

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
MACRO UDA D'ISTITUTO	La sostenibilità		
TEMA TRASVERSALE DEL CdC	La pace sostenibile		
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.</p> <p>3b) Conoscere i principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà per favorire il pieno rispetto e la piena</p>	<p>Sviluppo economico e sostenibilità</p> <p>5g) Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.</p> <p>6a) Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore.</p>	<p>Cittadinanza digitale</p> <p>10a) Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza;</p> <p>11b) Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali;</p> <p>11c) Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore.</p>

	<p>valorizzazione della persona umana.</p> <p>3c) Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.</p>	<p>9a) Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole.</p> <p>9b) Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto.</p>	<p>12c) Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.</p>
	CONOSCENZE		ABILITA'
Italiano/Geografia/ Storia / Religione	<p>Significato di pace come valore universale e fondamentale della convivenza civile nei principi fondamentali della Costituzione italiana</p> <p>Comprensione delle cause e delle conseguenze sociali, umanitarie e ambientali della guerra e della violenza</p>		<p>L'alunno/a sa riconoscere comportamenti e linguaggi che favoriscono o ostacolano la pace nella vita scolastica e sociale;</p> <p>L'alunno/a sa individuare e riflettere criticamente sulle cause e le conseguenze della guerra e dalla violenza</p>
Lingue Straniere	Le Istituzioni a sostegno della pace		L'alunno/a sa rispettare e valorizzare la persona e l'ambiente circostante
Matematica/Scienze	Rispetto dell'ambiente, della diversità e della salute come base della pace sostenibile.		L'alunno/a sa adottare comportamenti consapevoli e responsabili verso sé, gli altri e il pianeta.
Espressività (Tecnologia Arte Musica Ed. Fisica)	Tecnologia: Principi di cittadinanza digitale e uso etico delle tecnologie. Sviluppo sostenibile e uso responsabile delle risorse.		L'alunno/a sa utilizzare tecnologie e materiali valutandone l'impatto ambientale e sociale, promuovere comportamenti orientati alla sostenibilità e alla pacifica convivenza.
	Arte: Murales contro la guerra		L'alunno/a sa riflettere sul potere denunciante e provocatorio dell'arte urbana e sa rielaborarlo.
	Musica: Linguaggi di pace ("Image" di J.lennon)		L'alunno/a sa riconoscere l'universalità del linguaggio artistico musicale e interpretarlo
Strumento musicale	Ed.fisica: Principi fondamentali dei Giochi Olimpici, come mezzo per promuovere la pace e la fratellanza tra i popoli. I valori che sottendono lo sport e il "Fair Play" come sancito anche dalla Carta Olimpica.		L'alunno/a sa utilizzare atteggiamenti collaborativi e rispettosi, accettare la diversità, manifestare senso di responsabilità e applicare i principi fondamentali che regolano i concetti di lealtà, solidarietà e comprensione nella pratica sportiva.
	Armonia sociale: la musica e la cittadinanza attiva. Utilizzo della pratica musicale come strumento critico e comunicativo, dimostrando la capacità di interpretare e veicolare messaggi complessi (come temi sociali o etici) attraverso l'espressione strumentale		L'alunno/a sa selezionare e presentare autonomamente un brano significativo, analizzandone il contesto (storico, culturale o sociale) e curare l'esecuzione finale con coerenza e maturità espressiva.
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 "Pace sostenibile" 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 		

	<p>7) Discussione e riflessioni conclusive</p> <p>8) Costruzione di un portfolio digitale online dei contenuti e delle competenze acquisite</p>
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
---	--