

ISTITUTO COMPRENSIVO LAGONEGRO-RIVELLO**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO****UNITA' DI APPRENDIMENTO INTERDISCIPLINARE****CLASSE 2° A-Plesso Piazza della Repubblica**

DISCIPLINE	Tutte le discipline
CLASSE	2° A, Scuola secondaria di I grado, plesso Piazza della Repubblica, Lagonegro
TITOLO	Stare bene a...scuola (Contrasto al Bullismo e al Cyberbullismo)
PRODOTTI	<ul style="list-style-type: none">• Condivisione della problematica con gli alunni• Studio delle problematiche giovanili legate alla prevenzione del bullismo e del cyberbullismo• Produzione di un articolo di giornale da pubblicare sul giornalino di Istituto WebNews 4.0• Regole di alcuni sport di squadra: pallavolo, pallacanestro, pallamano, B5

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO**COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

Competenza alfabetica funzionale: Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori, e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

Competenza multilinguistica: Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni sia in forma scritta che in forma orale, comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta, in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.

Competenza Matematica e competenza in Scienze e in Tecnologia: La competenza in matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. La competenza in tecnologia è l'applicazione di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.

Competenza digitale: Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

Competenza in maniera di cittadinanza: Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. La partecipazione costruttiva comprende il sostegno della diversità

sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e di non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale. *Per favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale il Ministero dell'Istruzione, nel DM n.139 DEL 2007 ha indicato le competenze che gli studenti dovrebbero possedere al termine dell'obbligo scolastico (Imparare ad imparare; Progettare; Comunicare; Collaborare e partecipare; Agire in modo autonomo e responsabile; Risolvere problemi; Individuare collegamenti e relazioni; Acquisire ed interpretare l'informazione). Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e altrui capacità, gestendo le conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.*

Competenza imprenditoriale: Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali: Implica la comprensione ed il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Rispettare le norme sociali e giuridiche.
- Sapersi relazionare con i compagni di classe, amici, docenti e familiari.
- Assicurare comportamenti corretti quale membro della società.

CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Contesto, scopo, destinatari, della comunicazione scritta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di una problematica giovanile attuale. • Conoscere il fenomeno del bullismo in ambito sia scolastico che sociale. • Conoscenze delle agenzie educative di riferimento. • Conoscenza degli elementi fondamentali della notazione tradizionale. • Conoscenza dei fondamenti della tecnica di uno strumento musicale didattico. • Scelta della tecnica e del linguaggio più adeguato per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa. 	<p>ITALIANO,LINGUE STRANIERE,STORIA, RELIGIONE :</p> <p>Leggere testi (narrativi, descrittivi, espositivi) cogliendo l'argomento di cui si parla, individuando le informazioni principali e le loro relazioni. Produrre semplici testi. Comprendere e tradurre testi sulla problematica del bullismo e del cyberbullismo. Sviluppare empatia nei confronti di chi subisce atti di bullismo e di cyberbullismo. Avere rispetto dell'altro e delle varie culture religiose.</p> <p>MUSICA: Esprimersi e comunicare attraverso il suono. Eseguire brani melodici sia ad orecchio, sia decifrando la notazione musicale tradizionale.</p> <p>ARTE E IMMAGINE: Rappresentare sensazioni ed emozioni in modo creativo. Produrre creativamente e in modo personale un elaborato grafico-pittorico.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Il regolamento dei giochi praticati. 	<p>SCIENZE MOTORIE: Saper applicare le regole dei vari giochi. Rispettare i compagni e le figure con le quali sono chiamati ad interagire. Mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. Applicare le regole del fair play nel gioco di squadra.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i rischi di un utilizzo improprio del cellulare. • Conoscere le applicazioni tecnologiche utili per la comunicazione e per l'apprendimento. 	<p>TECNOLOGIA, MATEMATICA E SCIENZE: Saper fare un uso corretto dei social. Utilizzare la rete internet per ricavare informazioni utili al proprio lavoro, riconoscendone e valutandone l'attendibilità. Utilizzare piattaforme e materiali digitali per l'apprendimento. Essere consapevoli dei pericoli in cui si può incorrere facendo un uso non corretto di tali strumenti.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Approccio alla conoscenza di problematiche giovanili contemporanee. • Consapevolezza del valore dell'altro. 	<p>EDUCAZIONE CIVICA: Saper accettare la diversità.</p>

