

Istituto di Istruzione Superiore
"GIOVANNI GIORGI - VIRGINIA WOOLF"

Distretto XV - Municipio V

Codice Fiscale: 979777620588 Codice Meccanografico: RMIS121001

www.iisgiorgiwoolf.edu.it - RMIS121002@istruzione.it

PEC: RMIS121002@pec.istruzione.it

G. Giorgi (sede centrale): via Palmiro Togliatti n°1161

Via G. Perlasca n°62- 00155 ROMA

tel. 06121127300/301 fax 062592598;

V. Woolf: Circonvallazione Casilina n°119

00176 ROMA - tel. 0621704798

ALLEGATO N.4 AL PTOF 2022/2023

Insegnamento trasversale dell' Educazione civica

Quadro generale di organizzazione del lavoro per l'attuazione del curricolo di Educazione civica

La pianificazione annuale si svolge in 4 fasi

FASI DI LAVORO

Periodo / Fasi di lavoro		Attività previste per i docenti	Risultato atteso per gli studenti	Evidenze per la misurazione delle competenze
Primo quadrimestre	Fase 1 Formazione (ottobre, novembre, dicembre)	Fornire conoscenze e strumenti operativi	Acquisizione degli obiettivi di apprendimento	Test semistrutturato interdisciplinare
	Fase 2 Progettazione (dicembre, gennaio)	Supportare la fase ideativa/creativa e restituzione feedback	Progettazione preliminare per il lavoro da svolgere	Scheda di progettazione della proposta dello studente
Secondo quadrimestre	Fase 3 Realizzazione (febbraio, marzo, aprile)	Supportare la fase realizzativa con azioni formative specifiche fornendo indicazioni operative e di supporto con feedback puntuali	Redazione progetto / Realizzazione prodotto	Progetto/prodotto realizzato sulla base delle competenze acquisite nelle fasi precedenti
	Fase 4 Presentazione (maggio)	Strutturazione e organizzazione delle attività di presentazione	Diffusione del lavoro proposto e/o coinvolgimento della comunità scolastica	Presentazione del progetto/prodotto al Team e alla classe. Valutazione tra pari

RUBRICA DI VALUTAZIONE FASE 1 - formazione			
INDICATORI	DESCRIPTORI	LIVELLI	PUNTEGGIO
Apprendimento di principi, regole e strumenti acquisiti durante il percorso formativo.	Ha conoscenze frammentarie e non consolidate, recuperabili con difficoltà, con l'aiuto e il costante stimolo del docente.	0-2	
	Le conoscenze sui temi proposti sono essenziali, organizzabili e recuperabile con qualche aiuto del docente o dei compagni	3	
	Le conoscenze sui temi proposti sono consolidate e organizzate. Sa recuperarle in modo autonomo e utilizzarle nel lavoro.	4	
	Le conoscenze sui temi proposti sono complete, consolidate, bene organizzate. L'alunno sa recuperarle e metterle in relazione in modo autonomo, riferirle anche servendosi di diagrammi, mappe, schemi e utilizzarle nel lavoro anche in contesti nuovi.	5-6	
Consapevolezza della responsabilità, come singolo cittadino, dei cambiamenti causati dall'uomo e applicazione, nelle condotte quotidiane, dei principi di sicurezza, sostenibilità, buona tecnica, salute, appresi nelle varie discipline.	Assume saltuariamente comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'insegnante, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo.	1	
	Propone semplici soluzioni nel rispetto dell'ambiente con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni.	2	
	Riconosce le problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	3	
	Ha un atteggiamento di valutazione critica e di curiosità, ha interesse per le questioni etiche e attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale, in particolare per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale. Agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.	4	

