|  |
| --- |
| **UdA Saper(e)Consumare - a.s. 2022/2023 - Tempi: 2° QUADRIMESTRE** |
| *Titolo:* ***Tappi… all’altezza!*** |
| **UTENTI** | Tutte le classi Scuola Secondaria di Secondo Grado |
| **RISORSE PROFESSIONALI** | Tutti/e i/le docenti  |
| **DISCIPLINA** | **CONTENUTI E ATTIVITÀ** [**Link utile per tutti i contenuti e attività**](https://padlet.com/sapereconsumare/acquistare-online-in-modo-competente-digcompconsumers-fy2bfwnaqzsv6u46) |
| **TECNOLOGIA****GEOGRAFIA** | ***Introduzione*****Un piccolo passo indietro**: cos’è la SERR? Cosa dice la regola delle 5R? (Riduzione, Riuso, Recupero, Raccolta differenziata, Riciclo: chi fa cosa?). I tipi di plastica.Le isole di plastica sul pianeta Terra.**Attività:** prendere appunti su un foglio di Word in Office365.[Link ai materiali utili](https://taic852005-my.sharepoint.com/%3Af%3A/g/personal/virginia_mariani_manzonimottola_edu_it/EjACReqIj8xPrg5ll7Wg6PcB50oSn6WOzKHXPGC2gxk0_Q) |
| **ITALIANO** | ***Presentazione progetto***Ogni classe parteciperà alla raccolta dei tappi (che sono costituti da un tipo di plastica più pregiata rispetto alla bottiglia). I tappi, passando per l’estrusore che li sminuzzerà, diventeranno filamento di plastica che la stampante 3D utilizzerà per stampare portachiavi (progettati con nome o logo dell’Istituto in Tinkercad).  Passaggio successivo è la raccolta di fondi, tramite vendita di beneficienza.   Che tipo di progetto è? Qual è il suo obiettivo? Quali R sono “protagoniste”? E noi che ruolo abbiamo? Sappiamo ‘consumare’? **Attività:** conversazione guidata.  |
| **ITALIANO STORIA** | ***Approfondimento: i nostri acquisti.***Cosa acquistiamo principalmente? Quando? Dove? Facciamo acquisti online? A cosa prestiamo attenzione? **Attività:** condividere un padlet sul quale ognuno/a risponde. Conversazione guidata. |
| **ARTE** | ***Progettazione e disegno*** Disegniamo il portachiavi del nostro Istituto. |
| **MUSICA** | L’isola di plastica: cos’è?Ascolto canzone di Giuseppe D’Amati “L’isola di plastica” [link alla canzone](https://youtu.be/Z_V7gC_oPIY) |
|  | **Elementi di economia finanziaria** |
| **MATEMATICA****TECNOLOGIA** | Riflessione guidata sui concetti di pianificazione, budget.**Attività:** costruzione di tabelle che prevedono entrate e uscite ordinarie e straordinarie.[Materiale per docenti e studenti](https://taic852005-my.sharepoint.com/%3Af%3A/r/personal/giuseppina_bianchi_manzonimottola_edu_it/Documents/materiale%20per%20uda%20saper%20consumare?csf=1&web=1&e=KglCSW)  |
| **LINGUE** | Le parole dell’economia circolare e finanziaria. |
| **Tutte le discipline** | È previsto il visiting al laboratorio di triturazione tappi, produzione filamento, stampa portachiavi. |
| ***COMPITO DI REALTÀ*****Relazione digitata, PowerPoint**(può essere differente da classe a classe, ma deve essere lo stesso per ogni gruppo di lavoro della stessa classe;si prevede di lavorare sul compito in n. 3 ore, in date da stabilire per tutte le classi prime, seconde, terze.) |
| **Compito di realtà**(indicazioni per il lavoro in gruppo)Dovete raccogliere fondi per un’associazione umanitaria. Pensate di mettere in atto il circolo virtuoso dell’economia circolare raccogliendo i tappi di plastica (che sono di un materiale più pregiato) dai quali si può ricavare il filamento per la stampante 3D. Dovrete, quindi, disegnare, progettare e realizzare con la stampante 3D dei portachiavi da vendere in beneficienza.  Da decidere: costo fisso per ogni portachiavi. Da preventivare: quanti portachiavi verranno venduti con quali entrate economiche.  Il budget iniziale è di 10.000 euro.  **Da acquistare/uscite:**  n. 10 bidoncini raccoglitori per tappi n. 1 estrusore (Cos’è un estrusore?) n. 1 stampante 3D (Cos’è la stampante 3D?) n. 100 anelli in acciaio per portachiavi  Retribuzione per tecnico di laboratorio (25 euro a ora, per 3 ore a settimana, per un mese) Stampa n. 5 manifesti cm.100x70 per pubblicizzare l’evento |
