I.C. PALENA-TORRICELLA P.

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PALENA-TORRICELLA PELIGNA
ISTRUZIONE INFANZIA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
PROVINCIA DI CHIETI - 66017 – Palena, via Frentana, 2
* 0872 918158 fax 0872 918119 sito web www.icpalenatorricella.edu.it
E-mail: chic825004@istruzione.it
C.F.81002480697

TITOLO UDA	**BUONE PRATICHE PER UN AMBIENTE SANO**	
Sfondi	**TEMATICO/PROBLEMATICO**	*Diritto a vivere in un ambiente sano*
	METODOLOGICO	Didattica inclusiva - laboratoriale - digitale
Tempo	II QUADRIMESTRE	
Classi coinvolte	CLASSI QUINTE	
Compito di realtà	Il **compito di realtà** è una situazione problema che richiede agli alunni di utilizzare il proprio sapere mobilitando abilità e conoscenze in contesti nuovi. Requisiti: • situazione-problema nuova per l'alunno • situazione che richiede l'integrazione degli apprendimenti posseduti • situazione aperta e inedita che lasci spazio alla discussione • situazione che l'alunno deve poter affrontare in autonomia • situazione con un livello di difficoltà voluto, definendo le risorse da mobilizzare **COMPITO DI REALTÀ:** organizza una giornata ecologica (uscita sul territorio, merenda all'aperto…) e/o realizzazione di prodotti cartacei o multimediali sul rispetto dell'ambiente. **SCOPO:** Sensibilizzare al rispetto dell'ambiente per vivere in maniera sana.	

COMPETENZE CHIAVE – TRASVERSALI

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Ascolta e comprende messaggi e testi di vario genere cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
Esprime in maniera chiara e corretta esperienze personali e contenuti disciplinari utilizzando linguaggi specifici.

COMUNICAZIONIE NELLE LINGUE STRANIERE

Ascolta e comprende istruzioni, frasi, semplici testi e brevi dialoghi in situazioni note.

Descrive con semplici frasi, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Analizza e risolve situazioni problematiche ipotizzando percorsi risolutivi ed applicando adeguate procedure.

Sceglie e utilizza le modalità più opportune per rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti

COMPETENZE DIGITALI

Sceglie e utilizza le tecnologie per comunicare, ricercare e analizzare dati e informazioni.

COMPITO DI REALTA'

organizza una giornata ecologica (uscita sul territorio, merenda all'aperto…) e/o realizzazione di prodotti cartacei o multimediali sul rispetto dell'ambiente.

IMPARARE A IMPARARE

Utilizza in modo autonomo e consapevole strategie per comprendere rielaborare ed esporre.

Organizza in modo autonomo ed efficace il proprio lavoro, scegliendo il materiale necessario e più adatto per lo svolgimento delle attività

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Analizza gli aspetti fisici, storici e culturali del proprio ambiente per costruire la propria identità culturale in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.
Sperimenta varie tecniche e linguaggi creativi per esprimere idee, esperienze ed emozioni.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Si confronta e collabora con gli altri apportando il proprio contributo, nel rispetto del lavoro altrui.
Conosce e rispetta norme e regolamenti, assume e diffonde comportamenti corretti nei confronti dell'ambiente.

SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Pianifica ed elabora semplici progetti, dimostrando originalità.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

ITALIANO

Partecipa a scambi comunicativi con compagni e adulti attraverso messaggi formulati con registri diversi.
Legge e comprende testi di vario tipo, individua il senso globale e le informazioni principali utilizzandostrategie di lettura adeguate agli scopi. Legge testi divario genere sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma formulando su di essi semplici pareri personali. Produce e rielabora vari tipi di testo.
Arricchisce il lessico. Riflette sul significato delle parole desunte dal proprio contesto. Riconosce e produce semplici strutture sintattiche. Conquista un'adeguata correttezza ortografica.

TECNOLOGIA

Coglie il miglioramento che la tecnologia ha prodotto nella vita dell'uomo. Approfondisce ed estende l'impiego della video scrittura e di semplici programmi di grafica. Osserva e analizza gli strumenti e le macchine d'uso comune.
Conosce le caratteristiche del computer.