RUBRICA DI VALUTAZIONE FASE 2 - progettazione

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLI	PUNTEGGIO
Partecipazione attiva, con atteggiamento collaborativo e democratico, alla vita della scuola e della comunità, adottando comportamenti coerenti con i doveri previsti dai propri ruoli e compiti e i principi della convivenza (regola, norma, patto, condivisione, diritto, dovere, negoziazione, votazione, rappresentanza).	Non partecipa, anche se sollecitato, alla vita della scuola e della comunità e adotta in taluni casi comportamenti non rispondenti ai principi della convivenza.	1-2	
	Partecipa alla vita della scuola e della comunità adottando, in situazioni semplici, comportamenti coerenti con le regole della comunità.	3	
	Agisce da cittadino responsabile e partecipa alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali sia a livello locale che globale.	4	
	Partecipa in maniera critica e creativa, cercando attivamente nuovi punti di vista, problemi e/o soluzioni innovative nelle attività civiche; partecipa alla vita democratica della scuola e invoglia gli altri a impegnarsi.	5	
Capacità di espressione e interpretazione di concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma scritta in modo appropriato e creativo, anche come mediazione e comprensione interculturale.	Mostra difficoltà nella comunicazione e nell'interpretazione di pensieri e concetti.	0-1	
	Comunica con un lessico non sempre appropriato e con espressioni semplici. Riferisce in modo approssimativo informazioni lette o ascoltate.	2	
	Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto delle altrui; adegua il proprio registro ai diversi contesti e agli interlocutori e ne individua le motivazioni.	3	
	Sa argomentare in forma scritta in tutte le situazioni e sa adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Sa formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto. Apprezza la diversità culturale e ha interesse e curiosità anche per la comunicazione interculturale.	4-5	

RUBRICA DI VALUTAZIONE FASE 3 - realizzazione

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLI	PUNTEGGIO
Produzione di contenuti o materiali sotto forma di articoli scritti, documenti, sito web, app, ecc. o realizzazione di un progetto.	Redige semplici progetti/prodotti senza tuttavia rispettare le consegne del team dei docenti.	1-2	
	Produce semplici contenuti, materiali e progetti utilizzando anche strumenti multimediali, coerenti con le consegne del team dei docenti.	3	
	Sa portare a termine azioni nella realizzazione di un prodotto/progetto, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti.	4-5	
	Sa pianificare ed eseguire le diverse attività necessarie alla realizzazione del prodotto/progetto in modo efficiente ed efficace.	6	
Responsabilità di portare a termine un'attività, adempiere agli obblighi e rispettare le scadenze.	Non è autonomo e nonostante le frequenti sollecitazioni /aiuti nella fase esecutiva, difficilmente riesce a portare a termine le consegne.	0	
	Con il supporto degli insegnanti riesce a portare a termine, in modo essenziale, le attività proposte.	1 -2	
	Porta a termine i compiti assegnati; assume un atteggiamento responsabile nel portare a termine le consegne.	3	
	Assume responsabilmente impegni e compiti portandoli a termine in modo appropriato. Dimostra maturità rispetto al proprio operato.	4	

RUBRICA DI VALUTAZIONE FASE 4 - presentazione

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLI	PUNTEGGIO
Partecipazione attiva, con atteggiamento collaborativo e democratico, alla vita della scuola e della comunità, adottando comportamenti coerenti con i doveri previsti dai propri ruoli e compiti e i principi della convivenza (regola, norma, patto, condivisione, diritto, dovere, negoziazione, votazione, rappresentanza).	Non partecipa, anche se sollecitato, alla vita della scuola e della comunità e adotta in taluni casi comportamenti non rispondenti ai principi della convivenza.	0-1	
	Partecipa alla vita della scuola e della comunità adottando, in situazioni semplici, comportamenti quasi sempre coerenti con le regole della comunità.	2	
	Agisce da cittadino responsabile e partecipa alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali sia a livello locale che globale.	3	
	Partecipa in maniera critica e creativa, cercando attivamente nuovi punti di vista, problemi e/o soluzioni innovative nelle attività civiche; partecipa alla vita democratica della scuola e invoglia gli altri a impegnarsi.	4-5	
Utilizzo sicuro e critico delle competenze digitali per la comunicazione per il lavoro, il tempo libero, la collaborazione, la crescita personale, la partecipazione alla società, o la produzione di contenuti digitali.	Utilizza in maniera impropria le competenze digitali per la comunicazione e si mostra poco partecipe alle attività proposte dall'insegnante.	1	
	Va guidato nell'utilizzo sicuro delle competenze digitali per la comunicazione per il raggiungimento di semplici obiettivi.	2	
	Svolge compiti e risolve problemi, mostrando adeguate capacità nell'uso delle competenze digitali per la comunicazione	3	
	È consapevole delle potenzialità delle tecnologie informatiche con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. Considera l'affidabilità delle fonti e delle risorse utilizzate, compie scelte consapevoli anche in riferimento alla sicurezza. Svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza e approccio critico verso le problematiche connesse all'uso responsabile delle competenze digitali per la comunicazione.	4-5	

