

UDA EDUCAZIONE CIVICA CLASSI TERZE A.S. 2023-2024

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione (Titolo)	AMBIENTE, SALUTE E BENESSERE - Come la tua T-shirt può fare la differenza
Compito autentico (Specificare: contesto, problema, scopo e destinatario)	Contesto/problema: le classi terze, a conclusione del percorso didattico della scuola secondaria di primo grado, personalizzano una T-shirt con un logo accattivante e uno slogan pertinente con il tema dell'UDA. Scopo: Stimolare l'adozione di comportamenti eticamente corretti, compatibili con la tutela degli ecosistemi e della salute umana, sviluppando pensiero critico. Destinatario: La classe terza della Scuola Secondaria di I grado. Discipline: Tutte
Prodotto (+ prodotti intermedi)	Prodotto intermedio: presentare un prodotto multimediale (padlet, presentazione ppt, infografica ecc...) contenente informazioni e le proprie considerazioni su uno dei temi presentati dai docenti durante il primo quadrimestre. Prodotto finale: realizzazione di un messaggio (grafico-testuale) da applicare su una T-shirt ecosostenibile da indossare per celebrare la fine anno/ciclo.
Traguardi Educazione Civica (D.M. 35/2020- Allegato B- Primo ciclo d'istruzione)	1. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. 2. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. 3. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.
Competenza chiave di Cittadinanza (Indicazioni Nazionali 2012)	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Utenti (Quali alunni partecipano alla realizzazione dell'UDA)	Studenti classe III ^a della Scuola Secondaria di primo grado
Fasi di applicazione (descrizione delle fasi di lavoro che portano alla realizzazione del compito autentico.)	1. PROBLEMATIZZAZIONE, PRESENTAZIONE DEL COMPITO E ORGANIZZAZIONE 2. RICERCA, ESPLORAZIONE DELLE FONTI, ESTRAPOLAZIONE E ORGANIZZAZIONE DI CONTENUTI 3. RESTITUZIONE IN CLASSE DEI RISULTATI DELLA RICERCA 4. REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE 5. RICERCA, ESPLORAZIONE DELLE FONTI, ESTRAPOLAZIONE E ORGANIZZAZIONE DI CONTENUTI 6. RESTITUZIONE IN CLASSE DEI RISULTATI DELLA RICERCA 7. REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO FINALE (t-shirt con slogan)
Tempi	Primo quadrimestre: ottobre-gennaio /Secondo quadrimestre: febbraio - maggio, 33 ore in classe