ARTE E IMMAGINE

Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti. Osserva, esplora, descrive e legge immagini anche multimediali. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

STORIA

L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità.

RELIGIONE CATTOLICA

Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento. Scopre le tappe più significative del cammino storico della Chiesa, quale risultato della forza evangelizzatrice del Vangelo di Gesù.

Coglie il significato dei sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani**.** Riconosce che la Bibbia è il libro sacro dei cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.

EDUCAZIONE CIVICA

Riconosce e comprende i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà e coesione sociale) sanciti dalla Costituzione e dalle Carte internazionali.,
Assume atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
Riflette sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza attiva. Distingue l'identità digitale da una identità reale.

COMPITO DI REALTA'

Organizza una giornata ecologica (uscita sul territorio, merenda all' aperto, ..) e/o realizzazione di prodotti cartacei o multimediali sul rispetto dell' ambiente.

SCIENZE

Riconosce e descrivi fenomeni principali del mondo fisico e biologico. Esplora la realtà utilizzando le procedure dell'indagine scientifica. Individua e riconosce i diversi elementi scoprendone le relazioni.

LINGUA INGLESE

Comprende semplici dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e identifica il tema generale di un discorso su argomenti conosciuti. Legge e comprende messaggi cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi note. Riferisce semplici informazioni afferenti la sfera personale. Interagisce con un compagno o con un adulto utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. Legge e comprende messaggi cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Scrive brevi testi utilizzando parole e frasi note. Osserva la struttura delle frasi per mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicativi. Riflette su alcune regole grammaticali.

GEOGRAFIA

Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche.
Realizza semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progetta percorsi e itinerari di viaggio.
Si orienta sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e i punti cardinali. Individua i caratteri che connotano i paesaggi con particolare attenzione a quelli italiani. Conosce gli elementi che caratterizzano i paesaggi delle regioni d'Italia. E' in grado di capire che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

MUSICA

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di vario genere L'alunno esplora,

discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Articola combinazioni timbriche, ritmiche, melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelle della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo,imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esplora diversepossibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri, fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Esegueda solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali appartenenti a generi e culture differenti utilizzando anche strumenti didattici e auto costruttivi.

MATEMATICA

Usa numeri interi, con la virgola, frazioni, in modo adeguato rispetto al contesto
Calcola applicando le proprietà delle operazioni.
Riconosce un oggetto geometrico attraverso le caratteristiche che gli sono proprie. Mette in relazione diverse grandezze con le unità di misura adeguate.
Calcola la probabilità di un evento in situazioni concrete. Interpreta diversi tipi di rappresentazione.
Rappresenta e risolve problemi con schemi e tabelle.