CURRICOLO SPERIMENTALE D'ISTITUTO

Con la legge n.92/2019 è stato fissato il principio secondo cui "L'educazione civica contribuisce a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri. L'educazione civica sviluppa nelle istituzioni scolastiche la conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea per sostanziare, in particolare, la condivisione e la promozione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale e diritto alla salute e al benessere della persona".

Il presente curriculum, con taglio interdisciplinare e trasversale, è finalizzato al raggiungimento delle competenze sociali ed allo sviluppo armonico e integrale della persona, in coerenza con quanto previsto dalla normativa di riferimento, dal PTOF di istituto e dal PECUP.

Classi prime

UNITA DIDATTICHE DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		COMPETENZE	METODOLOGIE E STRUMENTI	EVIDENZE	VALUTAZIONE	DISCIPLINE COINVOLTE	MODULI DI ESEMPIO	TEMPI
	CONOSCENZE	ABILITA							
UDA 1 Classi prime: La regola come paradigma di vita	<ul style="list-style-type: none"> + Le regole come strumento per la convivenza cooperativa e l'attivazione di processi di adattamento efficaci. + Le regole nella scienza: il metodo scientifico (misura e sperimentazione) + Netiquette: etica e norme di buon uso dei servizi di rete. + Tutela della salute e del benessere proprio e degli altri nell'utilizzo dei media: Cyberbullismo e Web reputation Contrasto al linguaggio dell'odio Sicurezza dei dati personali e dei dispositivi Impatto ambientale legato all'utilizzo delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> + Identificare la Costituzione come manuale per la convivenza civica e per la difesa da ogni abuso. Individuare nelle fonti antiche le origini del dibattito su diritti/doveri e giustizia. + Utilizzare il metodo scientifico, apprezzare il significato degli errori di misura, esporre in modo chiaro e semplice la natura in continua evoluzione del sapere scientifico (evoluzione dei modelli scientifici). + Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. 	<ul style="list-style-type: none"> + Essere consapevoli del valore delle regole come principio fondante di ogni comunità di persone (dal nucleo familiare alle società complesse). + Valutare il proprio agire e il senso che ha per ciascuno il rispetto delle regole di comunità. + Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate. + Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé e per gli altri 	<p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lezione in compresenza/Lezione dialogata + Didattica laboratoriale + Analisi di casi (Incontri con la Polizia Postale) + Partecipazione ad incontri, preferibilmente online ed in coerenza con la normativa antiCovid, con esperti e testimoni, visione di film, e relativa stesura di relazione di approfondimento / autoriflessione + Debate + Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi + Brainstorming 	<p>Realizzazione di un prodotto/progetto, al fine di valorizzare le competenze civiche acquisite e la partecipazione attiva all'interno della comunità scolastica (il prodotto/progetto sarà organizzato per essere diffuso su uno spazio on-line raggiungibile dal sito della scuola).