CRONOPROGRAMMA

DISCIPLINA	ARGOMENTI PROPOSTI/ATTIVITA'	METODOLOGIA
Italiano	<p>Lettura di brani scelti dal libro "Che tempesta! 50 emozioni raccontate ai ragazzi" di U.Galimberti. Lettura del testo di narrativa "Trappola nella rete" di Moreno Giannatasio. Collegamenti con i testi inseriti nel programma disciplinare. Visione di video scelti dal sito web Generazioni Connesse. Visione video "Monologo sul bullismo a scuola" Paola Cortellesi e Marco Mengoni. Produzione scritta di racconti rivisitati poi sotto forma di fumetto.</p>	<p>Lavori di gruppo, lezione frontale ed interattiva, brainstorming, flipped classroom, peer to peer.</p>
Inglese e Francese	<p>Lecture di testi in lingua sull'argomento. Visione di video scelti.</p>	<p>Lezione frontale e interattiva, lavori di gruppo, flipped classroom.</p>
Storia e Geografia	<p>La sopraffazione del più forte sul più debole come fenomeno storico.</p>	<p>Visione di film scelti quali documenti di specifiche realtà socio-geografiche. Lezione frontale, lavori di gruppo.</p>
Matematica e Scienze	<p>Visione di due filmati: "Mimi e Lisa- il mistero delle luci di Natale" e "I colori di Babou". Ascolto e visione della canzone</p>	<p>Visione di filmati, ascolto di un brano, brainstorming.</p>

	“Guerriero” di Marco Mengoni con relativa produzione scritta sotto forma di grafico, disegno, fumetto, riflessioni sul tema.	
Musica	Musica d’insieme.	Esercitazioni individuali e collettive. Lettura, analisi, ascolto e riproduzione delle melodie proposte.
Scienze Motorie	La regola e la modulazione dell’aggressività nei giochi di squadra; utilizzazione di attività gradite agli alunni e idonee a facilitare i processi di apprendimento.	Attività basate su momenti pratici e momenti di analisi, di riflessione e di sintesi. Lezioni frontali ed interattive, giochi di squadra.
Tecnologia	I pericoli che si nascondono nella rete: Cyberbullismo ecc...	Discussioni in classe, lezione frontale ed interattiva, attività di laboratorio.
Arte	Rappresentare sensazioni ed emozioni in modo creativo.	Attività di laboratorio.
Religione	La dignità della persona, la reciproca fedeltà e responsabilità tra gli uomini, la giustizia.	Brainstorming a partire dalla lettura di brani tratti dalla Sacra Scrittura, dei Discorsi del Santo Padre e dell’Enciclica Laudato si.

Tempi	a partire dal mese di novembre fino al termine dell’anno scolastico
Fase di applicazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Condivisione materiale del referente del Bullismo e Cyberbullismo 2. Organizzazione delle attività previste da svolgere durante le ore didattiche curricolari.
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> • Letture e analisi di testi in italiano e nelle lingue • Glossario • Lavori di gruppo e attività di laboratorio • Discussioni e riflessioni guidate • Uso di software specifici per la costruzione di documenti con testi e immagini, tabelle e grafici • Uso della rete internet per la ricerca e la condivisione delle informazioni • Garantire a ciascun alunno, anche svantaggiato, la possibilità di partecipare pienamente e trarre giovamento dalle attività motorie in tutte le forme. <p>Il docente creerà un ambiente socializzante e favorevole allo scambio.</p>
Metodologia	<p>Lezione frontale e partecipata Attività per gruppi di lavoro Lavori individuali Brainstorming Storytelling Peer to peer Compiti di realtà Flipped classroom</p>

	Visite guidate
Risorse umane • Interne • esterne	Risorse interne: Docenti del Consiglio di classe Risorse esterne: Eventuali esperti esterni (es. Istruttori Federali, scienze motorie)
Strumenti	Libri di testo Testi multimediali Materiale cartaceo o online Attrezzature per esperienze laboratoriali e informatiche, LIM Materiale caricato e condiviso tramite la piattaforma Classroom Registrazioni di vario tipo, canti, basi musicali, lettore CD (Musica) Palestra e spazio esterno adibito a palestra, dispense predisposte dall'insegnante e caricate su Classroom, supporti audiovisivi, attrezzature presenti nei vari plessi.
Organizzazione	L'unità di apprendimento viene realizzata all'interno del gruppo classe mediante attività svolte sia in classe che a casa.
Valutazione	La valutazione si realizzerà in due fasi: in ITINERE e FINALE e seguirà i criteri di valutazione delle singole discipline coinvolte nell'UDA.

Luogo e data

Lagonegro, 28 novembre 2023

Firmato

Il Consiglio di Classe