

UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO EL/7- MONTELLO_SANTOMAURO	ANNO SCOLASTICO: 2016/2017
CONSIGLIO DELLA CLASSE II A e II B	DOCENTI REFERENTI/COORDINATORI Dionigi, Fornarelli
GRUPPO DI LAVORO	DOCENTI: Dionigi M., Fornarelli C., Binetti B., Fazio G., Lopez C.
TITOLO U.D.A.	"Vorrei volare..."
PRODOTTO/COMPITO AUTENTICO (il prodotto deve essere concreto, significativo, rivolto ad interlocutori che ne traggano un beneficio reale, quindi non finalizzato unicamente alla verifica ed al voto)	Preparazione di una manifestazione finale che "mostri" il lavoro multidisciplinare svolto nell'anno, nel quale i diversi linguaggi (verbali e non verbali) faranno da tramite per esporre contenuti, percorsi di lavoro ed emozioni. Il personale percorso di maturazione verrà intrecciato sul filo della crescita del gruppo, attraverso la chiave della "narrazione" intesa come racconto e documentazione di "metamorfosi".
DESTINATARI	Alunni della classe II sez. A = tot. 26 Alunni della classe II sez. B = tot.26

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	Competenza nella lingua madre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e Comprendere testi orali e scritti cogliendone informazioni esplicite e implicite. ▪ Esprimere pensieri, fatti e sentimenti in forma orale e/o scritta in modo semplice individualmente e/o collettivamente.
	Imparare ad imparare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare il proprio apprendimento scegliendo e utilizzando varie fonti. ▪ Utilizzare strategie diverse per superare gli ostacoli sia nelle attività individuali che in quelle di gruppo.
	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire consapevolezza del contesto in cui si opera, cogliendo spunti e idee per realizzare specifiche attività a cui contribuire personalmente.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1 Comunicazione nella madrelingua - Esprime pensieri, fatti e sentimenti in forma orale e scritta in modo semplice individualmente e/o collettivamente	

	<p>- Legge e Comprende testi orali e scritti cogliendone informazioni</p> <p>2 Competenza in lingua straniera</p> <p>- Comprendere e usare espressioni e frasi di uso quotidiano sotto forma di semplice dialogo.</p> <p>3 Competenza matematica</p> <p>- Usare modelli matematici: di pensiero logico e spaziale e leggere/interpretare schemi grafici e rappresentazioni.</p> <p>4 Competenza in campo scientifico, tecnologico e storico-geografiche</p> <p>- Utilizzare gli strumenti di indagine per analizzare, confrontare e classificare fenomeni e situazioni problematiche nell'ambito del mondo animale e vegetale attraverso esperienze laboratoriali.</p> <p>- Cogliere trasformazioni e cambiamenti in se stessi e nell'ambiente che ci circonda</p> <p>- Usare il linguaggio informatico per rappresentare esperienze.</p> <p>5 Competenze sociali e civiche</p> <p>- Partecipare in modo attivo e costruttivo ad un progetto condiviso</p> <p>6 Competenze corporee-espressive</p> <p>- Usare i linguaggi non verbali per esprimere idee e sentimenti</p>	
RISORSE MOBILITATE	Conoscenze	Abilità
	<p>Comunicazione nella lingua madre</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Argomenti di esperienza diretta ○ Testi narrativi e descrittivi ○ Storie personali e fantastiche 	<p>Comunicazione nella lingua madre</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ascoltare, leggere, comprendere e produrre testi narrativi e descrittivi, scoprendone la struttura.

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Rielaborare i testi utilizzando diversi linguaggi interpretativi. ○ Confrontare informazioni provenienti da fonti diverse per produrre elaborati personali.
	<p>Comunicazione in lingua straniera</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lessico relativo al tempo, al movimento e al mondo animale e vegetale. 	<p>Comunicazione in lingua straniera</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Usare il nuovo lessico per formulare semplici dialoghi.
	<p>Competenze di base in matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Risoluzione di semplici situazioni problematiche. ○ Uso di diagrammi e grafici per rappresentare dati raccolti ○ Criteri per classificare e ordinare; 	<p>Competenze di base in matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Raccogliere dati e rappresentarli con diagrammi e grafici; ○ Classificare in base ad uno o più attributi; ○ Affrontare semplici problemi con strategie diverse e appropriate ○ Riconoscere il “certo” e “l’incerto” in situazioni vissute.
	<p>Competenze in campo scientifico e tecnologico</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ I vegetali e gli animali: 	<p>Competenze in campo scientifico e tecnologico</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Osservare dal vivo le trasformazioni

	<p>morfologia e funzioni degli organi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Trasformazioni nel tempo di piante e animali. <ul style="list-style-type: none"> ○ Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati e informazioni ○ Utilizzo del word 	<p>dei vegetali e degli animali nel tempo, cogliendone somiglianze e differenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizzare semplici esperienze come l'allestimento di un terrario o di un orto in vaso o in aiuola. ○ Utilizzare il linguaggio multimediale per produrre documentazione delle esperienze.
	<p>Competenze storiche e geografiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Trasformazione di uomini, oggetti, ambienti connesse al trascorrere del tempo. ○ Rapporti di causalità tra fatti e situazioni ○ I paesaggi come ambienti di vita. 	<p>Competenze storiche e geografiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riordinare cronologicamente: esperienze personali, sequenze di immagini e didascalie, brevi sequenze narrative per ricostruire una storia e individuare le trasformazioni nel tempo. ○ Individuare gli elementi di successione e contemporaneità ○ Riconoscere gli elementi di un ambiente, distinguendo fra

