

UDA di EDUCAZIONE CIVICA – classe 5° A Sia

riferibile ai nuclei tematici dei traguardi dell'insegnamento trasversale ricavabili dagli Allegati B e C del DM 35 del 22/06/2020 (Linee Guida)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Parola chiave	Consumo sostenibile e responsabile
Traguardi intermedi (da riprendere dai traguardi finali delle Linee Guida per l'Ed. civica e modularli per la classe/periodo didattico di riferimento)	Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.
Obiettivi specifici (per l'anno di riferimento)	<i>Individuare ed utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento, anche in ambiente virtuale. Dig.Comp.2.1 (quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini 2017: (Alfabetizzazione su informazioni e dati; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza; Soluzione di problemi).</i>
Fonti di riferimento (Art. della Cost., Conv, Int., ob. Agenda 2030, Altre fonti...)	Agenda ONU 2030, obiettivo 12. Cost.47 Codice del Consumo (DL 6 settembre 2005, n. 206).
Denominazione	“Saper(e)Consumare”
Compito autentico (descrivere brevemente la strutturazione del compito e le sue fasi)	<p>Attività didattica introduttiva alle varie tematiche coinvolte nell'Uda. Ciascun docente presenta materiale, documenti, video attinenti all'argomento proposto e li condivide con gli alunni. Attività di ricerca-azione. Suddivisione del gruppo classe in sottogruppi di 4/5 alunni che nominano un capogruppo.</p> <p>Ciascun gruppo legge le fonti proposte e il capogruppo raccoglie il materiale da pubblicare sui social. Lo scopo è potenziare la cittadinanza digitale e orientare i nostri studenti a un modello di consumo circolare in una società più innovativa, sostenibile ed equa.</p>
Prodotto finale (+ eventuali prodotti intermedi)	Realizzazione di uno spot, allo scopo di sensibilizzare, tramite questi strumenti innovativi, giovani e famiglie al consumo sostenibile e responsabile.

<p>Competenze chiave Europee da sviluppare prioritariamente</p>	<p>Competenze di cittadinanza</p> <p>Competenza digitale. Comunicazione turistica</p>
<p>Utenti (Indicare la classe)</p>	<p>5°A T</p>
<p>Contesto di riferimento (Descrivere le motivazioni della scelta del percorso, le caratteristiche del contesto, l'ambiente di apprendimento che s'intende approntare ..)</p>	<p>La nostra scuola ha partecipato al concorso “Saper(e)Consumare”, che premiava, con finanziamento, i migliori progetti sul consumo digitale consapevole e responsabile. Il progetto, rientrato tra i vincitori del concorso, prevede la realizzazione di un sito con connessi social media dedicati (pagina Facebook, instagram e canale youtube) e vuole alimentare la trattazione di casi inerenti a tutte e quattro le tematiche indicate dal bando “Saper(e)Consumare”. I social serviranno a creare una “community” formata da alunni, insegnanti e famiglie della nostra scuola, con lo scopo di sviluppare la discussione prendendo spunto da segnalazioni, richieste di delucidazione, proposte di casi inerenti alle tematiche del bando. Le diverse istanze saranno trattate dai "gruppi operativi", costituito da almeno un insegnante, un gruppo di alunni ed alcuni esperti professionisti coinvolti nel progetto, in grado di dare indicazioni orientative o "istruzioni per l'uso", relative alle questioni proposte. Le tematiche oggetto del bando “Saper(e)Consumare” sono: <u>l'educazione finanziaria, i diritti del consumatore, consumo sostenibile ed economia circolare e l'educazione digitale</u>. Il progetto è inserito nel PTOF della nostra scuola.</p> <p>Abbiamo deciso pertanto di realizzare questo progetto utilizzando il monte previsto (h.15) per l'insegnamento dell'Educazione civica,</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo che favorisca la partecipazione di tutti.</p>
<p>Tempi</p>	<p>2° Quadrimestre</p>
<p>Discipline coinvolte (specificare per ciascuna disciplina il monte ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 2°quadrimestre: geografia (3 ore) <ul style="list-style-type: none"> • Le scelte consapevoli per ridurre l'inquinamento (economia circolare e raccolta differenziata: • Un mare di plastica, le microplastiche • Le spiagge una montagna di rifiuti ❖ Inglese (3 ore), ❖ Francese (3 ore) ❖ Diritto (2 ore), ❖ Economia aziendale (1 ore) ❖ Scienze motorie (3 ore). (totale 15 h.).

