



#ORIENTAlife

QUARTO INCONTRO: 3 ORE

Le attività proposte saranno svolte a cura dei docenti del Consiglio di Classe.

Il quarto incontro è tutto incentrato sulla Cittadinanza Digitale. Esso prende spunto sia dalle Competenze Europee del 2018, che dai dettami delle nuove *Linee Guida per l'insegnamento dell'educazione civica (D.M. 183/24)*. Le metodologie utilizzate sono il modello educativo del M.L.T.V. (Making Learning and Thinking Visible) e del Gamed based Learnig.

Le due azioni proposte, attraverso le *Thinking routine*, aiutano gli studenti a riconsiderare le loro idee e conoscenze prima e dopo una lezione, a verificare come e quanto siano cambiate le loro posizioni riguardo all'argomento. Viene riproposta la routine delle 4 C: una discussione che parte da video o un testo e che viene costruita grazie alla creazione di collegamenti, all'identificazione delle idee chiave, alla posizione di questioni e problemi.

CONNECTIONS: Quali connessioni stabilisci tra il testo e la tua vita o altri argomenti da te appresi?

CHALLENGE: Quali idee, posizioni o presupposti vorresti contestare o discutere?

CONCEPTS: Quali concetti o idee chiave del testo ritieni siano importanti e che valga la pena di ricordare?



CHANGES: Quali cambiamenti nei tuoi pensieri e atteggiamenti o nelle tue



#ORIENTAlife

azioni ritieni che il testo ti suggerisca?

La prima attività è presentata su piattaforma *Nearpod*, cui si associa un test *Kahoot* che vuole verificare se gli alunni hanno interiorizzato e riflettuto sugli argomenti affrontati in precedenza. La seconda, invece, *Diventa un cittadino digitale responsabile con INTERLAND*, è stata sviluppata su piattaforma Google, sfruttando la metodologia della *Gamification*, offrendo la possibilità di imparare divertendosi.

A corredo delle due attività, un file in pdf “Vivi al meglio Internet”, con una serie di proposte didattiche, liberamente scaricabili dalla stessa piattaforma.