</p>	<p>Sulla base delle griglie di valutazione approvate dal CdD. Per ciascun alunno il Coordinatore compilerà la griglia che sarà allegata al verbale dello scrutinio del primo e secondo quadrimestre.</p>	<p>Italiano Storia/Filosofia Inglese/Francese IRC/Attività Alternativa Informatica / Discipline tecniche Scienze / Fisica / Chimica / Discipline tecniche Matematica Sc.Motorie</p>	<p>ITALIANO: la conoscenza del sé nei poemi omerici. Produzione di un testo sull'argomento norme di comportamento sul Web, per es. un articolo di giornale oppure sintetizzare un concetto in infografiche. STORIA: i codici legislativi. INGLESE/FRANCESE: Magna Charta/Code Civil. Comunicare in inglese le idee chiave sull'argomento "Le norme nei vari contesti di vita". IRC/ATTIVITA' ALTERNATIVA: legge morale naturale. DIRITTO: diritto naturale e diritto positivo, Genesi della Costituzione. Norme Nazionali e Internazionali sui dati personali e privacy, furto di identità, diffusione di fake news, cyberbullismo. SC. MOTORIE: le regole come presupposto per qualsiasi attività sportiva. FISICA: Sistema Internazionale. CHIMICA/SCIENZE: misure delle grandezze densità e volume mediante esperimento in laboratorio. MATEMATICA: formule inverse. Indagine statistica sull'argomento</p>	<p>33 ore con suddivisione tra le varie discipline in base alle indicazioni dei CdC.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> + Essere in grado di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo. + Collocare l'esperienza digitale in un sistema di regole fondato sul riconoscimento di diritti e doveri. + Conoscere le politiche sulla privacy applicate dai servizi digitali sull'uso dei dati personali. 	<p>in tutti i contesti di vita.</p>	<p>+ Ricerca di contenuti nel Web</p> <p>STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> + Documenti e fonti, riviste scientifiche, video, siti internet specializzati, libri di testo, la Costituzione. + Software come: PowToon, Canva, PowerPoint, Animoto, Prezi per la realizzazione di video e infografiche che possono poi essere caricate su youtube 			<p>cyberbullismo e analisi dei dati tramite tabelle, grafici etc.</p> <p>SCIENZE: metodo scientifico.</p> <p>GEOGRAFIA: rilevazioni demografiche.</p> <p>Disegno/TTRG: soluzioni grafiche pertinenti alla realizzazione del prodotto finale.</p> <p>INFORMATICA: deep web e dark web; crimini in rete (truffe, siti a pagamento, falsi profili, pirateria on line, ecc). Fake news e affidabilità delle fonti; cloud e security.</p> <p>ESEMPIO DI PRODOTTO FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> + "Realizzare la Carta Costituzionale della classe". + "La teoria dei giochi: Siamo altruisti o egoisti?". + "Costruiamo le regole per essere felici" + Relazione di laboratorio sulla misurazione di oggetti solidi reali con valutazione della propagazione dell'errore. + Realizzare un prodotto al computer, per es. infografiche, poster, volantino o soluzioni simili per fissare concetti chiave sul singolo argomento trattato. 		