UDA di EDUCAZIONE CIVICA – classe 4° A Sia

riferibile ai nuclei tematici dei traguardi dell'insegnamento trasversale ricavabili dagli Allegati B e C del DM 35 del 22/06/2020 (Linee Guida)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Parola chiave	Consumo sostenibile e responsabile
Traguardi intermedi (da riprendere dai traguardi finali delle Linee Guida per l'Ed. civica e modularli per la classe/periodo didattico di riferimento)	Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.
Obiettivi specifici (per l'anno di riferimento)	Individuare ed utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento, anche in ambiente virtuale. Dig.Comp.2.1 (quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini 2017: Alfabetizzazione su informazioni e dati; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza; Soluzione di problemi).
Fonti di riferimento (Art. della Cost., Conv, Int., ob. Agenda 2030, Altre fonti...)	Agenda ONU 2030, obiettivo 12. Cost. 47 Codice del Consumo (DL 6 settembre 2005, n. 206).
Denominazione	“Saper(e)Consumare”
Compito autentico (descrivere brevemente la strutturazione del compito e le sue fasi)	Attività didattica introduttiva alle varie tematiche coinvolte nell'Uda. Ciascun docente presenta materiale, documenti, video attinenti all'argomento proposto e li condivide con gli alunni. Attività di ricerca-azione. Suddivisione del gruppo classe in sottogruppi di 4/5 alunni che nominano un capogruppo. Ciascun gruppo legge le fonti proposte e il capogruppo raccoglie il materiale da pubblicare sui social. Lo scopo è potenziare la cittadinanza digitale e orientare i nostri studenti a un modello di consumo circolare in una società più innovativa, sostenibile ed equa .
Prodotto finale (+ eventuali prodotti intermedi)	Realizzazione di un sito con connessi social media dedicati (pagina Facebook, Instagram e canale YouTube) e creazione di contenuti digitali, allo scopo di sensibilizzare, tramite questi strumenti innovativi, giovani e famiglie al consumo sostenibile e responsabile.

<p>Competenze chiave Europee da sviluppare prioritariamente</p>	<p>Competenze di cittadinanza</p> <p>Competenza digitale</p>
<p>Utenti (Indicare la classe)</p>	<p>4°A Sia</p>
<p>Contesto di riferimento (Descrivere le motivazioni della scelta del percorso, le caratteristiche del contesto, l'ambiente di apprendimento che s'intende approntare ..)</p>	<p>La nostra scuola ha partecipato al concorso “Saper(e)Consumare”, che premiava, con finanziamento, i migliori progetti sul consumo digitale consapevole e responsabile. Il progetto, rientrato tra i vincitori del concorso, prevede la realizzazione di un sito con connessi social media dedicati (pagina Facebook, instagram e canale youtube) e vuole alimentare la trattazione di casi inerenti a tutte e quattro le tematiche indicate dal bando “Saper(e)Consumare”. I social serviranno a creare una “community” formata da alunni, insegnanti e famiglie della nostra scuola, con lo scopo di sviluppare la discussione prendendo spunto da segnalazioni, richieste di delucidazione, proposte di casi inerenti alle tematiche del bando. Le diverse istanze saranno trattate dai "gruppi operativi", costituito da almeno un insegnante, un gruppo di alunni ed alcuni esperti professionisti coinvolti nel progetto, in grado di dare indicazioni orientative o "istruzioni per l'uso", relative alle questioni proposte. Le tematiche oggetto del bando “Saper(e)Consumare” sono: <u>l'educazione finanziaria, i diritti del consumatore, consumo sostenibile ed economia circolare e l'educazione digitale</u>. Il progetto è inserito nel PTOF della nostra scuola.</p> <p>Abbiamo deciso pertanto di realizzare questo progetto utilizzando l'intero monte ore annuale previsto (h.33) per l'insegnamento dell'Educazione civica,</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo che favorisca la partecipazione di tutti.</p>
<p>Tempi</p>	<p>I°- 2° Quadrimestre</p>
<p>Discipline coinvolte (specificare per ciascuna disciplina il monte ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1°quadrimestre: informatica 5 ore, scienze motorie 4 ore, inglese 4 ore. (totale13 h.) • 2°quadrimestre: economia aziendale 6 ore, diritto 6 ore, matematica 3 ore, italiano 5 ore. (totale 20 h.).