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività <i>(cosa fa lo studente)</i>	Metodologia <i>(cosa fa il docente)</i>	Esiti	Tempi	Evidenze per la Valutazione
FASE 1 PROBLEMATIZZAZIONE, PRESENTAZIONE DEL COMPITO E ORGANIZZAZIONE (Lettere)	Ascolta e partecipa alla conversazione facendo proposte	Presenta il progetto e il compito nelle sue fasi essenziali; lancia e stimola l'attività di brainstorming mirata all'ideazione e messa a punto del percorso di lavoro.	Gli studenti sono coinvolti, informati e motivati. Prime ipotesi progettuali.	1 h Lettere -Primo quadrimestre	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Leggere e comprendere alcune tipologie di testi individuandone il senso globale e le informazioni principali.
FASE 2 RICERCA, ESPLOREAZIONE DELLE FONTI, ESTRAPOLAZIONE E ORGANIZZAZIONE DI CONTENUTI (Tutte le discipline)	Avvia una ricerca (sui materiali cartacei e online forniti dal docente) in L1 - L2 - L3 con selezione e stesura di appunti in itinere. Costruisce una bibliografia ed una sitografia di riferimento delle fonti consultate.	Assegna a ciascuno una tematica da sviluppare (Ambiente, Salute, Benessere) in termini di problemi e aree critiche di cui rendere conto alla classe in plenaria. Fornisce le linee guida sui criteri e modalità di ricerca. Supporta il lavoro dando consigli e chiarimenti. Collabora alla costruzione dei concetti fondamentali. Collabora all'organizzazione dei contenuti sul supporto multimediale al fine di rendere efficace la restituzione.	Ricerca guidata e selezione dei contenuti anche nei siti di informazione in lingua inglese-francese-tedesco-spagnola. Definizione del progetto del prodotto multimediale: preparazione di un layout di riferimento del prodotto multimediale organizzando contenuti e formato grafico in maniera opportuna ed efficace con il docente di Tecnologia.	4 h Lettere; 2 h Matematica-Scienze; 1 h Lingue straniere 1 h Religione/A.R.C.; 1 h Musica; 1 h Scienze Motorie 1h Tecnologia -Primo quadrimestre	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COMPETENZA DIGITALE Ricerca dati e informazioni, valutarli e organizzarli anche creando semplici archivi digitali. Utilizzare linguaggi e tecnologie digitali per organizzare contenuti in un progetto multimediale. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – Imparare a imparare Reperire informazioni da varie fonti per gli scopi della ricerca. COMPETENZA MULTILINGUISTICA Confrontare elementi culturali di lingue diverse (Inglese, Spagnolo, Tedesco, Francese)
FASE 3 RESTITUZIONE IN CLASSE DEI RISULTATI DELLA RICERCA (Lettere)	Esponde a turno, il risultato della ricerca e interagisce con gli altri studenti tramite domande-risposte	Guida e modera la discussione tra studenti/gruppi Stimola la classe ad interagire nella produzione orale - incoraggia e guida nell'uso corretto della lingua (lessico specifico funz. linguistico e strutture grammaticali note)	Presentazione del lavoro di ricerca e di selezione dei contenuti afferenti la tematica trattata (Ambiente, Salute, Benessere)	2 h Lettere -Primo quadrimestre	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – Imparare ad imparare Organizzare le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) anche con l'aiuto di mappe, schemi, tabelle, grafici. EDUCAZIONE CIVICA (Traguardi di sviluppo delle competenze) -È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

<p>FASE 4: REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE -Prodotto Intermedio dell'UDA (Tecnologia Matematica-Scienze)</p>	<p>Produce un elaborato multimediale (padlet, presentazione ppt, spot con Scratch, video, animazioni 3D ecc...) con la sintesi dei contenuti della ricerca in merito alla tematica scelta (Ambiente, Salute, Benessere)</p>	<p>Illustra le potenzialità offerte dagli strumenti (software ed applicazioni) per realizzare il progetto multimediale. Guida e supporta la realizzazione del prodotto multimediale. Supervisiona moderando il processo.</p>	<p>Realizzazione del progetto multimediale mettendo a punto funzionalità e aspetti grafici.</p>	<p>1 h Tecnologia 1 h Matematica- Scienze - Primo quadrimestre</p>	<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Utilizzare linguaggi e tecnologie digitali per creare un progetto multimediale.</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE –</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé degli altri, degli appartenenti ad altre culture, dell'ambiente naturale (prospettiva ecologica) e dell'ambiente fisico dentro e fuori la scuola.</p> <p>EDUCAZIONE CIVICA (Traguardi di sviluppo delle competenze) -L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. -Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. --È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>
<p>FASE 5: RICERCA, ESPLORAZIONE DELLE FONTI, ESTRAPOLAZIONE E ORGANIZZAZIONE DI CONTENUTI (Tutte le discipline)</p>	<p>Avvia una ricerca (sui materiali cartacei e online forniti dal docente) in L1 - L2 - L3 con selezione e stesura di appunti in itinere.</p>	<p>Assegna a ciascuno una tematica da sviluppare (Ambiente, Salute, Benessere) in termini di possibili soluzioni e ambiti progettuali da intraprendere per migliorare le condizioni di criticità nei temi trattati, di cui rendere conto alla classe in plenaria. Fornisce le linee guida sui criteri e modalità di ricerca. Supporta il lavoro dando consigli e chiarimenti. Collabora alla costruzione dei concetti fondamentali.</p>	<p>Ricerca guidata e selezione dei contenuti anche nei siti di informazione in lingua inglese-francese-tedesco-spagnola.</p>	<p>4 h Lettere; 2 h Matematica- Scienze; 1 h Lingue straniere 1 h Religione/A.R.C.; 1 h Musica; 1 h Scienze Motorie -Secondo quadrimestre</p>	<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Ricerca dati e informazioni in rete, valutarli e organizzarli anche creando semplici archivi digitali.</p>