UNITÀ DIDATTICHE DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		COMPETENZE	METODOLOGIE E STRUMENTI	EVIDENZE	VALUTAZIONE	DISCIPLINE COINVOLTE	MODULI DI ESEMPIO	TEMPI
	CONOSCENZE	ABILITÀ							
UDA 2 Classi seconde: Diritti e doveri del cittadino europeo	<ul style="list-style-type: none"> Diritti e doveri della persona nel testo della Costituzione. Gli obiettivi dell'agenda 2030 OSS 6 Acqua pulita e igiene OSS 7 Energia pulita e accessibile. Cittadinanza digitale e creatività digitale: ambienti di programmazione (Scratch o simili) in contesti di digital storytelling per rendere più semplici attraverso il racconto concetti complessi, robotica, animazioni e giochi. Condivisione di contenuti digitali. Collaborazione attraverso i canali digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificare le principali garanzie per la tutela della persona umana e delle formazioni sociali in cui si manifesta. Analizzare e sintetizzare le principali tematiche dell'agenda 2030. Pianificare delle strategie di lavoro per raggiungere i target di cambiamento con un orientamento sia local che global. Risolvere problemi. Organizzare, integrare, valutare e creare informazioni allo scopo di agire adeguatamente nella società della conoscenza. 	<ul style="list-style-type: none"> Essere consapevoli che nella Costituzione la persona viene prima dello Stato, che siamo esseri umani prima di essere Cittadini. 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. Trovare soluzioni a problemi di esperienza adottando strategie di problem solving. Saper argomentare un proprio lavoro e le soluzioni personali adottate utilizzando un linguaggio appropriato. 	<p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> Lezione in compresenza/Lezione dialogata Didattica laboratoriale Partecipazione ad incontri, preferibilmente online ed in coerenza con la normativa antiCovid, con esperti e testimoni, visione di film, e relativa stesura di relazione di approfondimento / autoriflessione. Debate Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi Brainstorming Ricerca di contenuti nel Web <p>STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> Documenti e fonti, riviste scientifiche, video, siti internet specializzati, libri di testo, la Costituzione. 	<p>Realizzazione di un prodotto/progetto, al fine di valorizzare le competenze civiche acquisite e la partecipazione attiva all'interno della comunità scolastica (il prodotto/progetto sarà organizzato per essere diffuso su uno spazio on line raggiungibile dal sito della scuola).</p>	<p>Sulla base delle griglie di valutazione approvate dal Cd. Per ciascun alunno il docente coordinatore di Educazione Civica compilerà la griglia che sarà allegata al verbale dello scrutinio del primo e secondo periodo.</p>	<p>Italiano Storia Inglese/Francese IRC/Attività Alternativa Informatica / Discipline tecniche Scienze / Fisica / chimica / Discipline tecniche Matematica Sc. Motorie</p>	<p>ITALIANO: la libertà personale STORIA: la servitù della gleba IRC/Alternativa: la schiavitù nel Nuovo Mondo INGLESE: M.L. King "I have e dream" FRANCESE: "Liberté, Legalité, Fraternité" DIRITTO: diritti e doveri del cittadino nella Costituzione SC. MOTORIE: il Fair Play SCIENZE/CHIMICA: molecola dell'acqua, legame ad idrogeno, salinità dell'acqua/ concentrazioni-soluzioni. FISICA: tipi di energia (potenziale, chimica, cinetica e meccanica). MATEMATICA: grafici, statistica.</p> <p>ESEMPIO DI PRODOTTO FINALE</p> <ul style="list-style-type: none"> Simulare un dibattito parlamentare sullo "ius soli" oppure su vantaggi e svantaggi dell'essere parte dell'Unione Europea. Esperienza laboratoriale con relazione sull'analisi chimica di acqua da diverse provenienze. Presentazione di una ricerca sull'uso dell'acqua per la produzione di energia pulita Realizzare un prodotto al computer sui diritti e doveri del cittadino utilizzando Scratch o simili in contesti di digital storytelling, animazioni e giochi da presentare alle classi di un livello inferiore favorendo lo scambio di esperienze. I lavori realizzati potrebbero essere condivisi anche attraverso codici QR posizionati in alcuni punti della scuola. 	<p>33 ore con suddivisione tra le varie discipline in base alle indicazioni dei CdC.</p>

