|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EDUCAZIONE CIVICA**  **SVILUPPO SOSTENIBILE**  **CITTADINANZA DIGITALE**  **UDA II QUADRIMESTRE**  **Classi 4^** | | |
| **TITOLO: “NOI SIAMO IL FUTURO”**  SVILUPPO SOSTENIBILE: educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio  CITTADINANZA DIGITALE: Uso in modo responsabile delle nuove tecnologie. | | |
| **TEMPI: II Quadrimestre** | | |
| **COMPETENZE CHIAVE**  COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE  COMPETENZA MULTILINGUISTICA  COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA  COMPETENZA DIGITALE  COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ A IMPARARE A IMPARARE  COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA  COMPETENZA IMPRENDITORIALE  COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI | | |
| **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**  **SVILUPPO SOSTENIBILE**  L’alunno attiva in maniera autonoma comportamenti positivi essenziali alla relazione con coetanei, adulti e ambiente in cui vive.  Conosce le funzioni delle regole di convivenza civile nel proprio ambiente di vita.  Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare, alla conoscenza di sé e di comportamenti sicuri da adottare.  Pratica forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali.  Usa in modo corretto le risorse, evitando sprechi d’acqua e di energia, forme di inquinamento.  Conosce l’ambiente del proprio territorio e rispetta i beni comuni.  **CITTADINANZA DIGITALE.**  L’alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.  Produce semplici elaborati o rappresentazioni grafiche utilizzando strumenti multimediali per esporre il proprio operato.  E’ in grado di rielaborare le informazioni in rete e distinguere, almeno minimamente, le fonti e la loro attendibilità. | | |
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**  **SVILUPPO SOSTENIBILE**  **Salute e Benessere:**  Promuovere atteggiamenti corretti per la salvaguardia della salute e del benessere personale, a scuola e nella vita quotidiana.  Riflettere sul rapporto tra l’alimentazione, lo sport e il benessere psicofisico e assumere corretti comportamenti igienici, salutistici ed alimentari.  **Salute ed ambiente:**  Prendersi cura di sé, degli altri e dell’ambiente attraverso azioni finalizzate al miglioramento continuo del proprio ambiente di vita.  Acquisire consapevolezza del valore naturalistico e culturale del proprio territorio.  **CITTADINANZA DIGITALE**  Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne uso adeguato a seconda delle situazioni.  Utilizzare il pensiero computazionale come modalità privilegiata di ragionamento e avviarne l’applicazione ai vari campi del sapere.  Acquisire informazioni corrette per un uso consapevole di internet evitando rischi e insidie che l’ambiente digitale comporta. | | |
| **CONTENUTI**  L’ambiente di vita e il territorio circostante  Il problema dei rifiuti, il loro smaltimento e il riciclaggio.  Conoscenza e tutela del patrimonio locale, naturale e artistico.  Riflessioni su alcuni obiettivi dell’Agenda 2030.  Le norme di sicurezza.  Uso consapevole del computer. | | |
| **CONOSCENZE**  Conoscenza dell’ambiente dove si vive e rispetto delle bellezze naturali ed artistiche.  Esplorazione del territorio e promozione di comportamenti adeguati e rispettosi degli ambienti circostanti.  Conoscenza del problema dei rifiuti e delle buone pratiche per il loro smaltimento o riciclaggio.  Conoscenza degli obiettivi dell’Agenda 2030 relativi a Salute e Benessere e Salute e Ambiente.  Conoscenza delle normedi comportamento per la sicurezza nell’ambiente scolastico.  **Cittadinanza digitale:**  Utilizzo in modo responsabile delle nuove tecnologie.  Conoscenza ed esecuzione di giochi attraverso attività di “coding”.  Utilizzo del computer per giochi didattici.  Conoscenza delle funzioni base di un sistema operativo e di un programma di videoscrittura per scrivere parole e frasi. | **ABILITA’**  Scoprire e rispettare i luoghi naturali e i vari ambienti della vita quotidiana.  Attuare comportamenti corretti e responsabili per la salvaguardia dell’ambiente.  Conferire e riciclare correttamente i rifiuti.  Sensibilizzare compagni e adulti sulla necessità di mettere in atto misure e comportamenti ecosostenibili.  Conoscere le procedure di evacuazione dell’edificio.  Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare informazioni.  Utilizzare il pensiero computazionale per la risoluzione di problemi.  Conoscere le funzioni base di un programma di videoscrittura. | |
