

L'esperienza di una secondaria di primo grado



Allegato A Linee
guida per
l'insegnamento
dell'educazione
civica

La norma richiama il principio della trasversalità del nuovo insegnamento, anche in ragione della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari.

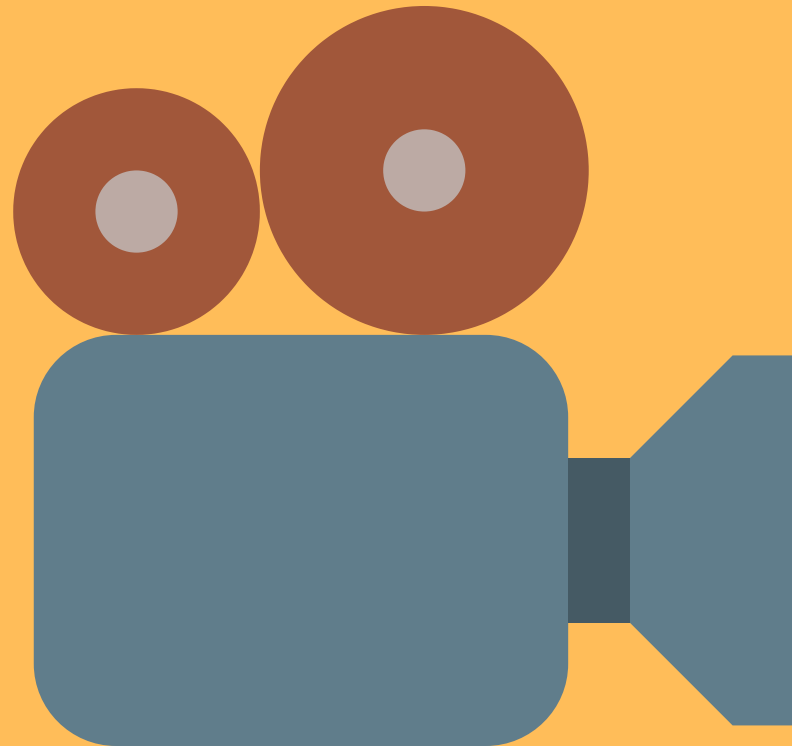
La prospettiva trasversale dell'insegnamento di educazione civica

La trasversalità dell'insegnamento offre un paradigma di riferimento diverso da quello delle discipline. L'educazione civica, pertanto, supera i canoni di una tradizionale disciplina, assumendo più propriamente la valenza di matrice valoriale trasversale che va coniugata con le discipline di studio, per evitare superficiali e improduttive aggregazioni di contenuti teorici e per sviluppare processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed extradisciplinari.



RESPONSABILE DI PROGETTO.

E' il docente che assieme a Fondazione Franchi sovrintenderà al progetto annuale al quale partecipano tutte le classi coinvolte



Sviluppo dei laboratori e delle produzioni.

COORDINATORE DI CLASSE, REFERENTE PER L'EDUCAZIONE CIVICA.



UN PROGETTO ANNUALE.

Tutte le classi coinvolte collaborano alla realizzazione di un singolo progetto annuale. Per ottimizzare e concentrare le forze in un prodotto che possa diventare di altissimo livello.



lesson plan del primo anno.

anno	competenze digitali	H	La costituzione	H	Sviluppo Sostenibile	H	Legalità e Cittadinanza Attiva	H	educazione affettività	H	Aula	ore	Attività laboratoriale/ esperienziale.	ore
1	Matematica	4									Matematica	4	Scienze	2
							Italiano	2			italiano	2	Tecnologia	2
			Storia	2							storia	2	Uscita	4
					Scienze	4					Scienze	4	Tecnologia	2
											inglese	1	ed. artistica	2
									Inglese	1	Totale Aula	13	Uscita	4
													ed. artistica	2
													Tecnologia	2
													Totale Lab:	20
							Totale educazione Civica					33		