<p>FASE 6</p> <p>RESTITUZIONE IN CLASSE DEI RISULTATI DELLA RICERCA (Lettere)</p>	<p>Espone a turno, il risultato della ricerca e interagisce con gli altri studenti tramite domande-risposte; evidenzia il nesso fra tematica, problema, soluzione possibile e formulazione dello slogan (volto a sensibilizzare o a proporre una soluzione).</p>	<p>Guida e modera la discussione tra studenti/gruppi Stimola la classe ad interagire nella produzione orale - incoraggia e guida nell'uso corretto della lingua (lessico specifico funz. linguistico e strutture grammaticali note)</p>	<p>Presentazione del lavoro di ricerca e di selezione dei contenuti afferenti la tematica trattata (Ambiente, Salute, Benessere)</p>	<p>2 h Lettere</p> <p>-Secondo quadrimestre</p>	<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE –</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Organizzare le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) anche con l'aiuto di mappe, schemi, tabelle, grafici.</p> <p>EDUCAZIONE CIVICA (Traguardi di sviluppo delle competenze) -È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>
<p>FASE 7 REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO FINALE (T-SHIRT)</p>	<p>Formula la proposta del messaggio testuale/grafico in relazione al contenuto tematico scelto.</p> <p>Partecipa alla scelta tra le proposte del messaggio/logo che sarà realizzato sulla t-shirt.</p>	<p>Promuove non solo il pensiero logico ma anche creativo guidando le scelte stilistiche e sostenendo la riflessione sul messaggio testuale che accompagna il logo.</p> <p>Modera la fase di argomentazione e scelta del messaggio/logo rappresentativo per lo studente</p>	<p><i>Progettazione di logo e messaggio, realizzazione su t-shirt</i></p>	<p>2 h Arte</p> <p>Secondo quadrimestre</p>	<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</p> <p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p>Ideare e immaginare prodotti ed elaborati creativi</p> <p>Progettare un percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio) adattando le strategie in base alle problematiche.</p>

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

Competenze chiave	Evidenze osservabili	Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferiti ad una singola evidenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola evidenza)</i>
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Legge, analizza, comprende testi scritti specifici e argomenta la propria tesi e progetta la stesura del testo.	Formulare opinioni con un registro adeguato tenendo conto delle opinioni altrui.	Conosce: i concetti legati alla corretta comunicazione (destinatario, scopo...), il lessico e tematiche specifiche legate alla salute, al benessere e all'ambiente (OGM, impronta ecologica, globalizzazione di produzione (multinazionali) e di consumo, sfruttamento delle risorse ambientali e del lavoro). Conosce: l'importanza delle corrette abitudini alimentari e dei corretti stili di vita per la salute. Conosce: i rischi per la salute provocati dalle dipendenze (droga, alcol, fumo). Conosce: i riferimenti principali dell'obiettivo n. 3 agenda 2030 "salute e benessere per tutti". Conosce: l'importanza dei rapporti sociali per vivere più sani.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Legge e comprende semplici comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e usa la lingua per descrivere le proprie attività, scrive comunicazioni relative a contesti di esperienze e di studio.	Conoscere la terminologia specifica	
COMPETENZA DIGITALE	Ricerca, confronta e seleziona contenuti all'interno di fonti online.	Ricerca, confrontare e selezionare i contenuti per qualità e pertinenza.	Conosce: siti autorevoli specifici o generici in cui reperire informazioni; Conosce e usa gli strumenti digitali per il salvataggio/copia dei contenuti online.
	Progetta e realizza una sintetica presentazione efficace. Contribuisce a realizzare un documento multimediale di sintesi della ricerca.	Utilizzare e combinare linguaggi diversi per realizzare comunicazioni multimediali e prodotti (rispettando criteri predefiniti, utilizzando i programmi e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo). Sintetizzare i contenuti in una presentazione efficace.	Conosce e usa: i motori di ricerca, il proprio device e/o il device fornito dalla scuola; i principali strumenti di videoscrittura e di impaginazione digitale dei contenuti; le principali app dell'account scolastico per l'apprendimento e la condivisione in sicurezza. Utilizza lo spazio del proprio account personale di G Suite per creare ed organizzare un archivio di dati semplice ed efficace. Conosce le principali funzioni dei dispositivi e dei programmi di largo uso per scrivere, disegnare, effettuare presentazioni, organizzare dati.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Realizza prodotti grafici sulla base di progetti specificatamente attinenti il proprio indirizzo utilizzando conoscenze e regole del linguaggio visivo, tecniche materiali e strumenti dello specifico settore.	Individuare e interpretare i contenuti di materiali visivi di vario genere e produrre graficamente soluzioni personali e creative. Utilizzare consapevolmente le tecniche grafiche più adeguate alla realizzazione di specifici prodotti visivi.	Conosce elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica, e le principali forme di espressione artistica. Conosce le tecniche grafiche e di stampa.

