Istituto Comprensivo "Corrado Alvaro" Melito di Porto Salvo
Via Filippo Turati, 44 – Melito di Porto Salvo 89063 (RC)
cod. mecc: rcic841003 – C.F: 92034530805
Telefax 0965-781260 – e-mail rcic841003@istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA DI I GRADO

UDA "CULTURA E IDENTITA' DEI PAESAGGI CALABRESI" TRADIZIONI, CRESCITA E SOSTENIBILITÀ

A.S. 2021/22

SCUOLA DELL'INFANZIA	
Destinatari	Tutte le sezioni della scuola dell'infanzia
Nuclei tematici	- Sviluppo sostenibile (da sviluppare nel primo quadrimestre) - Cittadinanza digitale (da sviluppare nel secondo quadrimestre) - Costituzione ((da sviluppare nel secondo quadrimestre)
Campi d'esperienza coinvolti	Tutti
Tempi	40 ore nell'arco dell'intero anno scolastico
Compito significativo/Prodotti	"CULTURA E IDENTITA' DEI PAESAGGI CALABRESI" *Prodotti creati selezionando materiali dai diversi campi di esperienza (manufatti legati alla tradizione del territorio, esecuzione di semplici danze e canti grecanici, piantumazione di alberi o piante, etc ...)*

Competenze prevalenti

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica e competenza in scienze, 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

Criteri/Evidenze

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

- Interagisce con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.
- Ascolta e comprende i discorsi altrui.
- Interviene nei discorsi di gruppo.
- Formula frasi di senso compiuto.
- Riassume con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.
- Familiarizza con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

- Comprende parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.
- Riproduce filastrocche e semplici canzoncine.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

- Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.
- Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.
- Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi.
- Pone domande sulle cose e la natura.
- Individua l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli.
- Descrive e confronta fatti ed eventi.
- Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.

COMPETENZA DIGITALE

- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico e di coding.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

- Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in filmati, testi narrati o letti dagli adulti con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.
- Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.
- Utilizza semplici strategie di memorizzazione.
- Riformula un semplice testo a partire dalle sequenze.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Rispetta i tempi degli altri e collabora con loro.
- Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.
- Manifesta il senso di appartenenza e riconosce il suo gruppo.
- Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.
- Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni.
- Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.
- Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

- Giustifica le scelte con semplici spiegazioni.
- Formula proposte di gioco.
- Confronta la propria idea con quella altrui.
- Formula ipotesi di soluzione.
- Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

- Ascolta brani musicali.
- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizza diverse tecniche espressive.
- Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.
- Utilizza i diversi materiali per rappresentare.

FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. PRESENTAZIONE DEL COMPITO AGLI STUDENTI	Ascoltano una lettera nella quale un personaggio pone una situazione-problema.	Presentano ai bambini una lettera attraverso la quale un personaggio pone loro una situazione-problema. La lettera sarà accompagnata da un libro sugli alberi e la montagna (per es. La strega della montagna di Gloria C. Diaz).	Si attiva la curiosità e la motivazione degli alunni.
2. APPROCCIO DI OGNI SINGOLO CAMPO DI ESPERIENZA			
I discorsi e le parole	– Ascoltano una storia e leggono le immagini di un albo illustrato sugli alberi e la montagna, individuano situazioni e personaggi. – Rielaborano con vari linguaggi la storia ascoltata.	– Individuano una storia e le immagini da proporre ai bambini – Leggono ai bambini l'albo illustrato scelto – Leggono la storia con tono e gesti adeguati in modo da destare l'interesse degli alunni – Li stimolano a ricostruire la storia ascoltata attraverso l'uso di diversi linguaggi espressivi e a metterla in relazione con il loro vissuto.	Comprensione e rielaborazione di una storia, di un evento.