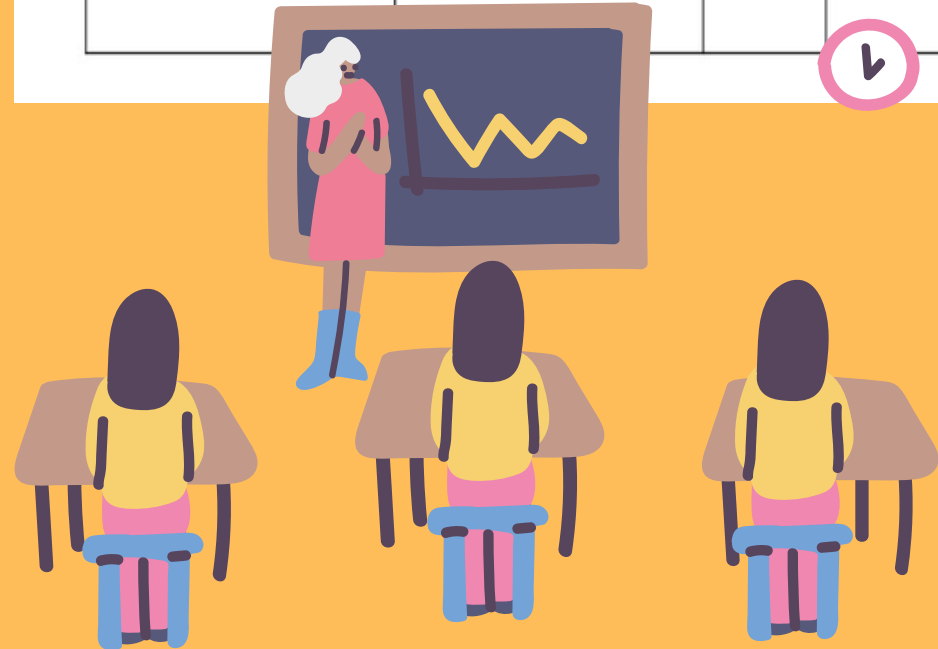
lesson plan del secondo anno.

Anno	Competenze digitali	h	La costituzione	h	Sviluppo Sostenibile	h	Legalità e Cittadinanza Attiva	h	educazione affettività	h	materia	ore	Attività laboratoriale/esperienziale	ore
2	Matematica	4									Matematica	4	Scienze	2
							Italiano	1			italiano	1	Tecnologia	2
			Storia	4							storia	4	Uscita	4
					Scienze	2					Scienze	2	Tecnologia	2
											inglese	2	ed. artistica	2
									Inglese	2	totale aula	13	Uscita	4
													ed. artistica	2
													Tecnologia	2
													totale labs:	20
							Totale educazione Civica				33			



lesson plan del terzo anno.

anno	competenze digitali	H	La costituzione	H	Sviluppo Sostenibile	H	Legalità e Cittadinanza Attiva	H	educazione e affettività	H	Aula	ore	Attività laboratoriale/ esperienziale.	ore
3	Matematica	1									Matematica	1	Scienze	2
							Italiano	3			italiano	3	Tecnologia	4
			Storia	3							storia	3	Uscita	4
					Scienze	3					Scienze	3	Matematica	4
													ed. artistica	2
									Inglese	3	inglese	3	Uscita	4
											Totale Aula	13		
													Totale Lab:	20
					Totale educazione Civica				33					



Le ore di aula del terzo anno dovranno essere effettuate entro il primo quadrimestre in quanto alla fine di Febbraio verrà sostenuto l'esame per la certificazione Civis Etica.

Sintesi dei due percorsi laboratoriali:



IL PULIZIOTTO.



**S.M.A.R.T.
Studenti Monitorano e Adottano
l'Ambiente
Regionale Toscano**

IL PULIZIOTTO.

Finalità

La forma del videogioco è stata scelta per stimolare gli studenti attraverso un linguaggio più congeniale e soprattutto più stimolante ed efficace nel veicolare contenuti interdisciplinari..

