lavoro/</a></p>	
<b>Periodo di attuazione</b>	Intero anno scolastico	
<b>Ore e discipline coinvolte</b>	Tutte le discipline  Le attività saranno inserite nel curricolo di Ed. Civica.	
<b>Metodi e Strategie</b>	Metodo della didattica attiva. L'approccio by doing in chiave collaborativa, la gamification e il serious game saranno parte integrante del progetto. Queste metodologie didattiche innovative, utilizzano elementi propri del game design in contesti non ludici per sviluppare le soft skill mettendo l'alunno al centro dell'esperienza-apprendimento. Il percorso didattico, anche attraverso il laboratorio mobile, finanziato dal ministero, permetterà di giocare e progettare creativamente per stabilire nuovi collegamenti e aumentare le capacità di problem solving, l'autostima e la motivazione, favorendo l'inclusione.	
<b>Strumenti e Spazi</b>	Dispositivi digitali, libri, video, piattaforme, web app <a href="https://www.sapereconsumare.it/">https://www.sapereconsumare.it/</a> Laboratorio di informatica, aula con ausilio del laboratorio mobile	
<b>Valutazione e autovalutazione</b>	<p>La realizzazione del progetto vedrà la verifica dello stato di funzionamento del progetto, attraverso confronti tra le azioni programmate e quelle realizzate; verifica dei risultati attesi e conseguiti; valutazione dei tempi di realizzazione rispetto al timing previsto. Le azioni di monitoraggio andranno a verificare diversi aspetti della progettualità:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ gli obiettivi;</li><li>✓ i contenuti;</li><li>✓ la valutazione del percorso formativo realizzato;</li><li>✓ i punti di forza e di debolezza rilevati nel corso dello svolgimento del progetto.</li></ul> <p>Le azioni di verifica si svolgeranno attraverso diverse fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Test iniziali;</li><li>✓ verifiche intermedie (prove articolate in livelli; questionari; colloqui);</li><li>✓ verifiche finali (prove di accertamento delle competenze raggiunte);</li><li>✓ questionari di gradimento.</li></ul>	
<b>Docente referente</b>	prof.ssa Maria Maddalena Bossone	
<b>Docenti attuatori</b>	Tutti i docenti	



**ISTITUTO COMPRENSIVO 2 "VINCENZO RUSSO"**  
Palma Campania  
[www.icvincenzorusso.edu.it](http://www.icvincenzorusso.edu.it)  
Anno Scolastico 2022/2023

Firma

Bosone Maria Maddalena