| **RACCORDI TRA LE DISCIPLINE**  **SVILUPPO SOSTENIBILE**  **ITALIANO**  Comprendere le informazioni essenziali di un’esposizione o di un’istruzione per l’esecuzione dei compiti.  **MATEMATICA**  Risolvere problemi in situazioni quotidiane.  **GEOGRAFIA**  Conoscere gli elementi di particolare valore ambientale da tutelare e valorizzare.  **SCIENZE**  Riconoscere le principali caratteristiche degli organismi vegetali e animali.  **ARTE IMMAGINE**  Tutelare il paesaggio e il patrimonio culturale**.**  Conoscere alcuni beni culturali del proprio paese.  **EDUCAZIONE FISICA**  Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nell’ambiente scolastico.  **CITTADINANZA DIGITALE**  **TECNOLOGIA**  Conoscere rischi e pericoli della rete.  **INGLESE**  Conoscere le regole per un uso corretto dei social media: cyber bullismo.  Didattica con le STEAM.  Economia Circolare, la nuova sfida con Enea e la Scuola. (Il Veliero). | | |
| **PRODOTTO FINALE**  Allestimento di spazi scolastici attraverso immagini realizzate anche con la pixel-art come manifestazione finale relativa al Progetto del Veliero Parlante. | | |
| **OBIETTIVI MINIMI**  Conoscere il proprio ambiente di vita.  Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti.  Rispettare le norme igieniche per la tutela della propria salute.  Conoscere le regole per un uso corretto dei social media. | | |
| **ATTIVITÀ/ STRUMENTI** | | |
| **ATTIVITA’**   * Brainstorming sull’argomento per la rilevazione delle preconoscenze * Conversazioni guidate * Questionari * Costruzione di schemi di sintesi e mappe concettuali * Ricerca di immagini e di informazioni   **STRUMENTI**   * Uso del libro di testo * Uso di strumenti didattici alternativi o complementari al libro di testo * Uso del computer | | **ALUNNI BES O DSA**  **ATTIVITA’**   * lettura ad alta voce dei testi, anche durante le verifiche * utilizzo di schemi di sintesi per l’esposizione orale * completamento di mappe con le parole chiave   **STRUMENTI COMPENSATIVI / MISURE DISPENSATIVE**   * evitare di far copiare dalla lavagna e fornire supporto cartaceo * ridurre il numero degli esercizi * garantire tempi più lunghi * esposizione dei contenuti appresi attraverso la lettura di immagini. |
| **STRATEGIE METODOLOGICHE** | | |
| * Presentazione dell’unità da parte del docente * Riferimenti a fatti e situazioni reali * Brainstorming * Didattica breve * Discussione * Lezione frontale o dialogata * Insegnamento individualizzato * Analisi e sintesi del libro di testo * Impiego di linguaggi non verbali | | * Simulazioni di procedimenti e tecniche operative * Costruzione di mappe concettuali * Osservazioni e applicazioni guidate * Utilizzo di risorse digitali, videolezioni, app e piattaforme concordate (G-suite Classroom, R.E.) * Cooperative Learning * *Problem solving* * Ricerca-azione * Scoperta guidata |
| **STRUMENTI DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE**  **Individuale**: interrogazioni, conversazioni, prove soggettive e oggettive, prove parallele, elaborati degli allievi atti a evidenziare interessi e potenzialità.  **Di gruppo**  Osservazione dei comportamenti: collaborazione, capacità di portare a termine i compiti assegnati, senso di responsabilità, autonomia, partecipazione, interesse.  ***Alunni DSA e BES***  *-*Verifiche scritte facilitate o individualizzate  -Verifiche orali guidate a compensazione di quelle scritte  -Tempi più lunghi per l’esecuzione delle prove | | |