

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	PRIMA SECONDARIA 1^B		
MACRO UDA D'ISTITUTO	Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC	<i>"Un mondo da scoprire e salvaguardare per vivere in armonia con gli altri e con se stessi"</i>		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DI RIFERIMENTO	COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
	NUCLEI CONCETTUALI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COSTITUZIONE 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. 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. n.4 Apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare.	SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ n. 6 Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. n.9 Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.	CITTADINANZA DIGITALE n.10 Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO D	Costituzione 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. 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; 1h) Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino	Sviluppo economico e sostenibilità 6a) Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico. 9a) Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole.	Cittadinanza digitale 10a) Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza; 10c) Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.

	qualche difficoltà, per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.		
Italiano Geografia Storia Religione Lingue Straniere Matematica/Scienze Ed. Fisica Strumento musicale Arte Musica Tecnologia	CONOSCENZE	ABILITA'	
	Dalla conoscenza di se alla scoperta del sapere	Conosce se stesso e sa relazionarsi nei vari contesti	
	Dalla conoscenza di sé alla scoperta del sapere.	Conosce sé stesso e sa relazionarsi nei vari contesti	
	La bellezza di sé e dell'altro	Si confronta con altre culture	
	Classificazione delle piante. Struttura e funzioni di radice, fusto e foglia.	Sa individuare le caratteristiche morfologiche, anatomiche e fisiologiche di radice, fusto e foglia	
	Scoprire e conoscere il proprio corpo.	Saper svolgere l'attività motoria nel quadro del miglioramento del benessere psico-fisico	
	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.	
	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.	
	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.	
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.		
OBIETTIVI DI PROCESSO	<div>➤ Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave</div> <div>➤ Sviluppare una maggiore consapevolezza di sé attraverso una progettazione trasversale</div>		
FASI DI LAVORO	<div>1) Introduzione ai concetti di "SCOPERTA " e " BELLEZZA"</div> <div>2) Definizione dell'argomento dell'UdA e analisi del contesto</div> <div>3) Identificazione e classificazione dei concetti chiave inerenti l'argomento individuato nella fase 2</div> <div>4) Progettazione creativa e compito autentico</div> <div>5) Applicazione pratica della metodologia appresa</div> <div>6) Valutazione formativa, autovalutazione e co-valutazione</div> <div>7) Discussione e riflessioni conclusive</div> <div>8) Costruzione di un portfolio digitale online dei contenuti e delle competenze acquisite</div>		
COMPITO AUTENTICO	<div>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.</div> <div>✔ 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.</div> <div>✔ 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,</div>		

	<p>piattaforme come HSP 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.</p> <p>✓ 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.</p> <p>✓ 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.</p> <p>✓ 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</p> <p>✓ 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.</p> <p>✓ 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</p> <p>✓ 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</p> <p>✓ 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</p>
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 basata sull'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza ed europee, strutturata su indicatori di competenze e livelli di padronanza delle stesse. ➤ Valutazione di progetto strutturata su indicatori quali: fattibilità, coerenza, innovazione, valore aggiunto, presentazione-comunicazione, lavoro di gruppo. ➤ Autovalutazione incentrata su quattro criteri: partecipazione, comunicazione, organizzazione e progettazione