EDUCAZIONE FISICA

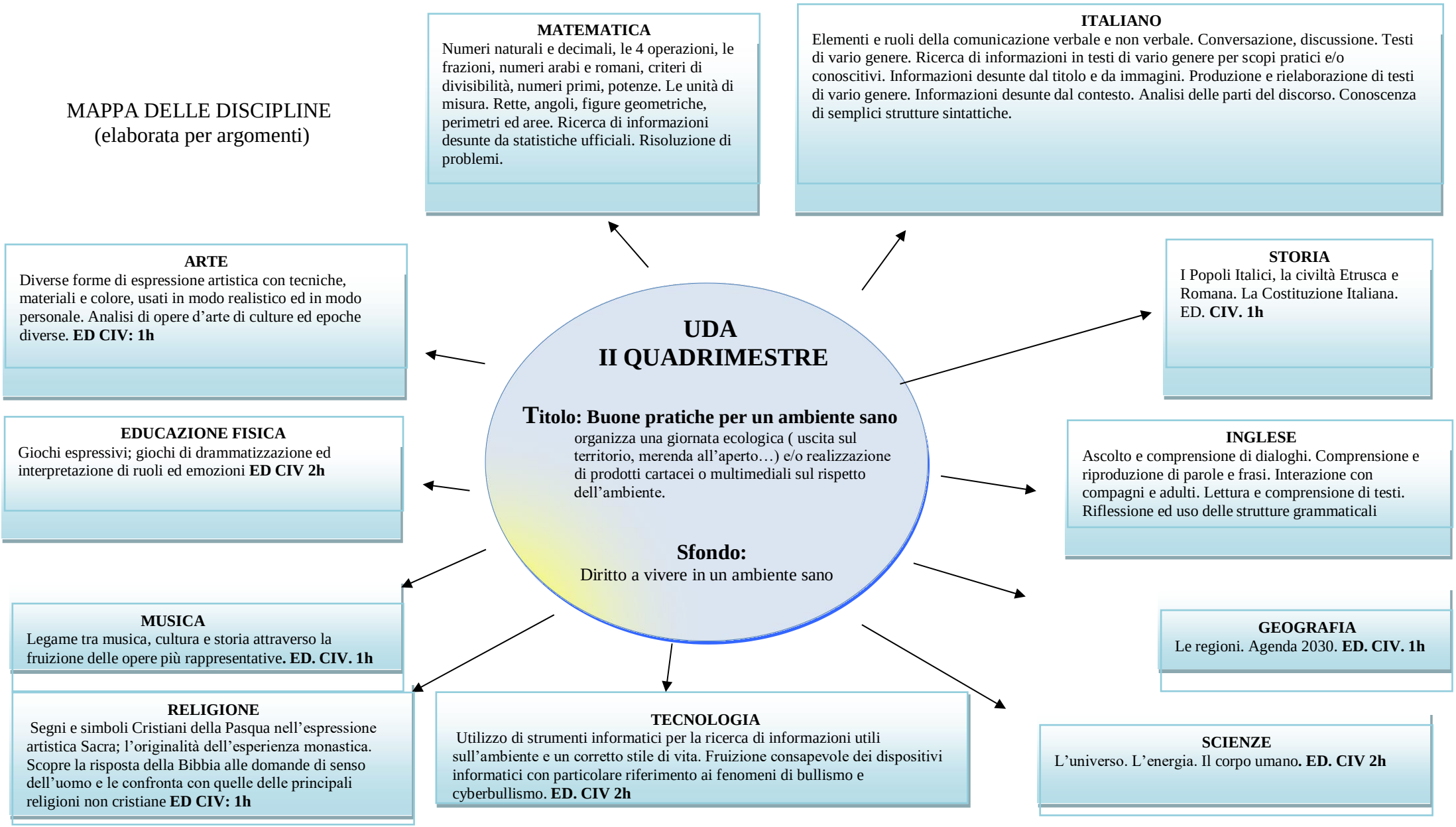
Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nell'adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Sperimenta una pluralità di esperienze per maturare competenze di gioco anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri e trasferisce tale competenze nell'ambiente scolastico ed extra scolastico.

	ITALIANO
Ascolto	Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi e le informazioni essenziali di una esposizione.
Parlato	Interagire oralmente con domande, spiegazioni ed esempi.
Lettura	Leggere e confrontare informazioni contenute in testi diversi per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
Scrittura	Sperimentare, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, integrando il testo verbale con materiali multimediali.
Lessico	Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura.
Riflessione linguistica	Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole e semplici strutture sintattiche.
	INGLESE
Ascolto	Comprendere brevi dialoghi anche multimediali, istruzioni, espressioni, frasi di uso quotidiano e di argomenti conosciuti
Parlato	Interagire in modo comprensibile con un compagno o adulto con l'uso di lessico e strutture noti
Lettura	Leggere e comprendere brevi e semplici testi
Scrittura	Scrivere in maniera comprensibile semplici e brevi messaggi
Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento	Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato
	STORIA
Uso delle fonti	Produrre informazioni storiche attraverso fonti di diversa natura
Organizzazione delle informazioni	Leggere ed usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze
Strumenti concettuali	Comprendere e usare i sistemi di misura del tempo storico occidentale e di altre civiltà
Produzione scritta e orale	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina
	GEOGRAFIA
Orientamento	Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, con l'uso di riferimenti topologici, punti cardinali e strumenti dell'osservazione indiretta (filmati, fotografie, documenti, ecc.)
Linguaggio della geograficità	Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche e localizzare enti geografici
Paesaggio	Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani e gli aspetti di particolare valore ambientale e culturale