Immagini, suoni e colori	– Rappresentano graficamente una storia ascoltata o un ambiente naturale – Sonorizzano una storia – Ascoltano brani legati alle tradizioni del territorio – Producono semplici ritmi e melodie.	Predispongono i materiali necessari per le attività grafiche e musicali.	Produzione di elaborati grafici sugli alberi e la montagna. Esecuzione di sonorizzazioni e/o brani vocali o ritmici.
La conoscenza del mondo	– Osservano ed esplorano l'ambiente naturale attraverso l'uso di tutti i sensi – Pongono domande sulle cose e la natura – Individuano l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli – Forniscono spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.	Sensibilizzano ed educano gli alunni ai valori del paesaggio e a prendersi cura in modo partecipato del proprio territorio anche attraverso uscite didattiche se la situazione epidemiologica lo consente.	Assunzione di atteggiamenti rispettosi della natura.
Il corpo e il movimento	– Rappresentano con il corpo una storia ascoltata. – Eseguono semplici coreografie.	– Stimolano gli alunni ad esprimersi con il linguaggio del corpo. – Inventano delle coreografie adatte al gruppo.	Semplici drammatizzazioni, realizzazione di piccole coreografie.
Il sé e l'altro	– Collaborano con gli altri per la realizzazione di un prodotto comune. – Assumono comportamenti rispettosi dell'ambiente e delle persone.	Predispongono materiali, giochi e attività di interazione.	Sviluppo del senso di appartenenza al gruppo e la capacità di collaborare. Assunzione di atteggiamenti rispettosi della natura.
3. PRODOTTO	Presentano i loro lavori.	Organizzano e raccolgono i materiali prodotti e guidano gli alunni nella loro.	Condivisione dei lavori realizzati.
Metodologia	• Laboratori • apprendimento per scoperta • metodo cooperativo • brainstorming • lezioni partecipate		
Risorse umane	Docenti della scuola dell'infanzia		
Strumenti	Computer, basi musicali, strumenti ritmici e melodici, tempere, cartoncini, colori, materiale di recupero, cerchi, palloni, birilli, ed altro materiale di psicomotricità.		
Valutazione	Evidenze da valutare con griglia valutativa.		

SCUOLA PRIMARIA	
Destinatari	Tutte le classi di scuola primaria
Compito significativo/Prodotti	"CULTURA E IDENTITA' DEI PAESAGGI CALABRESI" *Prodotti creati selezionando materiali dalle diverse discipline (manufatti legati alla tradizione del territorio, esecuzione di semplici danze e canti grecanici, piantumazione di alberi o piante, realizzazione di video, lapbook, etc ...)*
Nuclei tematici	- Sviluppo sostenibile (da sviluppare nel primo quadrimestre) - Cittadinanza digitale (da sviluppare nel secondo quadrimestre) - Costituzione ((da sviluppare nel secondo quadrimestre)
Discipline coinvolte	Tutte
Tempi	40 ore nell'arco dell'intero anno scolastico

Competenze prevalenti

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica e competenza in scienze, 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

Criteri/Evidenze

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti
- Ascolta e comprende testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e/o scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Descrive oralmente e/o per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Individua alcuni elementi culturali.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

MATEMATICA

- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

– Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
– Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

SCIENZE

– L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
– Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
– Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
– Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
– Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

TECNOLOGIA

– L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
– È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
– Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

GEOGRAFIA

– Conosce e colloca nello spazio elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.

COMPETENZA DIGITALE

– Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
– È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
– Individua i rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizza alcuni comportamenti preventivi e correttivi.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

– Individua collegamenti e relazioni.
– Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.
– Applica semplici strategie di studio (sottolinea parole importanti, divide testi in sequenza, costruisce brevi sintesi, etc …).

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

– Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.
– A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
– Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

– Assume e porta a termine compiti e iniziative.
– Pianifica e organizza il proprio lavoro e realizza semplici progetti.
– Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza e adotta strategie di problem solving.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

IDENTITA' STORICA

– 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 e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
– 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.

PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE

– L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
– È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
– Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
– Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
– Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

– Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
– Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