La realizzazione del Videogioco si inserisce all'interno del più ampio concetto di Educazione civica ed in particolare su ciò che riguarda il tema dell'ecologia ed ambiente (Agenda 2030 Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile) e della cittadinanza attiva, facendo seguire ad attività di formazione in classe, ore laboratoriali per la produzione di contenuti ed iniziative concrete di intervento sul territorio come la pulizia del giardino del quartiere della scuola, assieme alle famiglie degli studenti.



Obiettivi

- 1 Acquisire la capacità di pensare per relazioni per comprendere la natura sistemica del mondo.
- 2 Acquisire le competenze digitali e di pensiero computazionale in un ambiente didattico laboratoriale.
- 3 Utilizzare le dinamiche del gioco per favorire lo sviluppo di qualità personali quali l'autonomia, il senso di responsabilità / spirito di iniziativa, la collaborazione/solidarietà.
- 4 Sviluppare la consapevolezza sulle implicazioni di come le scelte individuali e collettive produrranno conseguenze sia sul presente che sul futuro.
- 5 Osservare se stessi ed il gruppo con spirito critico, in una forma diversa di orientamento alle competenze chiave.



S.M.A.R.T.

Studenti Monitorano e Adottano l'Ambiente Regionale Toscano.

Finalità

Educare al cambiamento in modo partecipato

Lo scopo del progetto SMART è quello di rendere i giovani cittadini protagonisti di nuovi stili di vita generando in loro una maggiore consapevolezza sui temi ambientali, stimolando al contempo un cambio di comportamento verso soluzioni sostenibili.



**Sviluppo delle attività laboratoriali e delle
uscite didattiche per il monitoraggio**

Analisi delle acque superficiali fluviali

1. **Descrizione dell'ambiente fluviale, degli organismi che lo popolano e delle caratteristiche chimiche dell'acqua dolce.**
2. **Capire l'importanza della disponibilità di acqua dolce non contaminata: potabilità, parametri corretti delle acque dolci e descrizione dell'impatto dell'attività umana nel ciclo idrologico.**
3. **Introduzione all'argomento di interesse per l'analisi delle acque del fiume Ema: concentrazione dei nitrati nelle acque e complicazioni dovute ai suoi alti livelli. Sensibilizzazione sul tema promuovendo un uso responsabile dell'acqua potabile.**
4. **Mostrare gli strumenti utilizzati poi nelle uscite e il loro utilizzo: microscopio e fotometro.**
5. **Per la parte pratica si prevedono 3 uscite di circa 2 ore l'una (compreso lo spostamento) frazionate nei mesi, partendo da Gennaio.**
6. **Prelevare un campione di acqua superficiale da analizzare con il laboratorio portatile We-Lab.**
7. **Leggere i valori del nitrato e osservare i microrganismi eventualmente presenti nel campione.**
8. **Al termine dei 3 incontri, i dati raccolti dagli studenti verranno elaborati su un foglio excell e illustrati in un grafico per seguire l'andamento di tale valore.**

Rilievi fotografici per ricostruzione 3D foto e video VR e Ambiente virtuale

- **Prima ora in aula, Teoria sulla fotografia e per illustrare l'attrezzatura che utilizzeremo, (Drone, Macchina fotografica Gimbal, Macchina fotografica 360 subacquea);**
 - **Fotogrammetria e la fotografia per acquisizione dati. Differenze tra le foto per uso reportage e per acquisizione dati;**
 - **Esempi pratici di AR e Video/Foto VR con Visore Oculus/visore cardboard (utilizzabile con smartphone)**
 - **Durata uscita: circa 3 ore sul luogo**
 - **Acquisizione sul campo delle immagini**
- **Utilizzo del materiale per creare oggetti 3D per la Realtà aumentata A.R. e immagini/Video a 360 Gradi ver visore Oculus/visore cardboard (ambienti VR).**

Fondazione Franchi

Via Marconi 128, Firenze.
info@fondazione
055 3986265



FONDAZIONE FRANCHI