UNITÀ DIDATTICHE DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		COMPETENZE	METODOLOGIE E STRUMENTI	EVIDENZE	VALUTAZIONE	DISCIPLINE COINVOLTE	MODULI DI ESEMPIO	TEMPI
	CONOSCENZE	ABILITÀ							
UDA 3 Classi terze: La tutela: legalità e ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Gli obiettivi dell'Agenda 2030: la sostenibilità ambientale e gli effetti su lavoro e salute; consumo sostenibile e riciclo; lo stoccaggio dell'energia. Conservazione della biodiversità. L'impatto ambientale. Legalità e sicurezza in internet. Sicurezza, comportamento e privacy per gli allievi impegnati nei PCTO. Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione attraverso le tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere nel confronto plurale il valore della sostenibilità in relazione a lavoro, salute, ambiente. Acquisire la consapevolezza che tutelare significa conoscere e apprezzare la biodiversità in natura. Analizzare e divulgare dati elaborati sull'impatto ambientale di azioni quotidiane. Sviluppare comportamenti corretti legati a contesti relativi alla legalità in rete ed ad ogni ambiente di vita. Selezionare efficacemente siti online in cui è possibile trovare informazioni (Google Scholar, ResearchGate, ScienceDirect) ed essere in grado di utilizzare le giuste keyword per una ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> Essere consapevoli dell'ambiente come risorsa del bene comune, curarlo, conservarlo, migliorarlo. Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte argomentate. Assumere il principio di responsabilità come parametro delle nostre azioni. Sapersi relazionare in rete ed in ogni contesto nel rispetto delle norme. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimenti disciplinari, confrontando le informazioni provenienti da fonti diverse, selezionandole criticamente in base all'attendibilità, alla funzione, al proprio scopo. 	<p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> Lezione in compresenza/Lezione dialogata Didattica laboratoriale Partecipazione ad incontri, preferibilmente online ed in coerenza con la normativa antiCovid, con esperti e testimoni, visione di film, e relativa stesura di relazione di approfondimento / autoriflessione. Debate Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi Brainstorming Ricerca di contenuti nel Web <p>STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> Documenti e fonti, riviste scientifiche, video, siti internet specializzati, libri di testo, la Costituzione. 	<p>Realizzazione di un prodotto/progetto, al fine di valorizzare le competenze civiche acquisite e la partecipazione attiva all'interno della comunità scolastica (il prodotto/progetto sarà organizzato per essere diffuso su uno spazio on line raggiungibile dal sito della scuola).</p>	<p>Sulla base delle griglie di valutazione approvate dal Cd. Per ciascun alunno il docente coordinatore di Educazione Civica compilerà la griglia che sarà allegata al verbale dello scrutinio del primo e secondo periodo.</p>	<p>Italiano Storia / Filosofia Inglese/Francese IRC / Attività Alternativa Informatica / Discipline tecniche Scienze / Discipline tecniche Matematica Sc. Motorie</p>	<p>DIRITTO IN COMPRESENZA: il conflitto tra generazioni: il caso ILVA di Taranto. Come tutelare salute e lavoro. FILOSOFIA: i filosofi presocratici e la ricerca dell'Arche STORIA/INGLESE/FRANCESE: sfruttamento dei Paesi colonizzati nel XVIII secolo. ITALIANO: il tema dell'ambiente dal "Cantico delle Creature" di San Francesco ai giorni nostri. IRC: l'enciclica Laudato si' di Papa Francesco e la nuova Enciclica del 4 ottobre 2020 "Fratelli tutti". MATEMATICA: indagine statistica sul riciclo a casa e analisi dei dati tramite tabelle, grafici etc. SCIENZE MOTORIE: sport e legalità: il doping. DISCIPLINE TECNICHE: riqualificazione/recupero di aree/oggetti dismessi. INFORMATICA/DISCIPLINE TECNICHE: metodo Sewcom per le ricerche in rete. Legalità e sicurezza nel web. Soluzioni pertinenti alla realizzazione del prodotto finale per la partecipazione al Safer Internet Day (SID).</p> <p>ESEMPIO DI PRODOTTO FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di un progetto per la cura, la fruibilità e la valorizzazione dell'area verde della Scuola. Realizzazione di un prodotto per partecipare al Safer Internet Day (SID) che coinvolge studenti di tutto il mondo, martedì 9 febbraio 2021. Lo slogan della campagna è "Insieme per un Internet migliore". 	<p>33 ore con suddivisione tra le varie discipline in base alle indicazioni dei CdC.</p>