ESPRESSIONE CORPOREA

– Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
– Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
– Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
– Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. PRESENTAZIONE DEL COMPITO AGLI STUDENTI	Visionano film, documentari, fonti, testimonianze e ne discutono in classe.	Propongono alle classi film e/o fonti, testimonianze e documentari sui paesaggi calabresi	Discussione e/o produzione di lavori sugli spunti emersi dalla visione dei materiali proposti.
2. APPROCCIO DI OGNI SINGOLA DISCIPLINA			
2.a Italiano, storia, geografia	Sperimentano, attraverso attività mirate generi testuali di vario tipo e prodotti multimediali.	Presentano le specificità dei paesaggi calabresi attraverso contenuti culturali, storico-geografici e forniscono spunti di riflessione sull'importanza del patrimonio naturalistico.	Produzione di elaborati scritti/grafici o multimediali sui paesaggi calabresi.
2.b Lingue straniere	Apprendono la nomenclatura di alcuni elementi della flora e della fauna dei boschi calabresi.	Propongono esercizi per arricchire il lessico.	Produzione di cartelloni con disegni e/o collage accompagnati da didascalie.
2.c Matematica / scienze	Costruiscono occasioni per conoscere, gestire e valorizzare il paesaggio calabrese, promuovendo azioni di tutela e gestione del proprio territorio.	Sensibilizzano ed educano gli alunni ai valori del paesaggio e a prendersi cura in modo partecipato del proprio territorio, eventualmente anche attraverso uscite didattiche.	Produzione di elaborati grafici e/o multimediali.
2.d Musica	Ascoltano brani e suoni calabresi, studiano la morfologia degli strumenti.	Propongono l'ascolto di brani e/o suoni di antichi strumenti calabresi.	Riflessioni connesse agli ascolti, produzione grafica di uno strumento calabrese, esecuzione di un brano vocale.
2.e Religione	Ricerca sulla memoria storica e la nostra identità calabrese.	Propongono riflessioni sul tema.	Produzioni di testi spontanei o disegni.
2.f Arte	Realizzano disegni per rappresentare e le tradizioni calabresi.	Propongono disegni per rappresentare le tradizioni calabresi.	Disegni e altre realizzazioni.
2.g Tecnologia	Apprendono l'importanza di una gestione sostenibile del territorio aspromontano ai fini della sua tutela.	Propongono elementi e spunti per conoscere il territorio aspromontano.	Producono elaborati di vario tipo.
2.h Ed. Fisica	Svolgono giochi strutturati finalizzati all'acquisizione delle regole e allo sviluppo del senso del gruppo e della collaborazione o alla conoscenza delle tradizioni locali.	Propongono giochi di squadra o della tradizione.	Realizzazione di giochi di squadra, percorsi, staffette, giochi della tradizione grecanica.
3. REALIZZAZIONE PRODOTTO	Organizzano i materiali prodotti durante le attività.	Guidano gli alunni nella raccolta e nell'organizzazione dei materiali prodotti.	Condivisione dei lavori realizzati.

Metodologia	• metodo cooperativo • brainstorming • lezioni partecipate • apprendimento per scoperta • uscite • laboratori
Risorse umane	Docenti della scuola primaria
Strumenti	Libri, dispense, computer, LIM, internet, laboratorio scientifico, multimediale, musicale, artistico.
Valutazione	Evidenze da valutare con griglia valutativa

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
Destinatari	Tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado
Compito significativo/Prodotti	"CULTURA E IDENTITA' DEI PAESAGGI CALABRESI" *Prodotti creati selezionando materiali dalle diverse discipline per conoscere e valorizzare i paesaggi calabresi, la propria identità e avviare un processo di formazione degli alunni finalizzato ad essere cittadini nell'ambito della convivenza civile.*
Nuclei tematici	- Sviluppo sostenibile (da sviluppare nel primo quadrimestre) - Cittadinanza digitale (da sviluppare nel secondo quadrimestre) - Costituzione ((da sviluppare nel secondo quadrimestre)
Discipline coinvolte	Tutte
Tempi	40 ore nell'arco dell'intero anno scolastico per tutte le sezioni. 40 ore più 4 per la sezione di strumento.

Competenze prevalenti

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica e competenza in scienze, 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

Criteri/Evidenze

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari
- Ascolta e comprende testi di vario tipo prodotti o letti e/o "trasmessi" dai media, riferendone il significato
- Espone all'insegnante e ai compagni esperienze, argomenti di studio e informazioni anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
- Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni.
- Esprime valutazioni e giudizi
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo, poetico)
- Produce ipertesti multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario
- Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio.
- Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai Media.
- Interagisce verbalmente con interlocutori su argomenti di diretta esperienza quotidiana o di studio.
- Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, lettere, descrizioni di oggetti e di esperienze)
- Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e la lingua studiata

COMPETENZA MATEMATICA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite.
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA

SCIENZE

- Ricava informazioni dall'analisi di schemi, tabelle e grafici
- Formula ipotesi e eseguire semplici esperimenti per verificarle
- Utilizza termini, strutture e classificazioni per essere in grado di poterli utilizzare anche nel quotidiano.
- Acquisisce una mentalità aperta alla ricerca, ad un atteggiamento scientifico nell'affrontare qualsiasi situazione problematica, alla capacità di individuare le interazioni tra il mondo fisico, biologico e comunità umane.

