

RIMODULAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE

Premessa

Le attività di didattica a distanza, come ogni attività didattica, per essere tali, prevedono la costruzione ragionata e guidata del sapere attraverso un'interazione tra docenti e alunni. Qualsiasi sia il mezzo attraverso cui la didattica si esercita, non cambiano il fine e i principi. Nella consapevolezza che nulla può sostituire appieno ciò che avviene, in presenza, in una classe, si tratta pur sempre di dare vita a un "ambiente di apprendimento", per quanto inconsueto nella percezione e nell'esperienza comuni, da creare, alimentare, abitare, rimodulare di volta in volta.

Il collegamento diretto o indiretto, immediato o differito, attraverso videoconferenze, videolezioni, chat di gruppo; la trasmissione ragionata di materiali didattici, attraverso il caricamento degli stessi su piattaforme digitali e l'impiego dei registri di classe in tutte le loro funzioni di comunicazione e di supporto alla didattica, con successiva rielaborazione e discussione operata direttamente o indirettamente con il docente, l'interazione su sistemi e *app* interattive educative propriamente digitali: tutto ciò è didattica a distanza.

La didattica a distanza prevede infatti uno o più momenti di relazione tra docente e discenti, attraverso i quali l'insegnante possa restituire agli alunni il senso di quanto da essi operato in autonomia, utile anche per accertare, in un processo di costante verifica e miglioramento, l'efficacia degli strumenti adottati, anche nel confronto con le modalità di fruizione degli strumenti e dei contenuti digitali – quindi di apprendimento – degli studenti, che già in queste settimane ha offerto soluzioni, aiuto, materiali. E' ovviamente da privilegiare, per quanto possibile, la modalità in "classe virtuale". Il nostro Istituto, per la DaD ha adottato la piattaforma WESCHOOL.

Lo schema di programmazione delle attività tiene conto di ciò che è stato definito a livello di curriculum d'istituto e di quanto è inserito nel PTOF per questo Anno Scolastico. Il docente ha avuto cura - nel procedere alla rimodulazione delle competenze, delle abilità e delle conoscenze fissate per la propria disciplina/educazione - di rispettare quelle fissate nella programmazione del curriculum di Istituto e nei vari Dipartimenti formulata ad inizio d'anno scolastico.

Tutti gli adattamenti introdotti a seguito dell'attivazione della didattica a distanza hanno inizio a seguito delle decretazioni del Governo connesse alla pandemia da Coronavirus.

CLASSI V A- B- C- D

Titolo unità didattica

COMPETENZE IN AZIONE: VERSO NUOVE METE compito di realtà

Periodo di svolgimento

Febbraio- Marzo- Aprile- Maggio

Disciplina

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

Competenze chiave europee

- ☐ 1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- ☐ 2 COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- 5-7 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**
- ☒ 4 COMPETENZA DIGITALE
- 5-6-7-8 5 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**
- 6-7-8 6 COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA.**
- ☐ 7 COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- 6-8 8 COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

L'alunno: è consapevole della responsabilità individuale e collettiva riguardo alla tutela ambientale della Terra.

L'alunno: manifesta sensibilità, rispetto e impegno civico per il patrimonio storico-artistico.

L'alunno: è consapevole della responsabilità individuale e collettiva riguardo alla tutela ambientale della Terra.

L'alunno: è consapevole di appartenere a un'unica comunità umana dove tutte le persone devono avere pari dignità e riconoscimento dei diritti umani.

Obiettivi di Apprendimento

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

- Cogliere il valore delle scelte individuali nella tutela delle risorse, con particolare riferimento all'aria, all'acqua e al cibo.
- Rilevare gli effetti positivi e negativi prodotti dall'azione dell'uomo sull'ambiente naturale, con particolare attenzione all'uso delle risorse energetiche.
- Iniziare a comprendere il valore delle testimonianze storiche e artistiche del passato.
- Saper rispettare ciò che è patrimonio comune.
- Manifestare comportamenti di collaborazione nel gruppo dei pari, anche per raggiungere un obiettivo comune.
- Cogliere il valore della pace; conoscere gli organismi internazionali che promuovono la pace e lo sviluppo dei popoli.

