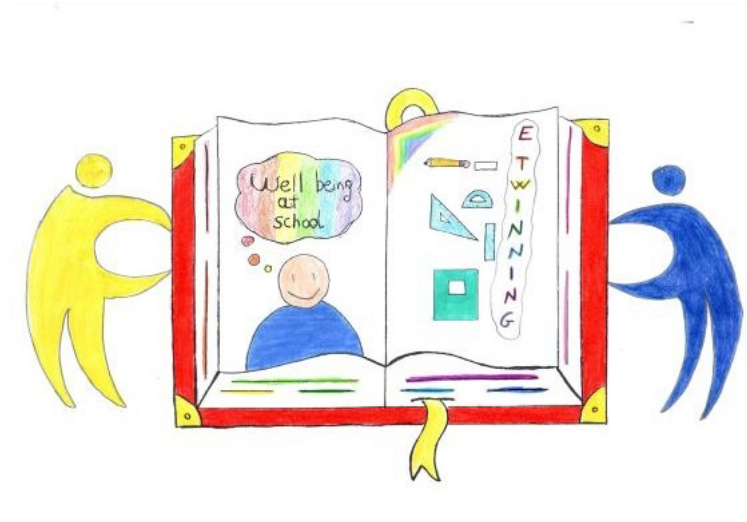


Anche quest'anno l'IC Margherita Hack ha inserito la progettualità eTwinning all'interno del percorso scolastico di diverse classi.

I progetti realizzati con diversi partner europei, sono stati i seguenti:



- 1) "Well\_being at school", progetto di cui la nostra scuola è stato fondatore e che ha visto la partecipazione della classe 4A GPD e delle classi 1G e 1H della scuola secondaria "Leonardo da Vinci", nell'ottica della continuità tra i due ordini di scuola.

Gli alunni:

- attraverso dei sondaggi, hanno riflettuto sul termine di benessere e in particolare sulle emozioni che vivono nei differenti contesti scolastici;
- hanno celebrato alcune giornate speciali (World kindness day, Christmas, ecc.)
- hanno realizzato dei loghi dividendosi in gruppi transnazionali e votato per la scelta del più rappresentativo;
- hanno scelto attività di benessere e le collezionate in kit;
- hanno sperimentato i kit proposti dai paesi partner.

## Leonardo da Vinci, a genius artist



eTwinning 23-24

- 2) Il progetto “Leonardo da Vinci, a genius artist”, ha visto il coinvolgimento della classe 4A del plesso GPD che, si è cimentata nella scoperta della vita e delle opere del grande genio toscano.

Gli alunni hanno:

- sviluppato abilità artistiche e creative per la rappresentazione della Monna Lisa in chiave moderna;
- potenziato le abilità scientifiche di problem solving per la creazione di modellini realizzati con materiale di riciclo (la catapulta, l'aeroplano, ecc)
- migliorato le competenze digitali e linguistiche.



“2024 Better Global Citizens” è il progetto che ha visto coinvolti gli alunni delle classi 2G- 2H- 2E in tante attività e compiti di realtà su diverse tematiche collegate a questioni globali (ad es. stili di vita salutari, uso consapevole della rete, riflessioni sulle tematiche ambientali, celebrazione della “Giornata Europea delle lingue” e della “Giornata Europea” al fine di riflettere sui diversi valori europei di cittadinanza etc....).

Il progetto ha avuto lo scopo di:

- migliorare la conoscenza di altri paesi, culture e lingue
- acquisire consapevolezza delle differenze e delle somiglianze sociali e culturali.
- acquisire competenze informatiche nell’uso di diversi strumenti digitali collaborativi
- sviluppare e /o migliorare le competenze nelle diverse abilità linguistiche

Ogni attività si è conclusa con la realizzazione di diversi prodotti finali digitali (video, ppt etc) e condivisi con altri partner sul twinspace (area di lavoro del progetto)