Regione e sistema territoriale	Acquisire il concetto di regione geografica
	MATEMATICA
NUMERI	Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali, decimali, relativi, frazioni e percentuali Eseguire le quattro operazioni con numeri interi e decimali utilizzando metodi, strumenti e tecniche diversi
SPAZIO E FIGURE	Determinare i perimetri e le aree di una figura utilizzando le formule più comuni Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, riconoscendo elementi significativi
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Rappresentare e risolvere problemi con tabelle e grafici che ne esprimano la struttura Utilizzare le principali unità di misura per effettuare misure e stime
	SCIENZE
Oggetti, materiali e trasformazioni	Individuare, osservare e riconoscere concetti scientifici e fenomeni con l'uso di semplici strumenti di misura
Osservare e sperimentare sul campo	Osservare, formulare ipotesi, sperimentare e verificare fatti e fenomeni scientifici
L'uomo, i viventi e l'ambiente	Utilizzare atteggiamenti di cura verso se stessi e l'ambiente, rispettando ed apprezzando il valore dell'ambiente sociale e naturale.
	ED. CIVICA
Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), Legalità e Solidarietà	Riconoscere i diritti e i doveri della persona, comprendere e rispettare le regole della convivenza civile in riferimento ai valori della Costituzione italiana e delle organizzazioni nazionali ed internazionali
Sviluppo sostenibile, ed. Ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio	Attivare comportamenti corretti per la tutela della salute propria e altrui
Cittadinanza digitale	Utilizzare la comunicazione informatica e digitale per confrontarsi e dialogare positivamente con gli altri rispettando le regole della e-policy
	MUSICA
Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali	Riconoscere gli usi le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)
Esprimersi	Utilizzare oggetti sonori, il proprio corpo e strumenti musicali per riprodurre sequenze ritmiche e sonore

	ARTE E IMMAGINE
Esprimersi e comunicare	Realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali per rappresentare emozioni e comunicare la realtà percepita
Osservare e leggere immagini	Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge da un punto di vista sia informativo che emotivo
Comprendere ed apprezzare le opere d'arte	Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi stilistici scoperti osservando immagini ed opere d'arte
	ED. FISICA
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione e la tutela della salute propria ed altrui
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Utilizzare modalità espressive e corporee trasmettendo contenuti emozionali
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali in relazione a sé e agli altri
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Sperimentare esperienze per maturare competenze di *giocosport e c*omprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
	TECNOLOGIA
Vedere e osservare	Eseguire misurazioni e utilizzare strumenti e tecniche del disegno per rappresentare semplici oggetti o ambienti
Prevedere e immaginare	Progettare e realizzare oggetti e prodotti anche multimediali
Intervenire e trasformare	Utilizzare le piattaforme della didattica digitale per condividere contenuti, risorse e informazioni

MAPPA DELLE DISCIPLINE
(elaborata per argomenti)



PERCORSO METODOLOGICO	
I FASE DI AVVIO *(attivazione delle conoscenze pregresse, motivazione al compito, analisi dei bisogni formativi e dei prerequisiti, esplicitazione dell'UDA, …)*	SETTING: aula MOTIVAZIONE AL COMPITO: Visione di immagini, letture, conversazioni al fine di conoscere gli elementi naturali, storici e culturali dei luoghi da visitare. ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI E DEI PREREQUISITI: Introduzione della tematica attraverso domande stimolo (brainstorming iniziale). Rievocazione delle conoscenze pregresse. ESPLICITAZIONE DELL'UDA: Informazioni sulle attività che si andranno a realizzare; presentazione del materiale da utilizzare; formulazione, da parte degli alunni, di ipotesi sul tipo di attività che si aspettano di svolgere.