Obiettivi di Apprendimento Specifici

(A discrezione del docente)

- **Individuare azioni che favoriscono il riuso, il riciclo e la rigenerazione dei materiali.**
- **Riconoscere buone pratiche di risparmio energetico.**
- Identificare i beni culturali presenti nel territorio e avanzare proposte per una loro valorizzazione in un'ottica di fruibilità.
- **Conoscere i diritti della Terra.**
- **Individuare iniziative di salvaguardia della Terra e condividere i principi.**
- Individuare esperienze ed eventi che uniscono persone e popoli.
- Acquisire informazioni su organizzazioni internazionali e associazioni impegnate per diffondere i valori di pace e giustizia.

Contenuti

(A discrezione del docente)

- ✚ Il risparmio energetico.
- ✚ L'accessibilità dei luoghi della cultura.
- ✚ Giornata Internazionale della Madre Terra (22aprile).
- ✚ Organizzazioni e associazioni internazionali per la pace e la giustizia.

Attività

(A discrezione del docente)

- Ricerca di buone pratiche di economia circolare e individuazione di quelle replicabili in ambito domestico. Realizzazione di un opuscolo con una lista di azioni mirate a ridurre gli sprechi da condividere con i familiari.
- Schedatura dei beni culturali del territorio e individuazione di quelli che necessitano di interventi per facilitarne l'accessibilità. Elaborazione collettiva di una lista di proposte da far pervenire agli organi competenti.
- Lettura di stralci della piccola Carta della Terra e riflessione condivisa. Ricerca a gruppi di progetti in atto per salvaguardare l'ambiente. Indagine per conoscere organizzazioni e associazioni impegnati nella difesa della terra. Produzione di slogan illustrati di sensibilizzazione alla tutela ambientale.
- Analisi di siti web e loghi di organizzazioni internazionali e di associazioni per evidenziarne la mission in schede illustrate da presentare al resto della classe. Ricerca e analisi di eventi che uniscono i popoli.

Strategie metodologico – didattiche

- Metodo induttivo
- Metodo sperimentale
- X Procedure di ricerca
- X Scoperta guidata
- X Role playing
- X **Peer tutoring**
- X **Cooperative learning**
- X **Problem solving**

In situazione di emergenza e costretti ad insegnare a distanza è stato necessario apportare qualche cambiamento nelle attività realizzabili da remoto e non in presenza. L'importante è programmare la propria didattica, alternando metodologie differenti a seconda dei bisogni degli alunni della classe. Si elencano alcune delle metodologie non tradizionali da utilizzare usando la piattaforma Weschool. Viene utilizzato anche Whats App.

Classe capovolta(o" rovesciata")-Si assegnano agli alunni contenuti teorici(testi o video) da studiare a casa e in autonomia. Si organizzano attività guidate per la verifica dell'apprendimento o approfondimento con brevi sessioni Live su Weschool e rispondere ai ragazzi individualmente o in gruppi.

Teach to learn(imparare insegnando)- Si richiede agli alunni di approfondire un tema da casa individualmente o in gruppi con risorse selezionate o libere e spiegarlo ai compagni durante una lezione in diretta, anche con video o immagini di supporto, creati per l'occasione. Importante sarà il

processo svolto dallo studente per prepararla anche se la spiegazione sarà imperfetta.

Project based learning-Si imposta lo sviluppo delle competenze intorno alla realizzazione di uno specifico progetto da svolgere in gruppo: il focus è quindi l'obiettivo progettuale da raggiungere e non "le cose da imparare". Creo una board per collaborare (una per ogni gruppo). Monitoro il lavoro della classe e rispondo alle domande degli studenti.

Storytelling- Carico i contenuti all'interno della board in modo che formino un percorso narrativo coinvolgente e interattivo.

Gamification- Introduco dinamiche di gioco nella progettazione delle lezioni per coinvolgere più la classe.