| **Traccia da seguire per l’elaborato finale scelto****Relazione** sul lavoro svolto, con tabella ENTRATE/USCITE, digitata in word (nel rispetto delle regole grammaticali e di digitazione: uso corretto maiuscola/minuscola, accenti/apostrofi, … spazio dopo la punteggiatura).  **PowerPoint** (di max 6 slide)sul lavoro svolto, con tabella ENTRATE/USCITE, con testi digitati (nel rispetto delle regole grammaticali e di digitazione: uso corretto maiuscola/minuscola, accenti/apostrofi, … spazio dopo la punteggiatura) e foto/immagini inerenti all’attività.   |
| **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L’APPRENDIMENTO PERMANENTE** | **Competenza alfabetica funzionale**Si concretizza nella piena capacità di comunicare, sia in forma orale che scritta, nella propria lingua, adattando il proprio registro ai contesti e alle situazioni. Fanno parte di questa competenza anche il pensiero critico e la capacità di valutazione della realtà.**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**È la capacità di organizzare le informazioni e il tempo, di gestire il proprio percorso di formazione e carriera. Vi rientra, però, anche la spinta a inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su se stessi e di autoregolamentarsi.**Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**La consapevolezza e l’espressione culturale riguarda l’importanza dell’espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un’ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**Le competenze matematiche considerate indispensabili sono quelle che permettono di risolvere i problemi legati alla quotidianità. Quelle in campo scientifica e tecnologico, invece, si risolvono nella capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra.**Competenza in materia di cittadinanza**Ognuno deve possedere le skill che gli consentono di agire da cittadino consapevole e responsabile, partecipando appieno alla vita sociale e politica del proprio paese.**Competenza multilinguistica**Prevede la conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta. Infine, fa parte di questa competenza anche l'abilità di inserirsi in contesti socio-culturali diversi dal proprio. *e.***Competenza digitale**È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali. |
| **COMPETENZE CHIAVE** **DI CITTADINANZA** | **Ambito COSTRUZIONE DEL SÉ**Imparare a imparare, organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di lavoro. **Ambito RELAZIONE CON GLI ALTRI E LE ALTRE**Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all’apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. |

**GRIGLIE PER LA VALUTAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ**

* **AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA**

|  |  |
| --- | --- |
| Descrivete brevemente quello che avete fatto durante questa esperienza |  |
| Che cosa vi è piaciuto? |  |
| In cosa avete trovato difficoltà? |  |
| Che cosa avete imparato? |  |
| Date un voto all’esperienza |  |

* **GRIGLIA DELLE OSSERVAZIONI SISTEMATICHE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **SI** | **NO** | **IN PARTE** |
| AUTONOMIA | È capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace. |  |  |  |
| RELAZIONE | Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere, sa creare un clima propositivo. |  |  |  |
| PARTECIPAZIONE | Collabora con i compagni |  |  |  |
| Formula richieste di aiuto |  |  |  |
| Offre il proprio contributo. |  |  |  |
| RESPONSABILITÀ | Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta. |  |  |  |
| FLESSIBILITÀ | Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali. |  |  |  |
| CONSAPEVOLEZZA | È consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni. |  |  |  |

* **RUBRICA VALUTATIVA**