Classe I A

Anno Scolastico **2022/2023**

Programma di Educazione Civica articolazione UDA

Secondo il testo definitivo della Legge n.92 della Gazzetta Ufficiale, “Introduzione dell’insegnamento scolastico dell’educazione civica”, nel secondo ciclo di istruzione, per un numero di ore annue non inferiore a 33, verranno svolti, nell’ambito del monte orario obbligatorio previsto dagli ordinamenti vigenti, argomenti legati all’educazione civica.

Si elencano le tematiche scelte dal Consiglio della classe l’*Educazione Civica* (riportati nell’articolo 3 della Legge):

1. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall’Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015:
TEMA 11: “Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili”;
2. in riferimento alle 8 competenze chiave: competenze digitali (8), finanziarie e educazione alla cittadinanza digitale(6).

Tale programmazione ha carattere unitario, pur nel rispetto dell’autonomia professionale, ed è flessibile, pertanto potrà subire modifiche *in itinere* in rapporto alla storia della classe, alla regolarità dell’attività didattica e al grado di impegno e di partecipazione degli studenti.

Titolo UDA: “STEMCity, la città del futuro

Prodotto: project work - progettare una la città del futuro.

Articolazione attività

Presentazione

L'unità che si intende sviluppare permetterà agli studenti di riflettere sui propri valori e necessità poiché avranno la possibilità, mettendosi in gioco, di raccontare come immaginano il futuro per il quale vorrebbero impegnarsi e in quale dimensione vorrebbero vivere.

La progettazione e lo svolgimento delle attività avviene sulla piattaforma WESCHOOL in cui vengono costruiti, all'interno della classe virtuale a cui docenti e alunni sono iscritti, i percorsi utili per costruire la "STEMCITY" CON L'AUSILIO DEL SW MINECRAFT EDUCATION".

L'intera attività prevede un monte ore di 24 da utilizzare per il percorso di educazione civica. I docenti aderenti alla UDA segneranno le ore e le attività sul registro elettronico, voce "Educazione civica". Sarà cura del coordinatore per la disciplina "Educazione Civica" rilevare il monte ore e le attività svolte in community dagli allievi.

CONTENUTI

Il progetto STEMCITY si svolgerà interamente all'interno della community WESCHOOL e passa attraverso due moduli i quali si sviluppano gli argomenti oggetto di studio:

- a. affrontare le sfide del futuro
- b. la strada per STEMCITY.

Articolazione del lavoro: il lavoro si sviluppa su due moduli che prevedono azioni concrete utili per pervenire agli esiti finali attraverso:

modulo a. attività basata sulla sfida

modulo b. attività basata sul gioco.

All'interno della community classe 1 A su piattaforma WESCHOOL, sono presenti **per il docente:**

- contenuti formativi sulle metodologie didattiche grazie alle quali il docente acquisirà conoscenze e competenze per guidare gli studenti alla realizzazione del progetto. Quanto si apprende sarà utile al docente stesso per sostenere test finale sulle metodologie didattiche e ottenere il riconoscimento di 16 ore di formazione con certificato anche su Piattaforma Sofia;
- tutorial e guide didattiche per utilizzare la piattaforma.

Per gli alunni:

- le istruzioni operative per lavorare nel rispetto delle consegne ed indicazioni impartite per la costruzione della sfida e soluzione del problema;
- i moduli attività;
- i questionario iniziale e finale;
- i test finale;

<p>Cosa fanno gli studenti:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accedono alla piattaforma dietro indicazioni del docente per iscriversi alla community; 2. Compilano il questionario iniziale di rilevazione dell'impatto; 3. tengono aggiornato il diario di bordo 4. imparano a organizzarsi attraverso nuova metodologia di apprendimento Challenge Based Learning; 5. organizzano un Lesson Plan: pianificare una città sostenibile, sicura e inclusiva; 6. eseguono i test in itinere e finale.
<p>Cosa fanno gli insegnanti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. si iscrivono alla piattaforma e nella community docenti WESHOOOL nella classe di appartenenza tramite link condiviso; 2. sviluppano contenuti relativi al tema 11 Agenda 2030; e alle 8 competenze chiave; 3. studiano il modulo a. "Affrontare le sfide del futuro" apprendendo una nuova metodologia didattica (Challenge Based Learning) e modulo b. "La strada per STEMCITY" con apprendimento metodologia didattica del Game Based Learnin; 4. contribuiscono ad accrescere la motivazione e il coinvolgimento degli alunni nei

