

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	PRIMA SECONDARIA 1E		
MACRO UDA D'ISTITUTO	Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC			
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. 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.9 Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</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>
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 presentano</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>

	qualche difficoltà, per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.		
Italiano/Geografia/Storia/religione Lingua Inglese/Seconda Lingua comunitaria Matematica/Scienze Tecnologia Arte Musica Ed. Fisica Strumento musicale	CONOSCENZE	ABILITA'	
	Dalla conoscenza di sé alla scoperta del sapere.	Conosce sé stesso e sa relazionarsi nei vari contesti	
	La bellezza del sé e dell'altro.	Si confronta con altre culture.	
	La scoperta della conoscenza	Svolge ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti nei vari contesti	
	L'evoluzione dei materiali: come l'uso dei materiali si è trasformato nel tempo e le loro proprietà e caratteristiche hanno determinato la forma, il colore e la qualità degli oggetti e delle strutture	Riconoscere e classificare i materiali in base alle loro proprietà e al loro utilizzo in diversi contesti tecnologici. Saper individuare un materiale in base alle sue caratteristiche e proprietà in maniera da coniugare bellezza, funzionalità e design	
	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.	
	Suono, materiali, linguaggi: scoprire e reinventare gli strumenti musicali con materiali riciclati. Realizzazione di un ebook sull'esperienza di <i>making</i>	L'alunno sa <ul style="list-style-type: none">● valutare l'importanza di azioni e creazioni sostenibili per l'ambiente● rielaborare le conoscenze traendo spunto dall'osservazione della realtà circostante● realizzare, per tentativi ed errori, manufatti originali	
	Saper scoprire il proprio corpo nell'ambito delle attività motorie	Saper svolgere l'attività motoria nel quadro del miglioramento del proprio 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		
OBIETTIVI DI PROCESSO	<ul style="list-style-type: none">➤ Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave➤ Sviluppare una maggiore consapevolezza di sé attraverso una progettazione trasversale		
FASI DI LAVORO	<ol style="list-style-type: none">1) Introduzione ai concetti di "SCOPERTA " e " BELLEZZA"2) Definizione dell'argomento dell'UdA e analisi del contesto3) Identificazione e classificazione dei concetti chiave inerenti l'argomento individuato nella fase 24) Progettazione creativa e compito autentico5) Applicazione pratica della metodologia appresa6) Valutazione formativa, autovalutazione e co-valutazione7) Discussione e riflessioni conclusive8) Costruzione di un portfolio digitale online dei contenuti e delle competenze acquisite		
COMPITO AUTENTICO	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ 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		

	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. ✓ 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