

Agenda 2030 for art

Classi III A e III B

Gli studenti hanno lavorato su diversi goal del documento delle Nazioni Unite in modo collaborativo, digitale e creativo. Il punto di partenza per ogni obiettivo è stato un'opera d'arte, un video, una foto, una canzone e soprattutto la loro esperienza come possibili agenti del cambiamento nella loro quotidianità. Gli alunni, alla loro 3° esperienza come eTwinners, hanno realizzato una lezione video sull'Agenda 2030 nella quale hanno spiegato ai loro partner gli elementi fondanti del documento del 2015.

Il progetto, molto corposo e ricco di spunti legati all'educazione alla cittadinanza attiva, li ha impegnati per tutto l'anno scolastico con una cadenza quasi settimanale; tutti hanno avuto l'opportunità di "raccontare" la loro esperienza durante gli esami di licenza media.

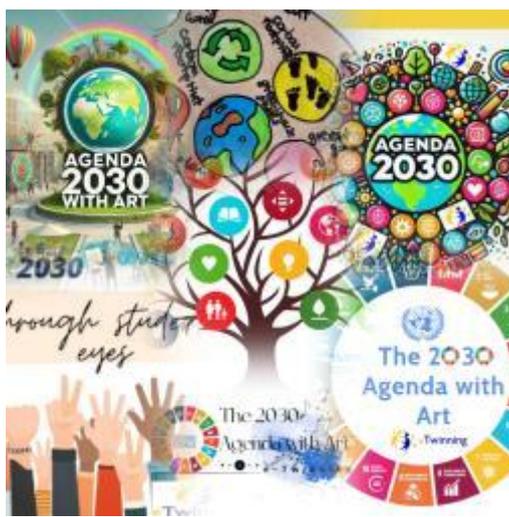
I ragazzi hanno lavorato in modo collaborativo a tantissimi prodotti come creatori di contenuti come la lezione sul goal n. 2, le ricette con gli avanzi per parlare dello spreco alimentare, le applicazioni per evitare lo spreco, tutte le attività legate a come essere sostenibili ad un concerto, durante un'esperienza di cicloturismo, durante un viaggio Erasmus e in vacanza al mare. L'alluvione a Valencia è stata occasione per parlare del cambiamento climatico e delle terribili conseguenze che si stanno verificando in tutto il mondo. I ragazzi hanno avuto l'opportunità di fare riferimento anche ad un'alluvione locale che ha provocato tanti danni alla città. L'attività sulle lingue come mezzo per aiutare la pace è stata molto sentita dagli alunni in un momento purtroppo caratterizzato da venti di guerra. Il ventennale di eTwinning è stato un'opportunità per ribadire l'importanza della cittadinanza europea e dei suoi valori. Gli alunni hanno compreso che la progettazione eTwinning è un'occasione per la qualità della loro istruzione e che il lavoro di squadra è fondamentale per la buona riuscita di un prodotto collaborativo.

Tutti gli alunni hanno usato la rete per documentarsi e per risolvere attività /problemi legati al progetto. Sono stati invitati ad usare diversi applicativi digitali, come fruttori e poi come costruttori di contenuti. Gli applicativi usati per i lavori collaborativi sono risultati efficaci e hanno permesso anche una realizzazione grafica di documenti piuttosto accattivante e creativa

I nostri eTwinner hanno mostrato grande motivazione durante la realizzazione di tutte le attività proposte.

Alcune attività significative

Logo collaborativo del progetto



[Prodotto finale collaborativo per il goal n. 2](#)

[file:///C:/Users/Asus/Downloads/AGENDA%202030%20WITH%20ART-GOAL%202%20E-BOOK%20\(12\).pdf](file:///C:/Users/Asus/Downloads/AGENDA%202030%20WITH%20ART-GOAL%202%20E-BOOK%20(12).pdf)

[Prodotto finale collaborativo goal n.5](#)

[Prodotto finale collaborativo per goal n. 11 Gara per 3 poster](#)

[Prodotto finale goal n. 12,13 e 14 - Sostenibilità ad un concerto](#)

Prodotto finale goal n. 12,13 e 14 - Sostenibilità durante un viaggio Erasmus

Prodotto finale goal n. 13 - Alluvione a Valencia

Prodotto finale collaborativo goal n. 4 e 16

Prodotto finale collaborativo su eTwinning e cittadinanza europea

Prodotto collaborativo per il Safer Internet Day