Inquiry based learning (o apprendimento basato sull'indagine) Si chiede di mettere al centro dell'apprendimento un'esperienza diretta, durante la quale gli studenti vengono coinvolti in maniera attiva collezionando informazioni, formulando ipotesi e interpretando risultati. In pratica farsi domande (quelle giuste) e trovare risposte. Carico i materiali utili all'interno di una board per realizzare l'esperienza e domande stimolo a cui gli alunni dovranno rispondere alla fine del percorso.

Sussidi e mediatori didattici

- ❖ Libri di testo e altri.
- ❖ Libro di esercizi e metodo.
- ❖ Materiale di consumo.
- ❖ Rivista "GULLIVER" Schede.
- ❖ Uso di lavagna interattiva

Raccordi con altre discipline

Italiano: il testo informativo. Geografia: gli enti proposti alla tutela ambientale. Scienze: fonti di energia.

Storia: Città d'arte e siti archeologici. Arte e immagine il museo.

Geografia: impatto ambientale delle attività economiche. Matematica: dati e previsioni.

Storia: civiltà del mondo.

Competenze da verificare al termine della UD

(Esse saranno oggetto della prova di verifica (Valutazione infraperiodale e II quadrimestre))

- Abilità: individua comportamenti utili a ridurre i consumi di energia.
- Abilità: comprende l'importanza della tutela, della conservazione e della valorizzazione di un bene culturale.
- Abilità: crea uno slogan in difesa della Terra.
- Abilità: illustra i principi di una organizzazione o associazione e spiega i motivi per condividerli.
- **VERRANNO VALUTATE PARTECIPAZIONE E COMPETENZE TRASVERSALI MESSE IN CAMPO CON LA DIDATTICA A DISTANZA.**

Disciplina
STORIA

Periodo di svolgimento
Febbraio-Marzo-Aprile-Maggio

Competenze chiave europee

- ☐ 1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- ☐ 2 COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- ☐ 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- 7 X 4 COMPETENZA DIGITALE
- 6-8 X 5 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
- 5 X 6 COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- 7 COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- 5-6-7 X 8 COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

L'alunno: comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico, con particolare riferimento all'Italia, e li confronta con il presente.

L'alunno: riconosce, esplora e legge le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio culturale.

L'alunno riconosce nei testi storici le caratteristiche di narrazioni e ricostruzioni effettuate mediante le fonti e organizza le informazioni per ricavarne nuove conoscenze.

L'alunno: individua e spiega le relazioni fra gruppi umani e contesti spaziali nelle civiltà studiate e opera confronti.

L'alunno: usa e confronta carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.

L'alunno: comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico, con particolare riferimento all'Italia, e li confronta con il presente.

Obiettivi di Apprendimento

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

USO DI FONTI

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- Rappresentare, in un quadro storico- sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.
- Usare cronologie e carte storico-geografica per rappresentare le conoscenze.

STRUMENTI CONCETTUALI

- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse civiltà studiate anche in rapporto al presente.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.
- Esporre con coerenza e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

Obiettivi di Apprendimento Specifici

(A discrezione del docente)

- Rielaborare informazioni apprese da fonti diverse sulle forme di governo nell'antica Roma.
- **Ricavare informazioni sui gladiatori a partire da tracce storiche.**
- **Organizzare informazioni in schemi di sintesi.**
- Individuare relazioni causali nell'organizzazione dell'impero.
- **Mettere in relazione eventi tratti da fonti diverse per ricostruire le tappe storiche che hanno decretato la fine dell'impero Romano d'Occidente.**

Contenuti

(A discrezione del docente)

- ✚ Le istituzioni della Repubblica e dell'Impero.
- ✚ I giochi pubblici a Roma. La figura dei gladiatori.
- ✚ Organizzazione sociale, economica e militare dell'Impero Romano.
- ✚ La crisi e la caduta dell'Impero Romano d'Occidente.