F.TO PROF.SSA ANNA SESSA

UDA di EDUCAZIONE CIVICA – classe 5° A Sia

riferibile ai nuclei tematici dei traguardi dell'insegnamento trasversale ricavabili dagli Allegati B e C del DM 35 del 22/06/2020 (Linee Guida)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Parola chiave	Consumo sostenibile e responsabile
Traguardi intermedi (da riprendere dai traguardi finali delle Linee Guida per l'Ed. civica e modularli per la classe/periodo didattico di riferimento)	Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.
Obiettivi specifici (per l'anno di riferimento)	Individuare ed utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento, anche in ambiente virtuale. Dig.Comp.2.1(quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini 2017:(Alfabetizzazione su informazioni e dati; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza; Soluzione di problemi).
Fonti di riferimento (Art. della Cost., Conv, Int., ob. Agenda 2030, Altre fonti...)	Agenda ONU 2030, obiettivo12. Cost.47 Codice del Consumo (DL 6 settembre 2005, n. 206).
Denominazione	“Saper(e)Consumare”
Compito autentico (descrivere brevemente la strutturazione del compito e le sue fasi)	<p>Attività didattica introduttiva alle varie tematiche coinvolte nell'Uda. Ciascun docente presenta materiale, documenti, video attinenti all'argomento proposto e li condivide con gli alunni. Attività di ricerca-azione. Suddivisione del gruppo classe in sottogruppi di 4/5 alunni che nominano un capogruppo.</p> <p>Ciascun gruppo legge le fonti proposte e il capogruppo raccoglie il materiale da pubblicare sui social. Lo scopo è potenziare la cittadinanza digitale e orientare i nostri studenti a un modello di consumo circolare in una società più innovativa, sostenibile ed equa.</p>
Prodotto finale (+ eventuali prodotti intermedi)	Realizzazione di un sito con connessi social media dedicati (pagina Facebook, instagram e canale youtube) e creazione di contenuti digitali, allo scopo di sensibilizzare, tramite questi strumenti innovativi, giovani e famiglie al consumo sostenibile e responsabile.

<p>Competenze chiave Europee da sviluppare prioritariamente</p>	<p>Competenze di cittadinanza</p> <p>Competenza digitale</p>
<p>Utenti (Indicare la classe)</p>	<p>5°A Sia</p>
<p>Contesto di riferimento (Descrivere le motivazioni della scelta del percorso, le caratteristiche del contesto, l'ambiente di apprendimento che s'intende approntare ..)</p>	<p>La nostra scuola ha partecipato al concorso “Saper(e)Consumare”, che premiava, con finanziamento, i migliori progetti sul consumo digitale consapevole e responsabile. Il progetto, rientrato tra i vincitori del concorso, prevede la realizzazione di un sito con connessi social media dedicati (pagina Facebook, instagram e canale youtube) e vuole alimentare la trattazione di casi inerenti a tutte e quattro le tematiche indicate dal bando “Saper(e)Consumare”. I social serviranno a creare una “community” formata da alunni, insegnanti e famiglie della nostra scuola, con lo scopo di sviluppare la discussione prendendo spunto da segnalazioni, richieste di delucidazione, proposte di casi inerenti alle tematiche del bando. Le diverse istanze saranno trattate dai "gruppi operativi", costituito da almeno un insegnante, un gruppo di alunni ed alcuni esperti professionisti coinvolti nel progetto, in grado di dare indicazioni orientative o "istruzioni per l'uso", relative alle questioni proposte. Le tematiche oggetto del bando “Saper(e)Consumare” sono: <u>l'educazione finanziaria, i diritti del consumatore, consumo sostenibile ed economia circolare e l'educazione digitale</u>. Il progetto è inserito nel PTOF della nostra scuola.</p> <p>Abbiamo deciso pertanto di realizzare questo progetto utilizzando l'intero monte ore annuale previsto (h.33) per l'insegnamento dell'Educazione civica,</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo che favorisca la partecipazione di tutti.</p>
<p>Tempi</p>	<p>I°- 2° Quadrimestre</p>
<p>Discipline coinvolte (specificare per ciascuna disciplina il monte ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1°quadrimestre: informatica 5 ore, scienze motorie 4 ore, diritto 6 ore, inglese 3 ore. (totale18 h.) • 2°quadrimestre: economia aziendale 7 ore, italiano 6 ore, matematica 2 ore. (totale 15 h.).

