

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	1A		
MACRO UDA D'ISTITUTO	Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC	Orme di bellezza: conoscere se stessi e il proprio territorio.		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DI RIFERIMENTO	COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
	NUCLEI CONCETTUALI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p>COSTITUZIONE</p> <p>n.1 Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</p> <p>n. 3 Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</p> <p>n.4 Apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare.</p>	<p>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</p> <p>n.6 Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio.</p> <p>n.7 Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.</p>	<p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>n.10 Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</p>

		n.9 Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<p>Costituzione</p> <p>1a) Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saper individuare in modo consapevole le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri; Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola.</p> <p>1g) Curare gli ambienti e rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante ed animali) affidate alla responsabilità delle classi;</p> <p>1h) Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà, per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.</p>	<p>Sviluppo economico e sostenibilità</p> <p>6a) Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.</p> <p>9a) Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole.</p>	<p>Cittadinanza digitale</p> <p>10a) Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza;</p> <p>10c) Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.</p>
Italiano/Geografia Storia/religione	CONOSCENZE		ABILITA'
	Italiano/geografia Dalla conoscenza di sé alla scoperta del sapere.		L'alunno/a conosce sé stesso e sa relazionarsi nei vari contesti

Lingue straniere Matematica/Scienze Tecnologia Arte Musica Ed. Fisica Religione Strumento musicale	Storia/Religione Dalla conoscenza di sé alla scoperta del sapere.	L'alunno conosce se stesso e sa relazionarsi nei vari contesti
	Lingue straniere: la bellezza di sé e dell'altro	L'alunno si confronta con altre culture
	Tecnologia: Impronta ecologica: la bellezza di scoprire quanto l'ecosistema e le risorse naturali della Terra sono sollecitati dalle attività produttive dell'uomo e quanto sono importanti le nostre scelte in tema di sostenibilità	Saper identificare problemi ambientali vicini a loro e saper ricercare una soluzione che faccia uso di tecnologie innovative e sostenibili. Saper raccogliere, rappresentare e interpretare dati, mediante l'uso della grafica, manuale e computerizzata.
	Scienze: Classificazione delle piante. Struttura e funzioni di radice, fusto e foglia	L'alunno sa individuare le caratteristiche morfologiche, anatomiche e fisiologiche di radice, fusto e foglia
	Arte: Alla scoperta della bellezza ideale	L'alunno/a sa identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, ipotizzando azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.
	Musica: Alla scoperta della bellezza dei suoni: ascoltati ed eseguiti.	Saper usare lo strumento musicale nella pratica individuale e collettiva, attraverso l'esecuzione di semplici brani di repertorio.
	Strumento musicale: Alla scoperta della bellezza dei suoni: ascoltati ed eseguiti.	Saper usare lo strumento musicale nella pratica individuale e collettiva attraverso l'esecuzione di semplici brani di repertorio.
	Ed. Fisica: Scoprire e conoscere il proprio corpo.	Saper svolgere l'attività motoria nel quadro del miglioramento del benessere psico-fisico.
OBIETTIVI DI PROCESSO	➤ Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave ➤ Sviluppare una maggiore consapevolezza di sé attraverso una progettazione trasversale	
FASI DI LAVORO	1) Introduzione ai concetti di "SCOPERTA " e " BELLEZZA" 2) Definizione dell'argomento dell'UdA e analisi del contesto 3) Identificazione e classificazione dei concetti chiave inerenti l'argomento individuato nella fase 2 4) Progettazione creativa e compito autentico 5) Applicazione pratica della metodologia appresa 6) Valutazione formativa, autovalutazione e co-valutazione 7) Discussione e riflessioni conclusive 8) Costruzione di un portfolio digitale online dei contenuti e delle competenze acquisite	
