PROGETTAZIONE DIDATTICA

EDUCAZIONE CIVICA

|  |  |
| --- | --- |
| 1. S. |  |
| TEMATICA | Pandemia, convivenza sociale e resilienza nell’era 4.0: nuove sfide educative per formare cittadini responsabili |
| TITOLO | Da decidere all’interno del CdC |
| CLASSE |  |
| FINALITA’ | Il percorso, ………………… realizzato attraverso l’interdisciplinarietà, consente di esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando la tradizionale visione settorializzata delle discipline e coinvolgendole in modo interattivo e dinamico per favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e perciò, più significativa. Ogni alunno, alla fine del percorso, avrà acquisito e sviluppato delle chiavi di lettura che gli consentano di interpretare criticamente e responsabilmente la realtà che lo circonda.  Tramite lo studio della Costituzione Italiana, il discente sarà in grado identificare diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali, finalizzati a promuovere il pieno sviluppo della persona e la partecipazione di tutti i cittadini all’organizzazione politica, economica e sociale del Paese sviluppando i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.  Notevole importanza avrà altresì la riflessione sui temi della salvaguardia dell’ambiente, dello sviluppo sostenibile, e della costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone.  Infine, la “Cittadinanza digitale” svilupperà in ogni alunno la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Questa capacità gli consentirà di acquisire informazioni e competenze utili a migliorare il modo di stare nel web, e lo metterà al corrente dei rischi e delle insidie che l’ambiente digitale comporta. |
| PREREQUISITI |  |
| COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE | * Competenza alfabetica-funzionale * Competenza multilinguistica * Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria * Competenza digitale * Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare * Competenza in materia di cittadinanza * Competenza imprenditoriale * Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| TRAGUARDI DI COMPETENZE |  |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO  (da stilare in sede di Consiglio di classe o di interclasse) | CONOSCENZE:  ABILITA’: |
| CONTENUTI |  |
| PERCORSO ORGANIZZATIVO: | SCANSIONE ORGANIZZATIVA PER DISCIPLINA (FASI DI LAVORO, CONTENUTI, PRODOTTO INTERMEDIO/FINALE) |
| METODOLOGIE   * Lezione frontale * Peer to peer * Circle time * Flipped classroom * Role playing * Cooperative learning   Altro |
| SETTING DELL’AULA |
| TEMPI PREVISTI   * Italiano n. … * Storia n. … * Geografia n. … * Scienze n. … * Matematica n. … * Arte n. … * Tecnologia n. … * Musica n. … * Scienze motorie n. … * Religione n. … * Inglese n. … * Francese n. … * TOTALE ORE … |
| STRUMENTI   * Lim * PC * Tablet * Libri di testo * Carta costituzionale * Articoli di giornale * Testi di vario genere * Strumenti musicali * Strumenti per il disegno * Altro …. |
| SPAZI E RISORSE   * Aula * Laboratorio artistico * Laboratorio musicale * Laboratorio scientifico * Palestra * Aula magna * Teatro comunale * Spazi all’aperto |
| INTERVENTI PER ALUNNI BES |  |
| PRODOTTO FINALE | o Presentazioni multimediali (prezi, microsoft sway, video)  o Blog  o Padlet  o Mappa concettuale  o Drammatizzazione  o Opuscoli  o Cartelloni  o Eventi  o Lapbook |
| VALUTAZIONE DEL PRODOTTO FINALE | Vedi rubrica di valutazione |