

ISTITUTO TECNICO ECONOMICO E TECNOLOGICO "G. CARUSO"
A. S. 2022/2023

PROGRAMMA SVOLTO DI EDUCAZIONE CIVICA 3^A A CAT

Titolo dell' U.d.A	Il Parco Letterario che vorrei... "Cielo D'Alcamo"
Classe coinvolta	3^A CAT
Competenze chiave europee trasversali conseguiti	<ul style="list-style-type: none">• Comunicare nella madrelingua;• Competenza multilinguistica;• Imparare ad imparare;• Competenze sociali e civiche;• Consapevolezza ed espressione culturale;• Competenza in materia di cittadinanza digitale.
Competenze raggiunti	<p>Gli alunni hanno sviluppato competenze personali, sociali, imprenditoriali e multilinguistiche.</p> <p>Hanno acquisito: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale e capacità di imparare ad imparare.</p> <p>Hanno scoperto e apprezzato il luogo in cui l'autore ha lasciato l'impronta dei sentimenti, i segreti della natura, attraverso una sorta di Viaggio sentimentale.</p>
Conoscenze Abilità Atteggiamenti	<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none">○ La funzione e il valore che assume il parco letterario nel territorio in cui sorge.○ L'opportunità che offre ai visitatori: far conoscere il territorio con momenti di studio, di approfondimento e di svago, frequentando i luoghi che hanno ispirato scrittori e poeti, o che sono diventati ambientazione di opere celebri.○ La presenza dei diversi parchi in Italia e in Sicilia. <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Interpretare il territorio attraverso le sue risorse ambientali, storiche ed artistiche.○ Ricericare, studiare e interpretare i documenti eziologici <p>Atteggiamenti:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Gli alunni, entrando in relazione con la realtà del territorio, ne hanno apprezzato la ricchezza e la bellezza e si sono lasciati coinvolgere.○ Hanno assunto un comportamento coerente rispetto ai doveri connessi con il proprio ruolo e i propri compiti
Nuclei fondamentali coinvolti	Sviluppo sostenibile, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

	Cittadinanza Digitale																						
Discipline coinvolte e numero di ore	<p>Attività da svolgere durante l'anno scolastico</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>DISCIPLINA</th> <th>ORE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lingua e letteratura italiana</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Storia</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Matematica</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Inglese</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Topografia</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Progettazione</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Cantiere</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Geopedologia</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Scienze motorie</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Religione</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Tempo 33 ore/33 tempi</p>	DISCIPLINA	ORE	Lingua e letteratura italiana	4	Storia	2	Matematica	2	Inglese	4	Topografia	4	Progettazione	6	Cantiere	3	Geopedologia	4	Scienze motorie	2	Religione	2
DISCIPLINA	ORE																						
Lingua e letteratura italiana	4																						
Storia	2																						
Matematica	2																						
Inglese	4																						
Topografia	4																						
Progettazione	6																						
Cantiere	3																						
Geopedologia	4																						
Scienze motorie	2																						
Religione	2																						
Breve descrizione del percorso	<p>Il percorso ha impegnato la classe a conoscere la realtà interessante del Parco Letterario, dimora che accoglie i visitatori, uno spazio in cui si fondono elementi naturali di un percorso all'aperto e nella natura, o tra itinerari di interesse storico e culturale, per illustrare l'opera letteraria di un autore..</p> <p><i>L'idea progettuale era di progettare virtualmente un parco nel quale realizzare un percorso simbolico, uno spettacolo itinerante che nasce dalla letteratura e si arricchisce di storia, musica e tradizioni del luogo, al fine di favorire lo sviluppo del senso di appartenenza al proprio contesto storico-identitario e la valorizzazione del patrimonio artistico e letterario. Per mancanza di tempo non si è riusciti a completare il percorso. Si rinvia al prossimo anno scolastico il completamento dell'UDA.</i></p>																						
Metodologie utilizzate	Cooperative learning, Peer tutoring, Flipped classroom																						
Prodotto finale atteso	Presentazione multimediale																						
Spazi necessari	Aula, laboratori multimediali, auditorium, strutture esterna (Cittadella dei giovani).																						
Strumenti e materiali richiesti	Libri di testo, Internet, materiali multimediali, piattaforme, laser scanner, macchina fotografica tradizionale, 3D																						
Note																							