COMPITO DI REALTÀ/AUTENTICO	Ciascuna UdA disciplinare consisterà nell'elaborazione di un compito autentico, che dovrà avere natura multi-disciplinare. Tale compito potrà configurarsi in vario modo, anche come combinazione, tra gli esempi di seguito elencati. ✓ Simulazione interattiva o software online per creare compiti che richiedano agli studenti di prendere decisioni realistiche in situazioni simili a quelle che potrebbero affrontare nella vita reale. ✓ Piattaforma di risorse online dove costruire e condividere informazioni o esporre risultati e scoperte maturate durante l'UdA: video interattivi, podcast , presentazioni digitali o siti web. Si possono utilizzare strumenti come Google Site , per creare siti web, piattaforme come H5P dove costruire video interattivi che consentono scelte durante la visione. Blogger.com per creare blog gratis, Adobe Express per creare e condividere vari supporti social e multimediali, Trello per costruire bacheche online e gestire progetti. ✓ Gamification: compiti realizzati con giochi educativi o app di apprendimento che coinvolgono gli studenti in sfide basate su problemi da risolvere o sfide da affrontare. Tra le piattaforme utilizzabili: Minecraft Education , Genially , Kahoot! , SketchUP 3d , Learning APPS , Educaplay .	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visualizzazioni interattive di dati: Se il progetto coinvolge dati o statistiche, gli studenti possono utilizzare strumenti di visualizzazione dei dati interattivi come Flourish per creare grafici dinamici e mappe. ✓ Report o Portfolio Digitale che raccoglie e organizza in forma digitale lavori, riflessioni e apprendimenti nel corso del percorso didattico. Si può usare Visme, Adobe Express, oppure Emaze ✓ Videoconferenze o Webinar: Organizzare videoconferenze o webinar in cui si presenta il lavoro in modo interattivo a un pubblico online. Questo può coinvolgere anche esperti del settore o altri docenti. Si può usare Zoom o Microsoft Teams. ✓ E-Book o Diario di apprendimento: Gli studenti potrebbero tenere un diario in cui annotano le loro riflessioni personali, domande, scoperte e obiettivi durante l'unità, oppure scrivere saggi, lettere o articoli riflessivi sull'argomento dell'unità e sul loro processo di apprendimento. A tal proposito si può utilizzare Trello, Canva, Adobe Express, MyStorybook, Scriba ePub, o Epub Editor ✓ Progetti, gallerie artistiche e presentazioni innovative: Includere fotografie o descrizioni dettagliate dei progetti realizzati durante l'unità. Ad esempio, se l'unità si è concentrata sulla sostenibilità, gli studenti potrebbero mostrare modelli di energia solare o opere d'arte realizzate con materiali riciclati. Si può usare Canva, Emaze, Visme, Adobe Express ✓ Quadro concettuale: Un diagramma, una mappa concettuale o un organizzatore grafico che mostra le relazioni tra i concetti chiave dell'unità. Si può usare Visme o Trello
TEMPI	Intero anno scolastico
CAMPI DI OSSERVAZIONE DA VALUTARE	<ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscenza dei contenuti: padronanza dei contenuti pertinenti all'argomento o al campo di studio affrontato nel compito autentico. Aspetti rilevanti: <ol style="list-style-type: none"> a) Precisione e completezza relative ai contenuti trattati nel compito b) Profondità di comprensione c) Capacità di integrazione e correlazione delle conoscenze acquisite d) Utilizzo critico e consapevole di fonti e risorse 2) Qualità degli interventi. Aspetti rilevanti: <ol style="list-style-type: none"> a) Chiarezza e coerenza comunicativa b) Efficacia della comunicazione c) Creatività e originalità d) Utilizzo di strumenti digitali e supporti multimediali 3) Rilevanza e accuratezza del lavoro svolto: Punti fondamentali: <ol style="list-style-type: none"> a) Allineamento del lavoro svolto agli obiettivi del compito b) Ricerca accurata delle fonti c) Presentazione chiara e comprensibile delle informazioni 4) Cooperazione: lavorare in modo collaborativo. Elementi da considerare: <ol style="list-style-type: none"> a) Contributo individuale b) Comunicazione interpersonale c) Rispetto e tolleranza per le opinioni e le prospettive altrui d) Efficacia del lavoro di squadra
VALUTAZIONE (da effettuarsi tramite apposite rubriche)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valutazione di processo basato sull'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza ed europee, strutturata su indicatori di competenze e livelli di padronanza delle stesse. ➤ Valutazione di progetto strutturato su indicatori quali: fattibilità, coerenza, innovazione, valore aggiunto, presentazione-comunicazione, lavoro di gruppo. ➤ Autovalutazione incentrata su quattro criteri: partecipazione, comunicazione, organizzazione e progettazione