Attività

(A discrezione del docente)

- Analisi di fonti scritte e materiali che permettono di ricostruire la figura di Giulio Cesare, per comprendere il periodo storico del passaggio tra la Repubblica e l'Impero. Realizzazione di schemi e tabelle di confronto anche con le forme di governo attuali.
- Analisi di resti materiali di anfiteatri romani e costruzione semplificata di un modellino, per comprenderne caratteristiche e funzioni. Osservazione di fonti dirette e indirette sulla figura dei gladiatori e sul valore attribuito ai ludi nella società romana.
- Osservazione di carte geo-storiche sull'espansione romana, in particolare sul periodo dell'Imperatore Traiano. Gioco per analizzare i problemi ordinari da affrontare per tenere unito l'Impero Romano.
- Lettura di semplici biografie degli imperatori del tardo impero romano per costruire una linea del tempo e per sintetizzare le riforme che porteranno alla caduta dell'Impero Romano d'Occidente.

Strategie metodologico – didattiche

- Metodo induttivo
- X Metodo sperimentale**
- X Procedure di ricerca**
- X Scoperta guidata**
- Role playing
- X Peer tutoring**
- X Cooperative learning**
- X Problem solving**

In situazione di emergenza e costretti ad insegnare a distanza è stato necessario apportare qualche cambiamento nelle attività realizzabili da remoto e non in presenza. L'importante è programmare la propria didattica, alternando metodologie differenti a seconda dei bisogni degli alunni della classe. Si elencano alcune delle metodologie non tradizionali da utilizzare usando la piattaforma Weschool. Viene utilizzato anche Whats App.

Classe capovolta(o" rovesciata")-Si assegnano agli alunni contenuti teorici(testi o video) da studiare a casa e in autonomia. Si organizzano attività guidate per la verifica dell'apprendimento o approfondimento con brevi sessioni Live su Weschool e rispondere ai ragazzi individualmente o in gruppi.

Teach to learn(imparare insegnando)- Si richiede agli alunni di approfondire un tema da casa individualmente o in gruppi con risorse selezionate

o libere e spiegarlo ai compagni durante una lezione in diretta, anche con video o immagini di supporto, creati per l'occasione. Importante sarà il processo svolto dallo studente per prepararla anche se la spiegazione sarà imperfetta.

Project based learning-Si imposta lo sviluppo delle competenze intorno alla realizzazione di uno specifico progetto da svolgere in gruppo: il focus è quindi l'obiettivo progettuale da raggiungere e non "le cose da imparare". Creo una board per collaborare (una per ogni gruppo). Monitoro il lavoro della classe e rispondo alle domande degli studenti.

Storytelling- Carico i contenuti all'interno della board in modo che formino un percorso narrativo coinvolgente e interattivo.

Gamification- Introduco dinamiche di gioco nella progettazione delle lezioni per coinvolgere più la classe.

Inquiry based learning (o apprendimento basato sull'indagine) Si chiede di mettere al centro dell'apprendimento un'esperienza diretta, durante la quale gli studenti vengono coinvolti in maniera attiva collezionando informazioni, formulando ipotesi e interpretando risultati. In pratica farsi domande (quelle giuste) e trovare risposte. Carico i materiali utili all'interno di una board per realizzare l'esperienza e domande stimolo a cui gli alunni dovranno rispondere alla fine del percorso.

Sussidi e mediatori didattici

- ❖ Libri di testo.
- ❖ Libro di esercizi e metodo.
- ❖ Materiale di consumo.
- ❖ Rivista didattica GULLIVER
- ❖ Schede Gulliver
- ❖ Uso di lavagna interattiva.

Raccordi con altre discipline

Competenze da verificare al termine della UD

(Esse saranno oggetto della prova di verifica (Valutazione infraperiodale e II quadrimestre))

- Conoscenze: le forme di governo nell'antica Roma.
- Abilità: confronta il periodo repubblicano e quello dell'Impero a Roma.
- **Conoscenze: le caratteristiche dei giochi pubblici a Roma.**
- **Abilità: realizza una descrizione di tipo storico.**
- Conoscenze: l'Imperatore Traiano e la massima espansione dell'Impero.
- Abilità: riconosce la relazione tra le caratteristiche dell'ambiente e l'organizzazione dell'Impero.
- **Conoscenze: la scissione e la fine dell'Impero Romano d'Occidente.**
- **Abilità: realizza linee del tempo e schemi di sintesi sulla fine dell'Impero.**
- **VERRANNO VALUTATE PARTECIPAZIONE E COMPETENZE TRASVERSALI MESSE IN CAMPO CON LA DIDATTICA A DISTANZA.**

