MACROAREA	TEMA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	LUOGO	SOGGETTI COINVOLTI	METODOLOGIE	TEMPI
DIGITAL COMP	**Alfabetizzazione su informazioni e dati**	**Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali** **Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** **Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**		Classi singole Classi parallele Laboratori di indirizzo Biblioteca Palestra Aula magna Monumenti e musei Aziende di settore Impianti sportivi Enti del terzo settore	Docenti curriculari Esperti in attività di mentoring Esperti esterni Docenti e Itp del triennio Autori di libri e pubblicazioni Personaggi “motivatori” Istruttori professionisti	Lettura e lavoro su testi Costruzione e utilizzo di mappe concettuali Uso di software dedicati Studio tra pari Incontri motivazionali A che cosa serve studiare le discipline? Progetti di didattica innovativa	
	Territorio	**Realtà digitali nel Sulcis**					

LIFE COMP/ ENTRE COMP	**Area personale**	**Benessere: ricerca della soddisfazione di vita, cura della salute fisica, mentale e sociale; e adozione di uno stile di vita sostenibile.** **Flessibilità: capacità di gestire le transizioni e le incertezze e di affrontare le sfide** **Autoregolazione: consapevolezza e gestione di emozioni, pensieri e comportamenti** **Autoconsapevolezza e autoefficacia**	*Scienze motorie/ scienze…alimentazione, disturbi alimentari* *Testi di vario genere* *Diari, lettere etc..* *Relazione tra norme giuridiche e non giuridiche* *Autovalutazione*	Classi singole Classi parallele Laboratori di indirizzo Biblioteca Palestra Aula magna Monumenti e musei Aziende di settore Impianti sportivi Enti del terzo settore	Docenti curriculari Esperti in attività di mentoring Esperti esterni Docenti e Itp del triennio Autori di libri e pubblicazioni Personaggi “motivatori” Istruttori professionisti	Colloquio di gruppo e stesura di un testo individuale Laboratori sulle discipline professionalizzanti Dimostrazioni sportive Incontri divulgativi su temi culturali, di attualità, della salute Laboratori (teatro, sport, fotografia, video-editing, uso di droni, volontariato ecc.) Riflessione sulle proprie emozioni. Role playing	
	Territorio	**Realtà storiche, geografiche, antropologiche ed economiche della cittadina di Carbonia e del Sulcis**	*Casa Emmaus, Iglesias* *Ditte alimentari di prodotti per intolleranti etc..* *Relazioni tra soggetti economici presenti nel territorio*				

GREEN COMP	**Abbracciare la complessità**	**Pensiero sistemico: Affrontare un problema in materia di sostenibilità sotto tutti gli aspetti; considerare il tempo, lo spazio e il contesto per comprendere come gli elementi interagiscono tra i sistemi e all'interno degli stessi.** **Pensiero critico: valutare informazioni e argomentazioni, individuare ipotesi, mettere in discussione lo status quo e riflettere sul modo in cui il contesto personale, sociale e culturale di provenienza influenza il pensiero e le conclusioni.** **Definizione del problema: Formulare le sfide attuali o potenziali come problemi legati alla sostenibilità in termini di difficoltà, persone coinvolte, tempo e ambito geografico, al fine di individuare approcci adeguati per anticipare e prevenire i problemi e per attenuare quelli già esistenti e adattarvisi**		Classi singole Classi parallele Laboratori di indirizzo Biblioteca Palestra Aula magna Monumenti e musei Aziende di settore Impianti sportivi Enti del terzo settore	Docenti curriculari Esperti in attività di mentoring Esperti esterni Docenti e Itp del triennio Autori di libri e pubblicazioni Personaggi “motivatori” Istruttori professionisti		

	Territorio	**Realtà storiche, geografiche, antropologiche ed economiche della cittadina di Carbonia e del Sulcis**	*I fattori produttivi, economia*				