cI.C. "Scardigno-Savio" - Molfetta - Scuola Secondaria di Primo Grado "San Domenico Savio"

A.S 2024/25

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	**1 D**		
MACRO UDA D'ISTITUTO	**Bellezza è scoperta… scoperta è bellezza**		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC	*Conoscere per comprendere la bellezza*		
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. 7. Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.	**CITTADINANZA DIGITALE** **n.10 Sviluppare** la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

		n.9 Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**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 qualche difficoltà, per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	**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.

	CONOSCENZE	**ABILITA'**
Italiano/Geografia Storia/religione	Dalla conoscenza di sé alla scoperta del sapere.	L'alunno/a conosce sé stesso e sa relazionarsi nei vari contesti
Lingue straniere	La bellezza del sé e dell'altro	Si confronta con altre culture
Matematica/Scienze	La scoperta della conoscenza	L'alunno/a svolge ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti nei vari contesti
Tecnologia	L'evoluzione dei materiali nella tecnologia: come l'uso dei materiali si è trasformato nel tempo tra estetica, funzionalità e sostenibilità e design	Riconoscere e classificare i materiali in base alle loro proprietà e al loro utilizzo in diversi contesti tecnologici. Presentare il proprio lavoro spiegando le scelte legate ai materiali e il loro impatto estetico e tecnologico.
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	Suono, materiali, linguaggi: scoprire e reinventare gli strumenti musicali con materiali riciclati. Realizzazione di un ebook sull'esperienza di making	L'alunno sa: ● valutare l'importanza di azioni e cre-azioni sostenibili per l'ambiente ● rielaborare le conoscenze traendo spunto dall'osservazione della realtà circostante ● realizzare, per tentativi ed errori, oggetti sonori originali
Ed. Fisica	**Scoprire e conoscere il proprio corpo e le capacità motorie personali**	**Saper svolgere l'attività motoria e nel quadro del miglioramento del benessere psico-fisico**
Religione		
Strumento musicale	Musica e bellezza: il piacere della dinamica e del fraseggio nel mondo sonoro	● suonare lo strumento con attenzione all'aspetto interpretativo: dinamica sonora, fraseggio, variazioni dell'andamento (rallentando ed accellerando)
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 REALTA'/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: **MinecraftEducation**, **Genially**, **Kahoot!**, **SketchUP 3d**, **Learning APPS**, **Educaplay.** ✓ **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	1) **Conoscenza dei contenuti:** padronanza dei contenuti pertinenti all'argomento o al campo di studio affrontato nel compito autentico. Aspetti rilevanti: 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: 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: 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: 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)	➢ 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