Disciplina
GEOGRAFIA

Periodo di svolgimento
Febbraio-Marzo-Aprile-Maggio

Competenze chiave europee

- ☐ 1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- ☐ 2 COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- 7- ☒ 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- ☐ 4 COMPETENZA DIGITALE
- 5-6-7-8 ☒ 5 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
- 6 ☒ 6 COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- ☐ 7 COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- 5-8- ☒ 8 COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

L'alunno: riconosce nei paesaggi mondiali le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale, anche in relazione ai quadri socio-storici del passato e ai nuovi bisogni da soddisfare.

L'alunno: individua potenzialità e criticità dell'intervento dell'uomo sul territorio, evidenziando problemi e soluzioni relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale.

L'alunno: utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte a diversa scala, progettare percorsi e itinerari di viaggio.

L'alunno: ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti.

L'alunno: riconosce, denomina e identifica le principali caratteristiche degli elementi fisici ed antropici dei paesaggi anche a scala globale(europea e mondiale), individuando analogie e differenze con il territorio italiano.

L'alunno: riconosce nei paesaggi mondiali le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale, anche in relazione ai quadri socio-storici del passato e ai nuovi bisogni da soddisfare.

L'alunno: individua potenzialità e criticità dell'intervento dell'uomo sul territorio, evidenziando problemi e soluzioni relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale.

L'alunno si orienta nello spazio circostante sulle carte ed estende le proprie carte mentali al territorio europeo e degli altri continenti.

L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte a diversa scala, progettare percorsi e itinerari di viaggio.

L'alunno riconosce nei paesaggi mondiali le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale, anche in relazione ai quadri socio-storici del passato e ai nuovi bisogni da soddisfare.

Obiettivi di Apprendimento

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

ORIENTAMENTO

- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole.
- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.)

LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'

- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, reperti statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
- Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

PAESAGGIO

- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, socio-culturale, amministrativa) e utilizzando il contesto italiano.
- Individuare problemi relativi alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

Obiettivi di Apprendimento Specifici

(A discrezione del docente)

- Acquisire il concetto di regione fisica, climatica, storica, economica, applicandolo all'Italia e ai continenti.
- Conoscere le diverse culture presenti nel territorio italiano.
- **Localizzare sulla carta le regioni amministrative italiane-**
- **Ricavare informazioni sulle caratteristiche fisiche, culturali ed economiche di una regione.**
- Individuare le relazioni tra le risorse del territorio e i fenomeni demografici, sociali ed economici.
- Conoscere i problemi ambientali e sociali collegati alle attività lavorative.
- **Comprendere l'importanza della tutela del patrimonio naturale e culturale come valore identitario.**
- **Progettare azioni di valorizzazione del proprio territorio.**

Contenuti

(A discrezione del docente)

- ✚ Il concetto di regione. Il rispetto per le diversità culturali.
- ✚ Le regioni amministrative italiane.
- ✚ Principali attività lavorative in Italia.
- ✚ Beni materiali e immateriali, patrimonio dell'umanità.

Attività

(A discrezione del docente)

- Gioco per comprendere il concetto di regione. Analisi di diverse regioni naturali e culturali a livello europeo. Individuazione di regioni naturali e culturali nel contesto italiano, ricerca dei criteri che le definiscono. Studio di alcune minoranze culturali e riflessione sul valore della diversità.
- Costruzione di una mappa concettuale come modello da applicare allo studio delle regioni. Utilizzo guidato di varie fonti per la ricerca di informazioni relative agli enti territoriali locali e alla propria regione.
- Intervista sulle attività lavorative. Elaborazione di grafici. Studio di dati statistici sull'occupazione in Italia. Ricostruzione dei mutamenti avvenute nel tempo. Costruzione di una carta tematica sulla distribuzione delle attività lavorative in Italia. Ricerca di articoli sulle problematiche legate al lavoro.
- Conoscenza dell'UNESCO e dei principali siti dell'Umanità, nel mondo e in Italia. Gioco per la conoscenza dei siti italiani. Progettazione di un viaggio per visitare un luogo tutelato come patrimonio dell'umanità. Individuazione di un bene materiale o immateriale, presente nel proprio territorio, che potrebbe essere candidato alla tutela dell'UNESCO e motivazione della scelta.