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>Gestisce efficacemente il tempo e le risorse a propria disposizione e lavora con gli altri in maniera costruttiva. Organizza e integra le informazioni ricavate da testi di diverso tipo (verbali e multimediali). Riconsidera il percorso svolto e individua i punti di miglioramento</p>	<p>Ricavare da fonti diverse (scritte, audiovisive e multimediali), informazioni utili per i propri scopi. Organizzare e integrare le informazioni ricavate. Valutare il proprio percorso attraverso strategie metacognitive.</p>	<p>Conosce: strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. Conosce: metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni (sintesi, scalette, mappe, concettuali) Conosce: strategie di memorizzazione e di studio.</p>
<p>EDUCAZIONE CIVICA <i>(Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione, riferite all'insegnamento trasversale dell'educazione civica)</i></p> <p>-È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>-Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>-Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>	<p>Argomenta la propria tesi.</p> <p>Individua nel proprio ambiente gli elementi del degrado e sa formulare ipotesi risolutive, correttive, preventive e di intervento alla propria portata.</p> <p>Osserva comportamenti rispettosi della propria sicurezza e salute nel gioco, nel lavoro, nell'alimentazione, ne spiega le motivazioni riferendosi anche a contenuti e concetti studiati.</p> <p>Mette in atto i più comuni comportamenti di cura della propria salute, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare e motorio.</p> <p>Individua, nel proprio ambiente di vita e su scala più vasta, servendosi delle ricerche in rete, di documentari, di servizi giornalistici, gli elementi di degrado, trascuratezza, incuria.</p>	<p>Formulare opinioni con un registro adeguato tenendo conto delle opinioni altrui</p> <p>Adottare una comunicazione scritta adeguata al testo richiesto.</p> <p>Individuare, nel proprio ambiente di vita, servendosi delle proprie ricerche, gli elementi di degrado, trascuratezza, incuria: formulare ipotesi risolutive/correttive/preventive e di intervento alla propria portata.</p> <p>Avere cura della propria persona; rispettare le proprie cose; rispettare i materiali, le cose altrui, i beni comuni, l'ambiente.</p>	<p>Conosce: I concetti legati alla corretta comunicazione (destinatario, scopo...)</p> <p>Lessico specifico.</p> <p>Conosce i concetti di ecosistema, sostenibilità, sviluppo sostenibile e impatto ambientale.</p> <p>Conosce le principali regole per una corretta alimentazione, per l'igiene personale e dell'ambiente.</p> <p>Conosce: i pericoli presenti nel contesto domestico, scolastico, di vita quotidiana e i rischi connessi.</p> <p>Conosce: i fattori di rischio per la salute, con riferimento a stili di vita, sostanze nocive, comportamenti, fattori ambientali;</p> <p>Conosce i servizi e strutture a tutela della salute e della sicurezza del proprio territorio e i numeri di emergenza;</p> <p>Conosce i comportamenti in emergenza e alcune nozioni di primo soccorso;</p>

DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi							
Fasi	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

Totale UDA	33 ore annuali: ... ore durante il primo quadrimestre / ... ore durante il secondo quadrimestre (calendarizzazione degli interventi delle discipline coinvolte a cura del consiglio di classe)
------------	---

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA : *AMBIENTE, SALUTE E BENESSERE*

- *Come la tua T-shirt può fare la differenza-*

1-Cosa si chiede di fare: Con l'aiuto degli insegnanti, al termine di un lavoro di ricerca e riflessione sui temi legati alla salute, benessere e ambiente, sceglierete un argomento di lavoro che svilupperete in due compiti di realtà, meglio definiti al punto 3.

2-In che modo: (singoli, gruppi.) Lavorare individualmente ed in piccolo gruppo partendo da ciò che sapete e sapete fare e trasferire in contesti diversi le soluzioni trovate per la realizzazione di un prodotto che sia significativo per la vostra formazione etica e culturale; ognuno presenterà ai compagni le proprie tappe del percorso per favorire la comunicazione tra pari e arricchire le conoscenze.

3-Quali prodotti: 1-un prodotto multimediale (padlet, presentazione ppt, infografica ecc...) contenente informazioni e le proprie considerazioni su uno dei temi presentati dai docenti durante il primo quadrimestre. 2- Realizzazione di un messaggio (grafico-testuale) da applicare su una T-shirt ecosostenibile da indossare per celebrare la fine anno/ciclo.

4-Che senso ha: (a cosa serve, per quali apprendimenti) attraverso riflessioni personali sulle conseguenze di comportamenti errati o virtuosi che abbiano ricaduta sull'ambiente, sulla vostra salute e benessere, svilupperete competenze argomentative, civiche e sociali.

5-Tempi: ottobre- maggio

6-Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): docente come mediatore; gruppo come risorsa, scambio di informazioni, discussioni, impegno per raggiungere scopi comuni, uso pc, fotocopiatore, libri, fotocopie, Lim, esperti esterni (Ca' Dotta)

7-Criteri di valutazione: Valutazione sommativa relativa al prodotto intermedio e finale (vedi griglie allegate n. 1 e 2); osservazione sistematiche delle competenze sociali (vedi griglia allegata n. 3).

RUBRICA DI VALUTAZIONE PRODOTTO INTERMEDIO (I °QUADRIMESTRE)

CRITERI	LIVELLI E DESCRITTORI			
	Non accettabilità (voto: 4-5)	Accettabilità (voto: 6)	Piena accettabilità (voto: 7-8)	Eccellenza (voto: 9-10)
Organizzazione del lavoro	Il prodotto presenta lacune circa la completezza e la pertinenza, le parti e le informazioni non sono collegate	Il prodotto contiene le informazioni basilari a sviluppare la consegna	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili a sviluppare la consegna	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna e contiene elementi di originalità
Correttezza grammaticale e lessicale	Il prodotto presenta lacune relativamente alla correttezza formale	Il prodotto è scritto in forma sufficientemente corretta	Il prodotto è scritto correttamente e con un lessico appropriato	Il prodotto è eccellente dal punto di vista della correttezza formale e della proprietà lessicale
Padronanza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie	L'allievo utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo assolutamente inadeguato	L'allievo usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità	L'allievo usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici	L'allievo usa strumenti e tecnologie con precisione, destrezza e efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici senza difficoltà
Uso dei linguaggi specifici	L'allievo presenta lacune nella	L'allievo mostra di conoscere e saper	L'allievo mostra padronanza dei linguaggi specifici	L'allievo ha un linguaggio ricco e articolato ed usa in

	conoscenza e l'uso dei linguaggi specifici	usare sufficientemente i linguaggi specifici		modo pertinente i termini specifici
Raccolta/gestione delle informazioni	L'allievo si muove senza alcun metodo nel ricercare le informazioni	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni essenziali in maniera appena adeguata	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni in maniera corretta	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni con metodo ed efficienza