II FASE DI IMPLEMENTAZIONE *(suddivisa in micro- fasi operative in cui si esplicitano le azioni di insegnamento/apprendimento realizzate principalmente attraverso:* - *sollecitazione cognitiva del docente* - *riflessioni e rielaborazioni individuali dell'alunno* - *lavori in apprendimento cooperativo)* osservazioni in itinere dell'alunno e dell'insegnante eventuale rimodulazione del percorso	SETTING: aula, aula informatica, biblioteca, palestra SOLLECITAZIONE COGNITIVA DEL DOCENTE: ricerche con l'utilizzo di materiale multimediale. RIFLESSIONE E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI DELL'ALUNNO: Dialoghi, produzione orale e scritta di testi, presentazioni in Ppt, video rappresentazioni grafiche anche con strumenti digitali. LAVORI DI GRUPPO E ATTIVITA' LABORATORIALI: progettazione e realizzazione del compito di realtà

III FASE DI METACOGNIZIONE *(ricostruzione del percorso e dei processi da parte degli alunni, autovalutazione, …)*	**RICOSTRUZIONE SISTEMATICA E QUOTIDIANA DEL PERCORSO E DEI PROCESSI DEGLI ALUNNI** **Prima fase** ricostruzione del percorso **Seconda fase** riflessione sui processi da parte degli alunni **AUTOVALUTAZIONE** Autobiografie cognitive (far raccontare all' alunno quali sono le difficoltà che ha incontrato, in che modo le abbia superate, far descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti e, infine, far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato).
COLLABORAZIONI *(Utilizzo di esperti/associazioni, uscite sul territorio, …)*	Esperti esterni. Uscite sul territorio.
MODALITA' DI VALUTAZIONE	- Compito di realtà -valutazione autentica (vedi sopra) - Griglie di osservazione -valutazione formativa - Autobiografie cognitive -valutazione riflessiva (vedi fase di metacognizione)

MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE *(utilizzo del diario di bordo, schede di osservazione, di autovalutazione, raccolta dei prodotti significativi, …)*	Schede di osservazioni e raccolta di prodotti

PERCORSO DI ED. CIVICA A.S. 2023/24			
UDA	NUCLEI CONCETTUALI	OBIETTIVI	ATTIVITA'
II QUADRIMESTRE	**SVILUPPO SOSTENIBILE, ED. AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO** Riconosce e comprende i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni, che regolano i rapporti tra i cittadini a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà e coesione sociale) sanciti dalla Costituzione e dalle Carte internazionali Assume atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria Distingue l'identità digitale da una identità reale Riconosce e comprende i rischi della rete	• Comprendere e rispettare i principi e le regole della convivenza civile e democratica • Riconoscere le organizzazioni nazionali e internazionali che regolano la vita della società • Comprendere, rispettare e sperimentare i valori della Costituzione Italiana e i principi della Repubblica • Riconoscere i diritti e i doveri della persona umana • Comprendere il significato e le azioni delle pari opportunità, della libertà e dell'uguaglianza dei cittadini • Attivare comportamenti corretti per la tutela dell'ambiente e della salute, in un'ottica di equità e sostenibilità • Utilizzare la comunicazione informatica e digitale per confrontarsi e dialogare positivamente con gli altri rispettando le regole della e-policy	**Scienze 2h**: interazione uomo-ambiente nella prospettiva del benessere comune **Tecnologia 2h:** uso di strumenti tecnologici in sicurezza per ricercare informazioni e scrivere testi a riguardo (Safer Internet Day) **Religione 1h:** ambiente: patrimonio di tutti e tutti ne sono responsabili (Laudato Sii, 95) **Musica 1h:** ascolto di brani musicali di vario genere sull'ambiente **Geografia 1h:** conoscere le problematiche relative alla tutela ambientale **Storia 1h:** conoscere le problematiche relative alla tutela ambientale nel tempo **Ed. Fisica 2h:** assumere comportamenti adeguati per la prevenzione e la tutela della salute propria ed altrui **Arte 1h:** l'ambiente nell'arte come rappresentazione della realtà