

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	II G		
MACRO UDA D'ISTITUTO	Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC	<i>Bellezza è conoscenza</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 Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</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>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.</p> <p>1c) Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere,</p>	<p>Sviluppo economico e sostenibilità</p> <p>6b) Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.</p> <p>9a) Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole.</p> <p>9c) Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.</p>	<p>Cittadinanza digitale</p> <p>10a) Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza;</p> <p>10b) Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</p> <p>10c) Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, alle informazioni e ai contenuti e navigare al loro interno;</p>

	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.		
Italiano/Geografia /Storia/religione Lingua Inglese/ Seconda Lingua comunitaria Matematica/Scienze Tecnologia Arte Musica Strumento musicale ED.FISICA	CONOSCENZE		ABILITA'
	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.
	La bellezza del mondo sostenibile.		Si rapporta con l'ambiente che lo circonda.
	Vita sana e sviluppo sostenibile		Sviluppa atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute
	Arte. Bellezza è scoperta del nostro territorio.		Ideare e progettare elaborati ricreando soluzioni creative originali, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo.
	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 accelerando)
	Musica e territorio. Tutelata del patrimonio artistico musicale: i teatri dedicati a compositori pugliesi del Neoclassicismo (Mi illumino di età galante).		Produrre in cooperative learning brevi presentazioni relative ad autori del periodo neoclassico a cui sono dedicati i teatri pugliesi. Sa eseguire alcuni semplici e celebri brani tratti dal repertorio operistico dell' Età Galante.
	Alla scoperta dello sport e del suo impatto ambientale : Qatar2022		Produrre brevi presentazioni riguardanti lo spreco di acqua relativo all'organizzazione dei mondiali in Qatar nel 2022
OBIETTIVI DI PROCESSO	<p>☐ Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave</p> <p>☐ Sviluppare una maggiore consapevolezza di sé attraverso una progettazione trasversale</p>		
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 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 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> <p>✓ 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.</p> <p>✓ 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.</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>		

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