

PIANO PROGETTUALE INSEGNAMENTO EDUCAZIONE CIVICA

SCUOLA PRIMARIA G. Marconi

CLASSE 2C

Da allegare al Piano della Progettazione Educativo-Didattica 2020-2021 e condividere in Google Drive con i membri del proprio CdC, Team e Sottoteam.

Disciplina/progetto	Nucleo tematico (Costituzione..., Sostenibilità..., Cittadinanza Digitale)	Competenze chiave europee (che le attività contribuiscono a promuovere)	Traguardi di Competenza (in rif. al Curricolo)	Obiettivi di apprendimento (in rif. al Curricolo)	Argomenti trattati	N° ore	Quadrimestre (primo o secondo) Periodo in cui si intende realizzare
“Avanti tutta ... eticamente”(P rogetto)	Convivenza	Personale, sociale, capacità di imparare ad imparare	Promuovere il rispetto delle regole nei diversi contesti di vita quotidiana, promuovere nell’ambiente in cui si vive l’etica della responsabilità.	+ Rispettare regole e regolamenti riferiti a contesti quotidiani comprendendone il significato. + Rispettare le regole all’interno della classe allo scopo di risolvere conflitti e di facilitare la convivenza del gruppo.	Terzo tempo	3 8	Primo quadrimestre (dicembre-gennaio) Secondo quadrimestre (un’ora ogni 15 giorni)
italiano	Convivenza	-Competenza alfabetica funzionale -Personale, sociale, capacità di imparare ad imparare - consapevolezza ed espressioni culturali	Comprendere gli atteggiamenti assunti nei rapporti interpersonali a scuola, in famiglia, nel contesto sociale.	* Ascoltare testi narrativi, comprenderne l’argomento e le informazioni principali. * Sulla base dei testi letti riferire le proprie esperienze, intervenendo nel rispetto dei turni di parola. * Produrre testi collettivi inerenti alle conversazioni tenute in classe.	Amicizia Solidarietà Orgoglio Diversità Collaborazione e Rispetto ...	10	Primo quadrimestre
Arte ed immagine	Convivenza	Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali	Utilizzare le abilità relative al linguaggio visivo per illustrare i testi letti.	Elaborare creativamente produzioni personali, rappresentare e comunicare la realtà percepita.	Amicizia Solidarietà Orgoglio Diversità Collaborazione e Rispetto ...	1	Primo quadrimestre

Unità di apprendimento

1. Titolo	
2. Destinatari	Alunni classe 2C
3. Discipline coinvolte	L'Uda è un percorso interdisciplinare Educazione civica Italiano Matematica Arte ed immagine Tecnologia Musica
4. Contesto di riferimento	La classe è eterogenea, alcuni bambini sono immigrati di seconda generazione. Alcuni sono bambini con Bisogni Educativi Speciali. Tutti durante il periodo di lockdown hanno manifestato diverse fragilità.
5. Finalità del percorso	L'alunno comprende i concetti del prendersi cura di se, della comunità, dell'ambiente. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile (DM 254/2012)
6. Competenze chiave per l'apprendimento permanente - Quadro di riferimento europeo	Competenze chiave europee: Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologie 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 culturali
5. Traguardi per lo sviluppo delle competenze disciplinari	Per ogni disciplina coinvolta indicare i traguardi in riferimento alle Indicazioni Nazionali Educazione civica Italiano Ascoltare testi narrativi, comprenderne l'argomento e le informazioni principali. Sulla base dei testi letti riferire le proprie esperienze, intervenendo nel rispetto dei turni di parola. Produrre testi collettivi inerenti alle conversazioni tenute in classe. Matematica Leggere e comprendere semplici testi che coinvolgano aspetti logici e matematici. Risolvere facili problemi legati al contesto o al vissuto personale. Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni; dato un risultato trovare una addizione o sottrazione adatta. Musica Eseguire collettivamente semplici canzoncine anche accompagnate da gestualità e ritmi. Arte ed immagini Fruire di prodotti multimediali. Trasformare immagini ricercando soluzioni figurative originali. Tecnologia Riprodurre semplici modelli e rappresentazioni grafiche attraverso il coding e la pixel Art.
6. Obiettivi di apprendimento	Educazione civica: riconoscere le proprie ed altrui emozioni. Italiano: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere nei testi letti le emozioni manifestate dai protagonisti, • mettersi nei panni di... , • raccontare e raccontarsi a voce e per iscritto. Matematica: <ul style="list-style-type: none"> • eseguire operazioni di addizione e sottrazione entro il 20 • dato un numero , scegliere gli algoritmi della addizione o della sottrazione, • riconoscere situazioni problematiche, • individuare strategie utili per la soluzione del problema, • formulare soluzioni a problemi aritmetici. Tecnologia: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare una procedura corretta per realizzare un disegno in pixel art. Musica: <ul style="list-style-type: none"> • riprodurre ritmi con il corpo,

	<ul style="list-style-type: none"> • memorizzare le parole , la melodia e la gestualità di semplici canzoncine. <p>Arte ed immagine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • leggere ed interpretare le immagini di un silent book. • Produrre elaborati grafici per veicolare messaggi specifici
7. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	<p>Educazione civica/ italiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le emozioni nei testi, nei disegni, nei libri • “La gara delle coccinelle” (solidarietà, generosità, collaborazione, amicizia) • “Anna e l’orsetto” (protezione nei confronti del più debole) • “Le cornacchie” (solidarietà) • “Il bruco” (le potenzialità di ciascuno) <p>Matematica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • addizioni, sottrazioni e problemi a partire dal silent book “La gara delle coccinelle” di Amy Nielander ed. Terre di mezzo <p>Tecnologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzazione di una coccinella data una griglia ed un codice (pixel art). • realizzazione di “coccinelle matematiche” con l’utilizzo di carta, forbici, colla. <p>Musica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Coccinella vola” • “La coccinella sul go kart” • “L’orso ghiotto” • “La tartaruga sprint” • “La cornacchia del Canada” <p>Arte ed immagine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rappresentazione grafica di fatti e personaggi, • fruizione di contenuti multimediali , video “La gara delle coccinelle”
8. Organizzazione dell’ambiente di apprendimento	<p>METODOLOGIE Conversazioni, giochi unplugged, scaffolding, attività individuali e collettive, problem solving.</p> <p>SPAZI a causa delle misure di contenimento per il COVID 19 tutte le attività sono state svolte in classe.</p> <p>TEMPI settembre- ottobre 2020</p> <p>MATERIALI E STRUMENTI Libri, testi, video, racconti dell’insegnante, la linea del 20, giochi matematici, operazioni, , situazioni problematiche, giochi di ruolo ...</p>
9. Fasi di sviluppo della Uda :	<ol style="list-style-type: none"> a) Creazione del clima b) Aggancio con i saperi pregressi e le esperienze precedenti c) Introduzione dei concetti per l’avvio del lavoro d) Assegnazione di un compito autentico e) Realizzazione del compito con la guida dell’insegnante f) Riflessione sull’attività: ricostruzione cognitiva del processo di lavoro, riflessione e confronto sulla realizzazione della consegna. g) Verifica/valutazione
10. Valutazione formativa e autentica	<p>La valutazione comprende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • attività di verifica relative alle conoscenze acquisite • compito di realtà: situazione problema in cui vengono utilizzate le conoscenze e le abilità acquisite (griglia di valutazione) • eventuali strumenti di osservazione • feedback con suggerimenti per migliorare il lavoro <p>N.B.: il compito di realtà è parte integrante dell’Uda e del processo valutativo.</p>