	<p>processi di apprendimento con uso consapevole delle tecnologie;</p> <p>5. aiutano gli allievi a costruire e progettare attraverso i video formativi messi a disposizione nella classe virtuale sezione “Lezioni”;</p> <p>6. inseriscono materiali di approfondimento (articoli, lezioni, filmati) da condividere con i ragazzi nello spazio preposto (Wall) per discutere, confrontare;</p> <p>7. organizzano l’attività approfondendo contenuti specifici sull’uso di MINECRAFT EDUCATION e sull’uso funzionale dei giochi nelle attività didattiche;</p> <p>8. verificano i report delle attività degli alunni, i test.</p>
--	--

Conoscenze	Il percorso storico che ha portato dall’Agenda 21 ai valori contenuti nell’Agenda 2030. Nello specifico il Tema 11 Agenda 2030; i problemi delle città di oggi	Obiettivo	Apprendere contenuti
	conoscere il sw MINECRAFT EDUCATION	Obiettivo	Imparare ad usare un sw

	digitale, finanzia, cittadinanza, coding	Obiettivo	Essere cittadino consapevole creare per risolvere problemi amministrare le risorse sostenibili
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a saper ad approfondire problemi • imparare saper studiare e valutare possibili soluzioni per il futuro e i relativi costi • Imparare a saper scrivere in un Documento di Progetto le soluzioni da implementare nella città del futuro 		

Tempi

PERIODO DI SVOLGIMENTO	ATTIVITA'	Quantificazione ore
Ottobre - novembre	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso alla community • consultazione materiali • introduzione al progetto 	1
Ottobre – novembre 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione sul game Based Learning • svolgimento della prima attività 	6

	didattica	
Novembre – dicembre 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione sul Game Based Learning • Svolgimento della seconda attività didattica • Consegna project work di classe e svolgimento test finale per docenti e alunni 	18
Dal 1 dicembre al 9 gennaio 2023	Test per docenti per ottenere certificazione 16 ore	
17 dicembre 2022	Per gli alunni consegna obbligatoria del lavoro finale tramite form consegna del project work di classe.	
Gennaio 2023	Premiazione on line del project work vincitore in evento finale che vedrà coinvolte tutte le classi d'Italia aderenti al progetto WESCHOOL	

Metodologie: Challenge based Learning e Game based Learning.

Strumenti: piattaforma WESCHOOL, sw MINECRAFT per la realizzazione del prodotto, tablet, LIM, PC.

Valutazione: questionari iniziali e finali di valutazione, diario di bordo per la valutazione, test finali con report scaricabili;

Esito prodotto: project work composto da documento di progetto compilato alla fine del modulo 1 + video -tour predisposto alla fine delle attività modulo 2.

Criteri per valutazione:

- solidità del progetto: attendibilità delle fonti consultate, utilità delle soluzioni e validità del budget da destinare agli interventi;
- accuratezza delle soluzioni implementate, delle costruzioni e dell'assetto urbano della città realizzata su Minecraft;
- originalità delle soluzioni proposte

Il Consiglio di Classe

		LINGUA E CULTURA STRANIERA (INGLESE)
		LINGUA E LETTERATURA ITALIANA
		DISEGNO E STORIA DELL'ARTE
Demelas Silvana	silvana6220@gmail.com	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
		MATEMATICA E FISICA
Licheri Alessio	revenge@tiscali.it	RELIGIONE CATTOLICA
Loi Maria Giuseppina	elassa@tiscali.it	LINGUA E CULTURA LATINA, GEOGRAFIA E STORIA
Putzu Giovanni	giovann.putzu@tiscali.it	SCIENZE NATURALI
		INSEGNANTE DI SOSTEGNO