I.C."Scardigno-Savio"-Molfetta-Scuolaprimaria“Scardigno-Valente"
A.S 2023/24

UNITA’DIAPPRENDIMENTOTRASVERSALE

I.C.SCARDIGNO-SAVIO-MOLFETTA
Prot. 0008105 del 05/12/2023
IV-5 (Entrata)

INTERCLASSE	**PRIMA**
MACRO UdAD’ISTITUTO	**LIMITEvsLIMITE**
TITOLO DELLA UdA	GIROTONDIAMO NELLA NATURA
COMPETENZECHIAVE EUROPEE DIRIFERIMENTO	1) Competenzaalfabeticafunzionale; 2) Competenzamultilinguistica; 3) Competenzamatematicaecompetenzainscienze,tecnologieeingegneria; 4) Competenzadigitale; 5) Competenzapersonale,socialeecapacitàdiimparareadimparare; 6) Competenzainmateriadicittadinanza; 7) Competenzaimprenditoriale; 8) Competenzainmateriadiconsapevolezzaedespressioneculturali.
NUCLEITEMATICI DI ED.CIVICA	1) Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà 2) Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio 3) Cittadinanza digitale
TEMATICA DELLA UdA coerenti alla macrounità d’Istituto	SOSTENIBILITÀ E AGENDA 2030
OBIETTIVI DIPROCESSO	➢ Svilupparemetodologieinnovativeperl’acquisizionedellecompetenzechiave ➢ Svilupparеunamaggioreconsapevolezzadiséattraversounaprogettazionetrasversale
OBIETTIVI SPECIFICI DI ED.CIVICA	1) Acquisire consapevolezza di essere titolari di diritti e soggetti a doveri 2) Sensibilizzare gli alunni alla cittadinanza attiva 3) Stimolare la creatività e il problem-solving 4) Apprendere comportamenti attenti nei confronti delle risorse naturali (la terra) 5) Introdurre al tinkering come mezzo per realizzare soluzioni 6) Acquisire le competenze di letto-scrittura
FASIDILAVORO	1) Introduzione al concetto di "Limite" 2) Definizione e analisi dell'argomento dell’UdA 3) Identificazione dei “limiti” riguardanti l'argomento dell’UdA 4) Progettazione creativa e compito autentico 5) Applicazione pratica della metodologia appresa 6) Valutazione e autovalutazione (autobiografia cognitiva) 7) Discussione e riflessioni conclusive
COMPITOAUTENTICO MULTIDISCIPLINARE	**Compito Autentico:** Creazione di un prodotto editoriale (es. un racconto digitale) **Metodologia Innovativa**: Sfide basate su giochi,laboratorio di tinkering, attività di brainstorming, storytelling digitale **Strumenti:** App o strumentidi narrazione digitale e multimediali. Elementi e prodotti per il tinkering. Piattaforme e strumenti per il *gaming* educativo
TEMPI	Interoannoscolastico
CAMPI DIOSSERVAZIONE DAVALUTARE	**1) Conoscenza e padronanza dei contenuti** a) Precisione e completezza dei contenuti del compito autentico b) Capacità di collegare le conoscenze acquisite c) Utilizzo consapevole di fonti e risorse **2) Qualità degli interventi.** a) Chiarezza e coerenza comunicativa b) Efficacia della comunicazione c) Creatività e originalità d) Utilizzo di strumenti digitali e multimediali **3) Rilevanza e accuratezza del lavoro svolto.** a) Allineamento del lavoro svolto agli obiettivi del compito

	b) Ricerca delle fonti c) Presentazione chiara e comprensibile delle informazioni **4) Cooperazione e collaborazione.** a) Contributo individuale b) Comunicazione interpersonale c) Rispetto e tolleranza per le opinioni altrui a. Avvio ed Efficacia del lavoro di squadra
VALUTAZIONE (daeffettuarsitramiteappositerubriche)	➢ Valutazionediprocessobasatosull'acquisizionedellecompetenzechiavedicittadinanzaedeuropee,strutturatasuindicatoridicompetenzeelivellidipadronanzadellestesse. ➢ Valutazionediprogettostrutturatosuindicatoriquali:fattibilità,coerenza,innovazione,valoreaggiunto,presentazione-comunicazione,lavorodigruppo. ➢ Autobiografia cognitivaincentratasuquattrocriteri:partecipazione,comunicazione,organizzazioneeprogettazione