UNITÀ DIDATTICHE DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		COMPETENZE	METODOLOGIE E STRUMENTI	EVIDENZE	VALUTAZIONE	DISCIPLINE COINVOLTE	MODULI DI ESEMPIO	TEMPI
	CONOSCENZE	ABILITÀ							
UDA 4 Classi quarte: La violazione delle regole e il contrasto all'abuso	<ul style="list-style-type: none"> ➔ La Costituzione come coscienza ed etica individuale: legalità e contrasto agli abusi nella società globale. ➔ Esercitare i principi della cittadinanza digitale rispettando il sistema di valori che regolano la vita democratica. ➔ Gli eventi sismici. Norme di comportamento in caso di calamità naturali, come epidemie o pandemie ➔ Il Dipartimento della Protezione Civile come struttura governativa. ➔ La sostenibilità. ➔ Progettazione di una pagina web per rendere efficace la comunicazione di un argomento e facilitare la navigazione degli utenti. ➔ CMS per lo sviluppo di pagine Web/SW per lo sviluppo di app. 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Saper utilizzare le forme di comunicazione anche digitali come opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa. ➔ Saper mettere in relazione il concetto di sicurezza declinato su più livelli: personale, familiare, della comunità scolastica e della società. ➔ Determinare la magnitudo di un sisma da un sismogramma usando la scala Richter. ➔ Interpretare la carta della distribuzione dei terremoti. ➔ Tenere i comportamenti adeguati in caso di terremoto. 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Essere consapevoli che anche l'identità digitale è personale ed è necessario rispettare diversità culturale e generazionale dei diversi ambienti in cui si esprime la nostra personalità. ➔ Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile. ➔ Saper gestire le varie fasi necessarie alla progettazione efficace alla presentazione di un prodotto / argomento. ➔ Saper utilizzare CMS/linguaggi/SW per presentare le informazioni nel web. ➔ Perseguire il principio di legalità e di solidarietà nell'azione personale e sociale. ➔ Associare il concetto di difesa da un terremoto alla prevenzione piuttosto che alla previsione. 	<p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lezioni in compresenza/Lezioni e dialogata ➔ Didattica laboratoriale ➔ Partecipazione ad incontri, preferibilmente online ed in coerenza con la normativa anti-Covid, con esperti e testimoni, visione di film, e relativa stesura di relazione di approfondimento / autoriflessione. ➔ Debate ➔ Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi ➔ Brainstorming ➔ Ricerca di contenuti nel Web <p>STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Documenti e fonti, riviste scientifiche, video, siti internet specializzati, libri di testo, la Costituzione. 	<p>Realizzazione di un prodotto/progetto, al fine di valorizzare le competenze civiche acquisite e la partecipazione attiva all'interno della comunità scolastica (il prodotto/progetto sarà organizzato per essere diffuso su uno spazio on line raggiungibile dal sito della scuola).</p>	<p>Sulla base delle griglie di valutazione approvate dal Cd. Per ciascun alunno il docente coordinatore di Educazione Civica compilerà la griglia che sarà allegata al verbale dello scrutinio del primo e secondo periodo.</p>	<p>Italiano Storia / Filosofia</p> <p>Inglese/Francese</p> <p>IRC / Attività Alternativa</p> <p>Informatica / Discipline tecniche</p> <p>Scienze / Discipline tecniche</p> <p>Matematica</p> <p>Sc. Motorie</p>	<p>ITALIANO: l'etimologia della parola "Mafia".</p> <p>STORIA: le mafie nel Mondo.</p> <p>INGLESE: la mafia in America (Al Capone) /</p> <p>FRANCESE: la banlieu parigina.</p> <p>SC. MOTORIE: Calcio-poli.</p> <p>IRC: i preti antimafia.</p> <p>FILOSOFIA: Hobbes "Homo homini lupus"; Nichilismo.</p> <p>INFORMATICA/DISCIPLINE TECNICHE: CMS per la creazione di un sito professionale.</p> <p>ESEMPIO DI PRODOTTO FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Simulazione di un processo penale (lavoro coordinato o da un esperto/Giudice oppure dal docente di Diritto). ➔ Infografica (breve testo di carattere divulgativo con integrati grafici e dati significativi per una efficace comunicazione). ➔ Realizzazione di un sito/App su un argomento scelto in sinergia con le materie curriculari. 	<p>33 ore con suddivisione tra le varie discipline in base alle indicazioni dei C&C.</p>

