

PROGETTO

SAPER(E)CONSUMARE

UDA

In riferimento al Curricolo Verticale di Educazione Civica e ai Progetti d'Istituto "S.O.S. Ambiente" e "Smaschera e...mostra il bullo", si struttura la seguente pianificazione del percorso "**GREEN AND DIGITAL DESIGNER: PROGETTARE UN MONDO MIGLIORE**"

FINALITA'	<ul style="list-style-type: none"> -Consapevolezza della necessità di adottare stili di vita ecosostenibili tesi ad attuare un modello di economia circolare per riconoscersi consumatrice e consumatore responsabili -Conoscenza degli obiettivi e dei contenuti di "Agenda 2030" - Promozione di una sinergia tra scuola, famiglia e territorio
COMPETENZE DA RAGGIUNGERE	<ul style="list-style-type: none"> -Consapevolezza della circolarità esistente tra lo stile di vita e la costruzione di una realtà ecosostenibile -Consapevolezza della circolarità esistente tra digitalizzazione e sostenibilità per una transizione green su scala globale
PRODOTTO	Creazione di oggetti con materiali di scarto o dal riutilizzo di vecchi prodotti
DESTINATARI	Alunni della Scuola Secondaria di primo grado, famiglie degli alunni e comunità educante.

COMPETENZE CHIAVE/COMPETENZE CULTURALI

- Imparare ad imparare;
 - Collaborare e partecipare;
 - Agire in modo autonomo e responsabile;
 - Risolvere problemi;
 - Acquisire ed interpretare l'informazione;
 - Competenze sociali e civiche;

OBIETTIVI	
ABILITÀ	CONOSCENZE
Essere consapevole che il rifiuto non è uno scarto, ma una risorsa. Saper organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale);	Conoscere e riconoscere le caratteristiche dell’Inquinamento e dell’Emergenza ambientale. Conoscere gli obiettivi dell’Agenda 2030
Saper rimodulare i propri stili di vita per limitare sprechi e rifiuti in un modello di economia circolare. Saper interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all’apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.	Conoscere le caratteristiche dell’economia circolare. Conoscere la distinzione: rifiuti organici- rifiuti inorganici. Conoscere le varie tipologie di rifiuti (carta, vetro, plastica, rifiuti pericolosi, ecc.) Conoscere le modalità di attuazione della raccolta differenziata.
Saper progettare un design sostenibile partendo da materiali di scarto o in disuso potenzialmente inquinanti. Saper rielaborare, con immaginazione e creatività, idee e forme attraverso l’uso di strumenti informatici. Saper affrontare le situazioni, formulare ipotesi e trovare possibili soluzioni.	Conoscere le tecnologie nel processo di progettazione digitale e grafica (utilizzo di software). Conoscere l’utilizzo non passivo della rete i rischi dell’essere connessi. Conoscere i comportamenti pericolosi e/o dannosi che, in rete, possono costituire reato. Conoscere e capire come agire online Conoscere l’uso consapevole della rete come strumento di promozione e non per danneggiare gli altri
Saper realizzare un design sostenibile utilizzando vecchi prodotti e/o materiali di scarto. Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nel gruppo di lavoro, riconoscendo il proprio ruolo con un compito specifico	Conoscere le potenzialità di trasformazione di rifiuti (plastica, carta, ecc) e/o di vecchi oggetti.
Essere consapevole dell’importanza di recuperare valori come il rispetto e la cura per le cose che ci circondano	Conoscere la necessità, per un mondo migliore, di tutelare l’ambiente con l’assunzione di comportamenti virtuosi ed ecosostenibili
Saper partecipare in maniera efficace alla vita sociale, valorizzare le differenze culturali e sociali, utilizzando e promuovendo una comunicazione non ostile ma empatica.	Conoscere l’importanza del rispetto delle regole e dei canoni comportamentali.