Strategie metodologico – didattiche

- Metodo induttivo
- X Metodo sperimentale**
- X Procedure di ricerca**
- X Scoperta guidata**
- Role playing
- X Peer tutoring**
- X Cooperative learning**
- X Problem solving**

In situazione di emergenza e costretti ad insegnare a distanza è stato necessario apportare qualche cambiamento nelle attività realizzabili da remoto e non in presenza. L'importante è programmare la propria didattica, alternando metodologie differenti a seconda dei bisogni degli alunni della classe. Si elencano alcune delle metodologie non tradizionali da utilizzare usando la piattaforma Weschool. Viene utilizzata anche Whats App.

Classe capovolta(o" rovesciata")-Si assegnano agli alunni contenuti teorici(testi o video) da studiare a casa e in autonomia. Si organizzano attività guidate per la verifica dell'apprendimento o approfondimento con brevi sessioni Live su Weschool e rispondere ai ragazzi individualmente o in gruppi.

Teach to learn(imparare insegnando)- Si richiede agli alunni di approfondire un tema da casa individualmente o in gruppi con risorse selezionate o libere e spiegarlo ai compagni durante una lezione in diretta, anche con video o immagini di supporto, creati per l'occasione. Importante sarà il processo svolto dallo studente per prepararla anche se la spiegazione sarà imperfetta.

Project based learning-Si imposta lo sviluppo delle competenze intorno alla realizzazione di uno specifico progetto da svolgere in gruppo: il focus è quindi l'obiettivo progettuale da raggiungere e non" le cose da imparare ". Creo una board per collaborare (una per ogni gruppo). Monitoro il lavoro della classe e rispondo alle domande degli studenti.

Storytelling- Carico i contenuti all'interno della board in modo che formino un percorso narrativo coinvolgente e interattivo.

Gamification- Introduco dinamiche di gioco nella progettazione delle lezioni per coinvolgere più la classe.

Inquiry based learning(o apprendimento basato sull'indagine) Si chiede di mettere al centro dell'apprendimento un'esperienza diretta, durante la quale gli studenti vengono coinvolti in maniera attiva collezionando informazioni, formulando ipotesi e interpretando risultati. In pratica farsi domande (quelle giuste) e trovare risposte. Carico i materiali utili all'interno di una board per realizzare l'esperienza e domande stimolo a cui gli alunni dovranno rispondere alla fine del percorso.

Sussidi e mediatori didattici

- ❖ Libri di testo.
- ❖ Libro di esercizi e metodo.
- ❖ Materiale di consumo.
- ❖ Rivista didattica Gulliver
- ❖ Schede.
- ❖ Uso di lavagna interattiva
- ❖ Atlante geografico

❖ Carte geografiche, mappe, mappamondo.

Raccordi con altre discipline

Competenze da verificare al termine della UD

(Esse saranno oggetto della prova di verifica (Valutazione infraperiodale e II quadrimestre))

- Conoscenze: il concetto di regione; le principali regioni naturali e culturali italiane.
- Abilità: riconosce e rispetta il valore della diversità
- Conoscenza: le regioni amministrative e loro caratteristiche.
- Abilità: localizza le regioni su una carta; ricava informazioni sulle caratteristiche fisiche, economiche e culturali della propria regione da fonti diverse.
- Conoscenze: le attività lavorative in Italia.
- Abilità: estrapola informazioni da dati statistici; espone le problematiche legate al lavoro.
- Conoscenze: i principali siti tutelati dall'UNESCO.
- Abilità: riconosce l'importanza della salvaguardia dei beni materiali e immateriali.

- **VERRANNO VALUTATE PARTECIPAZIONE E COMPETENZE TRASVERSALI MESSE IN CAMPO CON LA DIDATTICA A DISTANZA.**