F.TO PROF.SSA ANNA SESSA

UDA di EDUCAZIONE CIVICA – classe 3° A Sia

riferibile ai nuclei tematici dei traguardi dell'insegnamento trasversale ricavabili dagli Allegati B e C del DM 35 del 22/06/2020 (Linee Guida)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Parola chiave	Consumo sostenibile e responsabile
Traguardi intermedi (da riprendere dai traguardi finali delle Linee Guida per l'Ed. civica e modularli per la classe/periodo didattico di riferimento)	Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.
Obiettivi specifici (per l'anno di riferimento)	Individuare ed utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento, anche in ambiente virtuale. Dig.Comp.2.1(quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini 2017:Alfabetizzazione su informazioni e dati; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza; Soluzione di problemi).
Fonti di riferimento (Art. della Cost., Conv, Int., ob. Agenda 2030, Altre fonti...)	Agenda ONU 2030, obiettivo12. Cost.47 Codice del Consumo (DL 6 settembre 2005, n. 206).
Denominazione	“Saper(e)Consumare”
Compito autentico (descrivere brevemente la strutturazione del compito e le sue fasi)	Attività didattica introduttiva alle varie tematiche coinvolte nell'Uda. Ciascun docente presenta materiale, documenti, video attinenti all'argomento proposto e li condivide con gli alunni. Attività di ricerca-azione. Suddivisione del gruppo classe in sottogruppi di 4/5 alunni che nominano un capogruppo. Ciascun gruppo legge le fonti proposte e il capogruppo raccoglie il materiale da pubblicare sui social. Lo scopo è potenziare la cittadinanza digitale e orientare i nostri studenti a un modello di consumo circolare in una società più innovativa, sostenibile ed equa.
Prodotto finale (+ eventuali prodotti intermedi)	Realizzazione di un sito con connessi social media dedicati (pagina Facebook, instagram e canale youtube) e creazione di contenuti digitali, allo scopo di sensibilizzare, tramite questi strumenti innovativi, giovani e famiglie al consumo sostenibile e responsabile.

Competenze chiave Europee da sviluppare prioritariamente	<p>Competenze di cittadinanza</p> <p>Competenza digitale</p>
Utenti (Indicare la classe)	<p>3°A Sia</p>
Contesto di riferimento (Descrivere le motivazioni della scelta del percorso, le caratteristiche del contesto, l'ambiente di apprendimento che s'intende approntare ..)	<p>La nostra scuola ha partecipato al concorso “Saper(e)Consumare”, che premiava, con finanziamento, i migliori progetti sul consumo digitale consapevole e responsabile. Il progetto, rientrato tra i vincitori del concorso, prevede la realizzazione di un sito con connessi social media dedicati (pagina Facebook, instagram e canale youtube) e vuole alimentare la trattazione di casi inerenti a tutte e quattro le tematiche indicate dal bando “Saper(e)Consumare”. I social serviranno a creare una “community” formata da alunni, insegnanti e famiglie della nostra scuola, con lo scopo di sviluppare la discussione prendendo spunto da segnalazioni, richieste di delucidazione, proposte di casi inerenti alle tematiche del bando. Le diverse istanze saranno trattate dai "gruppi operativi", costituito da almeno un insegnante, un gruppo di alunni ed alcuni esperti professionisti coinvolti nel progetto, in grado di dare indicazioni orientative o "istruzioni per l'uso", relative alle questioni proposte. Le tematiche oggetto del bando “Saper(e)Consumare” sono: <u>l'educazione finanziaria, i diritti del consumatore, consumo sostenibile ed economia circolare e l'educazione digitale</u>. Il progetto è inserito nel PTOF della nostra scuola.</p> <p>Abbiamo deciso pertanto di realizzare questo progetto utilizzando l'intero monte ore annuale previsto (h.33) per l'insegnamento dell'Educazione civica,</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo che favorisca la partecipazione di tutti.</p>
Tempi	<p>I°- 2° Quadrimestre</p>
Discipline coinvolte (specificare per ciascuna disciplina il monte ore)	<ul style="list-style-type: none"> • 1°quadrimestre: informatica 4 ore, scienze motorie 4 ore, italiano 4 ore, inglese 4 ore. (totale16 h.) • 2°quadrimestre: economia aziendale 7 ore, diritto 6 ore, francese 4 ore. (totale 17 h.).

F.TO PROF.SSA ANNA SESSA