FASE E ATTIVITA’	<ul style="list-style-type: none"> - Incontro curriculare, con esperto universitario, informativo e di approfondimento sull’emergenza ambientale determinata da diversi fattori inquinanti - Raccolta differenziata di materiali di scarto (bottiglie di plastica, vecchi giornali, copertoni, bottiglie di vetro ecc.)
-------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Progettazione di design di oggetti da trasformare e a cui dare nuova vita - Laboratorio di riutilizzo creativo: trasformazione di un prodotto - Uscite didattiche (Riserva naturale “Cratere degli Astroni” – Museo Nazionale Ferroviario di Pietrarsa – Città della Scienza) - Disseminazione in un evento finale 	
--	---	--

DISCIPLINE COINVOLTE	CONOSCENZE	ABILITA'
• ITALIANO	Brani antologici sull'inquinamento, sulla tutela ambientale e sul cyberbullismo.	Esporre in modo chiaro, logico e coerente testi letti e ascoltati
• LINGUA INGLESE	Lettura, traduzione e comprensione di testi sull'inquinamento e cyberbullismo	Saper riconoscere le caratteristiche di un fenomeno su scala internazionale.
• LINGUA FRANCESE	Lettura, traduzione e comprensione di testi sull'inquinamento e cyberbullismo	Saper riconoscere le caratteristiche di un fenomeno su scala internazionale.
• RELIGIONE	Lettura e comprensione della lauda “Cantico delle creature” di San Francesco. Documentari relativi al bullismo e cyberbullismo.	Saper rispettare la Natura per un futuro migliore. Saper rispettare le diversità percepite come valore di arricchimento per contrastare il cyberbullismo.
• ARTE	Tecnica e linguaggi adeguati per realizzare prodotti con materiali di scarto	Saper valorizzare i beni ambientali, artistici e architettonici
• MUSICA	Ascolto e comprensione di brani e canzoni attinenti alle tematiche trattate	Saper gestire le proprie emozioni e sensazioni
• ED.FISICA	Comportamenti ecosostenibili (utilizzo di biciclette, di monopattino o, semplicemente a piedi)	Riuscire ad adottare stili di vita ecosostenibili
• MATEMATICA	Rappresentazione di collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti appresi	Acquisire l'idea del cambiamento in relazione al tempo e all'uso (il prima, il durante ed il dopo delle cose).

<ul style="list-style-type: none"> • SCIENZE 	<p>Inquinamento ambientale Tutela dell'ambiente Dipendenza dal web</p>	<p>Saper sviluppare un'abitudine consapevole alla raccolta differenziata. Considerare il rifiuto come una risorsa e non come uno scarto. Saper considerare l'ambiente come patrimonio inestimabile da tutelare con i propri comportamenti quotidiani</p>
<ul style="list-style-type: none"> • TECNOLOGIA 	<p>Economia circolare. Energia pulita. Fonti rinnovabili. Tecniche nel processo di progettazione digitale e grafica (utilizzo di software.</p>	<p>Acquisire la consapevolezza delle problematiche ambientali e della necessità di salvaguardare l'ambiente. Acquisire la consapevolezza delle responsabilità individuali e collettive nell'alterazione dell'ambiente dovuta all'evoluzione tecnologica.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • STORIA 	<p>Leggi che tutelano l'ambiente. Leggi che contrastano il cyberbullismo.</p>	<p>Sapere che recare danni all'ambiente è reato e, quindi, perseguibile penalmente. Sapere e comprendere le leggi che contrastano il fenomeno del cyberbullismo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • GEOGRAFIA 	<p>Il paesaggio in tutti i suoi aspetti, (i parchi, le riserve, le aree protette). Relazione uomo – ambiente (deforestazione, desertificazione, dissesto idrogeologico).</p>	<p>Intendere l'ambiente come patrimonio inestimabile da tutelare con i propri comportamenti quotidiani valorizzandone i beni ambientali, artistici e architettonici.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • TUTTE LE DISCIPLINE 	<p>Laboratorio di riutilizzo creativo: riciclo e trasformazione di materiali di scarto per dare vita a nuovi prodotti</p>	<p>Essere consapevole che il rifiuto non è uno scarto, ma una risorsa. Saper rimodulare i propri stili di vita per limitare sprechi e rifiuti in un modulo di economia circolare</p>

<ul style="list-style-type: none"> • METODOLOGIA 	<p>.Lezione frontale; Peer to peer ; Team work; flipped classrom; Brainstorming Didattica laboratoriale</p>
<ul style="list-style-type: none"> • VALUTAZIONE 	<p>La valutazione delle competenze verterà sul processo e sul prodotto; oggetto di valutazione i seguenti indicatori: livello di coinvolgimento e di partecipazione alle attività; livello di cooperazione, capacità di interazione col gruppo e con i docenti, capacità di usufruire di abilità e conoscenze pregresse per l'acquisizione di nuove competenze.</p>