UNITÀ DIDATTICHE DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		COMPETENZE	METODOLOGIE E STRUMENTI	EVIDENZE	VALUTAZIONE	DISCIPLINE COINVOLTE	MODULI DI ESEMPIO	TEMPI
	CONOSCENZE	ABILITÀ							
<p>UDA 5 Classi quinte: Il valore "sostenibile" delle Istituzioni ed il ruolo attivo del cittadino digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ruoli e funzioni dei principali organi dello Stato. L'ordinamento dello Stato Italiano al fine di compiere responsabilmente le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza. La differenza tra Fonti rinnovabili e Fonti non rinnovabili: la produzione dell'energia elettrica. Il recupero e/o lo smaltimento dei rifiuti del settore di competenza. I servizi digitali della PA: identità SPID (unica chiave di accesso ad una serie di portali utili), PEC (domicilio digitale) e PEO, firma digitale, pagamenti digitali, Carta d'Identità Elettronica (CIE), siti web delle PA. Gli strumenti informatici per la ricerca di lavoro. Come caricare il curriculum su piattaforme. Norme sul trattamento dei dati personali (richiami legislativi) e consenso dell'interessato. Diritto di proporre reclamo al garante della privacy. Il Difensore civico digitale ed i principali diritti connessi all'uso digitale delle informazioni. Diritto all'oblio. Diritto alla portabilità dei dati. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificare le relazioni tra organi ed il principio del bilanciamento dei poteri. Individuare negli organi istituzionali i principi democratici del pluralismo e della rappresentanza. Riconoscere nella Costituzione il circolo virtuoso tra autorità e libertà. Valutare ed analizzare in modo dettagliato e informato la connessione tra sostenibilità e fonti energetiche. Analizzare i sistemi di recupero e le nuove tecnologie per la bonifica e la salvaguardia dell'ambiente. Creare e gestire l'identità digitale, conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali. 	<ul style="list-style-type: none"> Essere in grado di identificare il proprio ruolo di cittadini consapevoli di diritti ma anche di doveri, nel rispetto dei diversi ruoli istituzionali e dei valori repubblicani del nostro Stato. Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle eccellenze produttive del Paese. Assumere il principio di responsabilità come parametro delle nostre azioni. Documentarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Cercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali. Comunicare in modo adeguato al contesto specifico in forma digitale. 	<p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> Lezione in compresenza/Lezioni dialogate Didattica laboratoriale Partecipazione ad incontri, preferibilmente online ed in coerenza con la normativa anti-Covid, con esperti e testimoni, visione di film, e relativa stesura di relazione di approfondimento / autoriflessione. Debate Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi Brainstorming Ricerca di contenuti nel Web <p>STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> Documenti e fonti, riviste scientifiche, video, siti internet specializzati, libri di testo, la Costituzione. 	<p>Realizzazione di un prodotto progetto, al fine di valorizzare le competenze civiche acquisite e la partecipazione attiva all'interno della comunità scolastica (il prodotto progetto sarà organizzato per essere diffuso su uno spazio on line raggiungibile dal sito della scuola).</p>	<p>Sulla base delle griglie di valutazione approvate dal Cd. Per ciascun alunno il docente coordinatore di Educazione Civica compilerà la griglia che sarà allegata al verbale dello scrutinio del primo e secondo periodo.</p>	<p>Italiano Storia / Filosofia Inglese Francese IRC / Attività Alternativa Informatica / Discipline tecniche Scienze / Discipline tecniche Matematica Sc. Motorie</p>	<p>DIRITTO IN COMPRESENZA: la Costituzione come legittimazione del potere. La conoscenza della PA come strumento per il cittadino.</p> <p>FILOSOFIA: Schopenhauer e la natura matrigna. LO Stato negli approcci filosofici del '900.</p> <p>STORIA/INGLESE FRANCESE: i padri costituenti e la scelta repubblicana. La storia delle Suffragette; le forme di Stato e di governo inglese e francese; Francese: Differenza tra Repubblica parlamentare e Repubblica presidenziale.</p> <p>ITALIANO: la questione meridionale nei testi di studio – Il conflitto tra generazioni nella letteratura tra '800 e '900.</p> <p>IRC: il principio di sussidiarietà nella Dottrina Sociale della Chiesa.</p> <p>MATEMATICA/FISICA/SCIENZE: la distillazione di una miscela idrocarburi - La costruzione di un generatore eolico / motore elettrico.</p> <p>S. MOTORIE: le federazioni sportive.</p> <p>INFORMATICA/DISCIPLINE TECNICHE: i servizi digitali.</p> <p>ESEMPIO DI PRODOTTO FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di presentazioni multimediali sugli argomenti trattati. Utilizzo pratico dei servizi digitali. Simulazione di una campagna elettorale: redazione di un programma politico da realizzare e promuovere con adeguate argomentazioni e strumentazioni multimediali al pubblico degli elettori. Manufatto e poster divulgativo (convegno scientifico simulato) 	<p>33 ore con suddivisione tra le varie discipline in base alle indicazioni dei CdC.</p>