RUBRICA VALUTAZIONE PRODOTTO FINALE (II° QUADRIMESTRE)

CRITERI	LIVELLI E DESCRITTORI				
	Poco adeguato (voto: 4-5)	Sufficiente (voto: 6)	Buono (voto: 7-8)	Distinto (voto: 9)	Ottimo (voto: 10)
Pertinenza, correttezza formale e originalità dello slogan	Lo slogan scelto è poco pertinente, poco corretto dal punto di vista formale e poco originale nel contenuto	Lo slogan scelto è abbastanza corretto e pertinente dal punto di vista formale, piuttosto originale nel contenuto	Lo slogan scelto è pertinente, corretto dal punto di vista formale e originale nel contenuto	Lo slogan scelto è molto pertinente, corretto dal punto di vista formale e molto originale nel contenuto	Lo slogan scelto è perfettamente pertinente, pienamente corretto dal punto di vista formale e molto originale nel contenuto
Pertinenza, efficacia e originalità della/e immagine/i -logo selezionato	L'immagine/logo selezionato è poco pertinente ed efficace nel messaggio, poco originale	L'immagine/logo selezionato è abbastanza pertinente ed efficace nel messaggio, abbastanza originale	L'immagine/logo selezionato è pertinente, efficace nel messaggio e originale	L'immagine/logo selezionato è molto pertinente ed efficace nel messaggio, molto originale	L'immagine/logo selezionato è perfettamente pertinente, assai efficace nel messaggio e molto originale

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE SOCIALI

	LIVELLI E DESCRITTORI			
CRITERI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
PARTECIPAZIONE	Partecipa in modo discontinuo, tende a distrarsi e si dimostra poco interessato.	Partecipa alle attività con sufficiente attenzione ed interesse intervenendo, solo se sollecitato.	Partecipa con attenzione regolare ed interesse continuo, facendo interventi adeguati.	Partecipa attivamente con attenzione costante, consapevole e con interesse intervenendo in modo pertinente. Porta il proprio contributo alla buona riuscita dell'attività.
IMPEGNO	A causa dell'impegno discontinuo, il suo lavoro è poco produttivo.	Si impegna in modo saltuario. Porta a termine il compito se guidato e il prodotto finale necessita di essere revisionato.	Si impegna ad attuare quanto richiesto in modo abbastanza costante e autonomo.	Si impegna ad attuare quanto richiesto in modo consapevole.
SENSO DI RESPONSABILITA'	Svolge il ruolo assegnatogli, solo se guidato.	Accetta il ruolo affidatogli, ma a volte va sollecitato.	Accetta volentieri e autonomamente il ruolo affidatogli.	Accetta con entusiasmo il ruolo affidatogli, lavorando sempre in

				autonomia e con responsabilità.
RELAZIONE CON GLI ALTRI	Interviene poco. Non sempre è rispettoso nei confronti dei compagni. Accetta punti di vista differenti dal proprio, ma con fatica.	Si sforza di comunicare in modo corretto con compagni. Non è sempre in grado di negoziare soluzioni in situazioni di conflitto. È disponibile a collaborare con gli altri solo in particolari situazioni.	Comunica in modo corretto con i compagni. È capace a volte di esprimere e di comprendere punti di vista diversi: di negoziare soluzioni in situazioni di conflitto. È generalmente disponibile a collaborare con gli altri.	Comunica in modo costruttivo con i compagni. È capace di esprimere e di comprendere punti di vista diversi: di negoziare soluzioni in situazioni di conflitto. È disponibile a collaborare con gli altri senza bisogno di sollecitazioni.

ALLEGATO 4**GRIGLIA OSSERVAZIONI SISTEMATICHE PER IL DOCENTE****UDA: AMBIENTE, SALUTE E BENESSERE***Come la tua T-shirt può fare la differenza*

N°	Alunni 3^ a.s. 2023-2024		Partecipazione	Impegno	Senso di responsabilità	Relazione con gli altri
	cognome	nome				
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						

Livelli di giudizio: iniziale (**INI**), base (**B**), intermedio (**INT**), avanzato (**A**)