TECNOLOGIA

- Ricerca e analizza dati e informazioni al fine di arricchire le proprie conoscenze.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Comprende l'importanza della tutela dell'ambiente e le conseguenze delle azioni antropiche.
- Acquisisce consapevolezza riguardo l'importanza di comportamenti corretti e responsabili.

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico.
- Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

- Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base
- Ricerca nuove informazioni
- Organizza le nuove informazioni per sviluppare un apprendimento autonomo

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
- È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica, solidale.
- Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

- Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi, riuscendo a modificarli in caso di insuccesso.
- Si assume le proprie responsabilità
- Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

- Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali
- Individua relazioni causali-temporali nei fatti storici
- Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà
- Utilizza le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)
- Confronta e collega gli eventi storici del passato con quelli attuali individuandone gli elementi di continuità/ discontinuità/similitudine/somiglianza/diversità
- Conosce gli organi di governo e le funzioni degli enti (Comune-Regione-Stato)

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE

- Produce in modo creativo e personale messaggi visivi
- È capace di osservare e comprendere ciò che si vede
- Conosce e utilizza correttamente le tecniche artistiche
- Sa descrivere gli aspetti più significativi del Patrimonio artistico-storico e culturale utilizzando la terminologia adeguata
- Possiede elementari tecniche esecutive degli strumenti didattici ed esegue semplici brani ritmici e melodici sia ad orecchio che decifrando una notazione, considerando anche le caratteristiche del periodo storico – culturale.
- Realizza improvvisazioni guidate che approdino a sequenze dotate di senso musicale
- Riproduce con la voce, per imitazione e/o per lettura, brani corali a 1 o più voci anche con appropriati arrangiamenti strumentali, desunti da repertori senza preclusioni di genere, epoche e stili, laddove questo sia possibile e considerando anche le caratteristiche del periodo storico – culturale.
- Esprime con semplici sequenze ritmiche e/o melodiche commenti musicali a situazioni e concetti extra musicali.
- Impara a riconoscere il linguaggio musicale in relazione ad epoche e forme espressive diverse
- Specificamente allo strumento musicale:
  a) decodifica i diversi aspetti della notazione musicale
  b) consolida la padronanza tecnica dello strumento nella lettura ed esecuzione del testo musicale
  c) esperisce le fasi di realizzazione di un prodotto di musica di insieme (dal vivo o digitale)

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA

- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Stabilisce relazioni positive con gli altri, utilizzando il linguaggio motorio e rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
- Agisce i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.

FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. PRESENTAZIONE DEL COMPITO AGLI STUDENTI	Visionano film, documentari, fonti, testimonianze e ne discutono in classe.	Propongono alle classi il film d'animazione "La volpe e la bambina" e/o fonti, testimonianze e documentari sui paesaggi calabresi.	Discussione e/o produzione di lavori sugli spunti emersi dalla visione dei materiali proposti.
2. APPROCCIO DI OGNI SINGOLA DISCIPLINA AL FINE METTERE GLI ALUNNI NELLA CONDIZIONE DI REALIZZARE I PRODOTTI FINALI			
2.a Italiano, Storia, Geografia (n° ore: 4+4+5)	Sperimentano, attraverso attività mirate generi testuali di vario tipo e prodotti multimediali.	Presentano le specificità dei paesaggi calabresi attraverso contenuti culturali, storico-geografici e forniscono spunti di riflessione sull'importanza del patrimonio naturalistico.	Produzione elaborati scritti/grafici o multimediali sui paesaggi calabresi.
2.b Lingue Straniere Inglese/Francese (n° ore: 3 per ciascun insegnamento)	– Apprendono la nomenclatura di flora e fauna dei boschi calabresi. – Apprendono i nomi dei parchi nazionali inglesi e francesi.	Propongono esercizi di comparazione linguistica e attività di ricerca per arricchire il lessico riguardo a questi argomenti.	Produzione di cartelloni con disegni e/o collage accompagnati da didascalie.
2.c Matematica / Scienze (n° ore: 6)	Costruiscono occasioni per conoscere, gestire e valorizzare il paesaggio calabrese, promuovendo azioni di tutela e gestione del proprio territorio.	Sensibilizzano ed educano gli alunni ai valori del paesaggio e a prendersi cura in modo partecipato del proprio territorio anche attraverso uscite didattiche.	Produzione di elaborati grafici e multimediali.
2.d Musica (n° ore: 3)	Ascoltano brani e suoni calabresi, studiano la morfologia degli strumenti.	Propongono l'ascolto di brani e/o suoni di antichi strumenti calabresi.	Riflessioni connesse agli ascolti e/o produzione grafica di uno strumento calabrese.
2.e Religione (n° ore: 2)	Ricerca sulla memoria storica e la nostra identità calabrese.	Propongono riflessioni sul tema "Tra i ruderi dei nostri monti il respiro spirituale del monachesimo bizantino".	Produzioni di testi spontanei.
2.f Arte (n° ore: 3)	Realizzano disegni per rappresentare i colori delle stagioni e le tradizioni calabresi.	Propongono disegni per rappresentare i colori delle stagioni e le tradizioni calabresi.	Disegni e altre realizzazioni.
2.g Tecnologia (n° ore: 4)	Apprendono l'importanza di una gestione sostenibile del territorio aspromontano ai fini della sua tutela.	Propongono elementi e spunti per conoscere il territorio aspromontano.	Raccolgono, analizzano e confrontano le informazioni necessarie e producono elaborati di vario tipo.
2.h Scienze Motorie (n° ore: 3)	Svolgono attività all'aria aperta.	Propongono attività all'aria aperta.	Uscite sul territorio.
2.i Strumento Musicale (n° ore: 4 per ciascuna classe di strumento)	Ascoltano, studiano individualmente, eseguono (in formazione orchestrale) l'Inno Nazionale e l'Inno Europeo.	Accompagnano il processo di apprendimento, curano l'esecuzione individuale e collettiva dell'Inno Nazionale e dell'Inno Europeo.	Esecuzione musicale dell'Inno Nazionale e dell'Inno Europeo.
3. REALIZZAZIONE PRODOTTO	Documentano le attività svolte.	Guidano gli alunni nella raccolta del materiale e offrono spunti per la realizzazione del prodotto finale.	Realizzazione di un portfolio.
Metodologia	• metodo cooperativo • brainstorming • lezioni partecipate • apprendimento per scoperta • uscite • laboratori		
Risorse umane	Docenti della secondaria		
Strumenti	Libri, dispense, computer, LIM, internet		
Valutazione	Evidenze da valutare con griglia valutativa		

L'UDA prevede, per tutti e tre gli ordini di scuola, la realizzazione di tre giornate dedicate a tre temi specifici:

	DATA	RICORRENZA	ATTIVITÀ
SCUOLA DELL'INFANZIA	20/22 novembre 2021	*Festa dell'albero*	Visione di film, lettura di albi illustrati, piantumazione di un albero.
	5/7 febbraio 2022	*Giornata nazionale contro il bullismo e il cyberbullismo*	"Io più te fa noi": attività per rafforzare il senso di appartenenza al gruppo.
	9 maggio 2022	*Festa dell'Europa*	Esecuzione di un canto in grecanico e/o di una semplice coreografia legata alle tradizioni popolari del territorio.
SCUOLA PRIMARIA	20/22 novembre 2021	*Festa dell'albero*	Visione di film, documentari, testimonianze.
	5/7 febbraio 2022	*Giornata nazionale contro il bullismo e il cyberbullismo*	Vivi Internet.
	9 maggio 2022	*Festa dell'Europa*	"Uniti nella diversità".
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	20/22 novembre 2021	*Festa dell'albero*	Visione di film, documentari, testimonianze
	5/7 febbraio 2022	*Giornata nazionale contro il bullismo e il cyberbullismo*	Vivi Internet
	9 maggio 2022	*Festa dell'Europa*	L'orchestra Alvaro, dal vivo o attraverso una base video, eseguirà l'Inno nazionale e l'Inno europeo e accompagnerà il coro sia vocale che LIS.