



Anno scolastico:
2023-2024

Nello scorso anno scolastico in una news del 12.12.2022 avevamo scritto "...Siamo la classe 4TELA, abbiamo il piacere di comunicarVi che abbiamo intrapreso un percorso sulla conquista dei diritti."



Ora con orgoglio sappiamo che **ABBIAMO VINTO** il concorso **CITTADINANZA DIGITALE ATTIVA: COMPETENZE PER PARTECIPARE IN MODO POSITIVO ALLA SOCIETÀ DIGITALE E CONOSCENZA DEL MONDO ITS**", organizzato dall'Ufficio scolastico della Regione Friuli Venezia Giulia e da AICA (acronimo di Associazione italiana per l'Informatica e il calcolo automatico)

Due i nostri progetti vincitori

IL PENSIERO LIBERALE NELLA CONQUISTA DEI DIRITTI

Abbiamo ideato questo progetto in un percorso trasversale di Educazione Civica, focalizzando l'attenzione sulla conquista della democrazia al fine di esercitare la cittadinanza attiva e consapevole in uno Stato di diritto. Abbiamo creato un prodotto multimediale su varie ideologie (pensiero liberale, democratico, socialismo utopistico, socialismo scientifico...), riflettendo sul ruolo del singolo cittadino e sull' intervento dello Stato nel sistema politico, economico, sociale. Da una normale situazione di verifica abbiamo immaginato un contesto di metaverso. Flipped classroom (classe rovesciata) e "peer learning"(apprendimento tra pari) sono stati metodi di relazione. Abbiamo "umanizzato" l'intelligenza artificiale come fosse "una di noi" immaginando le potenzialità di interazione anche di più media. In quest'ottica abbiamo incluso vignette esplicative, esempi concreti di vita reale, mappe e più registri linguistici, così da rendere più dinamiche la spiegazione e l'implementazione di conoscenze nel duplice ruolo di docenti e studenti.

il GIOCO DEI LUMI.

Il primo passo è stato riflettere su tesi filosofiche di indiscussa valenza etica e di matrice illuministica. Il Caffè letterario-digitale è diventato il pretesto d' incontro tra noi e gli Illuminati del passato (citiamo alcuni: Cesare Beccaria, Carlo Goldoni, Giuseppe Parini, I.Kant, J.J.Rousseau, Voltaire, Montesquieu...). L'importanza dei diritti inalienabili dell'uomo e del cittadino e la loro interconnessione nel contesto civile sono stati il nostro "focus". Abbiamo creato un gioco multimediale da svolgere a squadre in modalità mista: cartacea e digitale con puzzle, memory, quiz, abbinamenti di figure/ carte. La tecnologia digitale, quindi, è stata utilizzata in modo responsabile come opportunità di intrattenimento. Apprendimento tra pari, Game-Based-Learning e Gamification sono stati spinte motivazionali per imparare.

Grazie per l'attenzione.

CLASSE 5 TEL A



Indicizzazione Robots:

SI

Sedi:

- Sede Centrale

Scadenza:

2024-02-20 00:00:00

Contenuto in:

- [Progetti](#)
- [News](#)
- [Comunicazioni Studenti](#)
- [Comunicazioni Genitori](#)
- [Comunicazioni Docenti](#)
- [Comunicazioni Personale ATA](#)

Inviato da brocato maria il Mer, 21/02/2024 - 20:21

Source URL (modified on 21/02/2024 - 20:22): <https://web.malignani.ud.it/comunicazioni/news/concorso-%E2%80%9Ccittadinanza-digitale-attiva%E2%80%9Dabbiamo-vinto>