

PROGETTO eTWINNING 2022

FUMETTIAMO – LET'S MAKE COMICS”

Quest’anno le CLASSI SECONDE sono coinvolte nel progetto internazionale di eTwinning insieme ad altre quattro scuole della regione Lombardia.

Si tratta di un interscambio virtuale tra alunni e insegnanti attraverso un progetto-attività che si sviluppa sulla piattaforma europea di eTwinning e che vuole promuovere gli obiettivi del Consiglio Europeo; infatti, questa *Community delle scuole in Europa* si impegna a “favorire i gemellaggi scolastici come opportunità per tutti gli studenti di apprendere e sviluppare **competenze digitali**, nonché di promuovere la **consapevolezza** della multiculturalità del modello sociale europeo”.

La collaborazione tra queste nostre scuole nasce dal desiderio di conoscere altre realtà scolastiche attraverso l’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC), dando voce e spazio alla creatività dei bambini e dei loro docenti.

L’attività svilupperà il tema della sostenibilità nel proprio territorio di residenza, individuando il modo migliore per creare anche a scuola atteggiamenti più rispettosi dell’ambiente, partendo da un cambiamento pratico da applicare già nella nostra esperienza quotidiana.

Dopo aver individuato la problematica ambientale più vicina alla loro realtà, i bambini di ciascuna scuola inventeranno una storia a fumetti attraverso Avatar creati (a computer in aula informatica) da loro stessi grazie all’utilizzo di specifiche Applicazioni didattiche, per giungere poi ad un prodotto finale di un **eBook**. In questo grande contenitore virtuale verranno raccolte le storie di tutte le classi delle scuole coinvolte.

Tutte queste avventure a fumetti verranno realizzate sia in lingua italiana che in lingua inglese.

Durante la stesura delle storie gli alunni delle diverse scuole avranno momenti di scambi e confronti attraverso incontri online attraverso collegamenti Meet .

Questo progetto didattico permette di creare uno spazio di crescita, ricerca e formazione che si colloca come valore aggiunto autentico nel panorama dell’insegnamento/apprendimento: sposta realisticamente l’asse dell’insegnamento dalla pedagogia della trasmissione a quella dell’apprendimento.

Le **COMPETENZE CHIAVE** attuate durante l’attuazione del progetto sono:

- Competenza multilinguistica
- Competenza in scienze, tecnologia
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità’ di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali