

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	SECONDA SECONDARIA DI PRIMO GRADO 2D		
MACRO UDA D'ISTITUTO	Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC	La BELLEZZA e la scoperta del NUOVO		
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 Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.	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. 7 Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali. 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	Costituzione 1b) Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola. 1c) Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere,	Sviluppo economico e sostenibilità 6b) Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico. 7a) Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.	Cittadinanza digitale 10a) Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza; 10b) Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; 10c) Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, alle informazioni e ai contenuti e navigare al loro interno;

	evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica. 4c) Apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare.	9a) Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole. 9c) Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.	
	CONOSCENZE	ABILITA'	
Italiano/Geografia /Storia	Le grandi conquiste dell'uomo e lo sviluppo sostenibile.	Sviluppa la partecipazione al contesto sociale di appartenenza con la scoperta del proprio ambiente e della propria identità.	
Lingue straniere	La bellezza del mondo sostenibile.	Si rapporta con l'ambiente che lo circonda.	
Matematica/Scienze	Vita sana e sviluppo sostenibile Scienze: "Sviluppo Sostenibile - Salute e benessere" La rivoluzione tecnologica alimentare: dalla scoperta delle nuove risorse alimentari del Nuovo Mondo all'avvento delle nuove tecnologie per produrre alimenti ecosostenibili,	Sviluppare atteggiamenti, strategie e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute; Comprendere i principi dello sviluppo sostenibile e il loro impatto sulla salute e sul benessere. Analizzare l'evoluzione delle tecnologie alimentari e identificare nuove risorse alimentari e valutare il loro potenziale ecologico. Confrontare i metodi di produzione alimentare tradizionali con quelli innovativi ed ecosostenibili. Ipotizzare soluzioni creative per ridurre gli sprechi alimentari e migliorare la sostenibilità della produzione.	
Tecnologia	L'evoluzione dell'abitare – Come la casa e la città si sono trasformate nel tempo, adattandosi ai bisogni dell'uomo, ai progressi tecnologici e ai cambiamenti sociali: perseguendo: qualità della vita, comfort e sostenibilità.	Analizzare e confrontare casi e città di epoche diverse per comprendere l'evoluzione delle soluzioni tecnologiche e dei materiali utilizzati. Esaminare il proprio ambiente urbano per individuare elementi di bellezza, funzionalità e criticità. Utilizzare strumenti di disegno tecnico o digitale per rappresentare un'abitazione Comunicare in modo efficace i benefici di un'alimentazione eco sostenibile attraverso presentazioni e progetti collaborativi.	
Arte	bellezza è scoperta del "territorio geo storico dell'arte	L'alunno/a sa identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale del territorio e sa ipotizzare eventuali azioni di tutela e di valorizzazione, anche con la propria partecipazione attiva.	
Musica	"Curiose bellezze". Podcast e gamification su musicisti del 500-600-700, indagando biografie e innovazioni, scoperte e riscoperte, successi e insuccessi della loro attività artistica.	L'alunno/a sa <ul style="list-style-type: none">● confrontare fonti● rielaborare informazioni● applicare nuove tecnologie● comunicare con espressività originale● perfezionare i prodotti multimediali● essere consapevole del proprio patrimonio culturale	
Ed.Fisica	Educazione Fisica: Scoprire e conoscere le proprie capacità fisiche.	Saper usare l'attività motoria nel quadro del miglioramento del benessere fisico	
Religione			
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 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 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 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. ✓ 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 basata 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
---	--