

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	1 F		
MACRO UDA D'ISTITUTO	Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC	<i>Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza</i>		
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>7. Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.</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>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>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>10c) Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.</p>
	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 del sapere	L’alunno/a sa <ul style="list-style-type: none">● raccogliere dati e informazioni attraverso l’osservazione di fenomeni● organizzare, rappresentare e interpretare in modo corretto i dati e le informazioni raccolte	
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: <ul style="list-style-type: none">● 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, manufatti originali●	
Ed. Fisica	Scoprire e conoscere il proprio corpo	Saper svolgere l’attività motoria e nel quadro del miglioramento del benessere psico-fisico	
Strumento musicale	Musica e bellezza: il piacere della dinamica e del fraseggio nel mondo sonoro	L’alunno sa <ul style="list-style-type: none">● suonare lo strumento con attenzione all’aspetto interpretativo: dinamica sonora, fraseggio, variazioni dell’andamento (rallentando e accelerando)	
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.		

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