		antropici e naturali.
	<p>Competenze sociali e civiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Il gruppo classe come comunità di crescita 	<p>Competenze sociali e civiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Partecipare e collaborare in modo produttivo al lavoro collettivo ○ Riconoscere nel gruppo le risorse che rendono possibile la crescita personale e della collettività
	<p>Competenze corporee-espressive</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Il corpo come espressione di sentimenti ed emozioni. 	<p>Competenze corporee-espressive</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Usare i linguaggi non verbali per rappresentare idee, sentimenti ed emozioni.
<p>Nucleo fondante discipline prevalente: ITALIANO SCIENZE E TECNOLOGIA</p>	<p>La “narrazione” per cogliere messaggi di vario genere, per riflettere sul personale percorso di crescita e scoprire, in tal senso, le risorse personali e del gruppo.</p> <p>La conoscenza del mondo animale e vegetale per scoprire somiglianze e differenze nel loro adattamento all’ambiente e alla capacità di risolvere situazioni problematiche legate alla sopravvivenza.</p>	
<p>Nucleo fondante discipline concorrenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • INGLESE • MATEMATICA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli strumenti espressivi per gestire semplici interazioni comunicative, anche in lingua straniera. ▪ Analisi, interpretazione di dati significativi legati all’esperienza; individuazione e risoluzione di situazioni problematiche. 	

<ul style="list-style-type: none"> • STORIA E GEOGRAFIA • ARTE E IMMAGINE • ED. MOTORIA • RELIGIONE 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le trasformazioni nel tempo e nello spazio ▪ I linguaggi non verbali (mimico-visivo, corporeo, musicale e iconografico per esprimere idee, sentimenti ed emozioni. <p>Riconoscersi come persona capace di contribuire, con le proprie risorse, all'interno di una comunità</p>
<p>Prerequisiti (non sempre necessari)</p>	<p>Conoscenza della semplice struttura narrativa: inizio-sviluppo-conclusione</p> <p>Conoscere e usare le regole della conversazione.</p> <p>Saper classificare in base ad un attributo</p> <p>Uso di un atteggiamento “curioso” nei confronti della realtà</p> <p>Coordinazione motoria globale e schema corporeo inteso come interazione con lo spazio e i suoi elementi.</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Mesi: novembre, dicembre, gennaio, febbraio, marzo, aprile, maggio.</p>
<p>VALUTAZIONE</p>	<p><u>Conoscenze:</u></p> <p>Questionari strutturati</p> <p>Produzione di lavori di gruppo e /o individuali anche con l'uso del linguaggio multimediale</p> <p>Rielaborazioni verbali e grafico-pittoriche</p>

	<p>Elaborazione ed esecuzione di semplici coreografie con l'uso del corpo e della musica.</p> <p><u>Abilità e competenze:</u> Produzione di testi individuali e/o collettivi : fiabe, favole, descrizioni e testi informativi. Produzione di cartelloni murali in gruppo e a classi aperte Uso del PC per documentarsi. Produzione di presentazioni multimediali per documentare il percorso Osservazioni sistematiche sull'interesse e la partecipazione</p>
--	--

TITOLO UDA: “Vorrei volare...”

FASI DI LAVORO

FASE	ATTIVITA'	DESCRIZIONE	Metodologia	STRUMENTI	TEMPI
1	Indagine sulle favole da loro conosciute.	L'insegnante eseguirà un'indagine sulle favole conosciute e narrerà alcune individuandone gli elementi e la struttura.	Brainstorming Lecture animate Cooperative-learning	Questionari e tabelle Testi in uso	Novembre Dicembre

	<p>Avvio dello studio del mondo animale e vegetale</p>	<p>L'insegnante partirà dall'osservazione del giardino della scuola, scoprendo la sua funzione di habitat per piccoli animaletti che verranno osservati e studiati anche con l'uso di mappe concettuali condivise.</p> <p>Si avvieranno piccoli lavori di gruppo per leggere, interpretare e rielaborare i testi.</p> <p>Si avvierà l'uso del word per trascrivere semplici testi.</p>	<p>durante le fasi del lavoro di gruppo.</p> <p>Didattica laboratoriale con funzione di "scoperta".</p>	<p>Biblioteca scolastica e di classe</p> <p>Fotocopie</p> <p>PC e LIM</p> <p>Stereomicroscopio</p>	
2	<p>Distinzione fra fiabe e favole attraverso la narrazione.</p> <p>Studio e approfondimento degli esseri viventi</p>	<p>Si recupereranno alcune fiabe narrate lo scorso anno e se ne presenteranno altre; si procederà a fare un confronto fra fiabe e favole (personaggi, luoghi, struttura narrativa) attraverso giochi di rielaborazioni e scrittura creativa.</p> <p>Il mondo animale e vegetale sarà studiato sulla base della sperimentazione delle EAS (Episodi di Apprendimento Situati); gli alunni lavoreranno individualmente e/o a</p>	<p>Avvio della sperimentazione su EAS</p> <p>Flipper classroom</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Scrittura creativa e lettura animata.</p> <p>Uso di internet</p>	<p>Le carte di Popper.</p> <p>Marionette a dita</p> <p>Filmati di fiabe e favole</p> <p>Video scientifici</p> <p>Word</p> <p>Materiale del laboratorio</p>	gennaio

		<p>gruppi per scoprire il mondo animale e vegetale costruendo lezioni da esporre alla classe.</p> <p>Si procederà contemporaneamente ad insegnare agli alunni l'uso del motore di ricerca per raccogliere informazioni.</p>		scientifico	
3	<p>Avvio del percorso sulla conoscenza del sé per individuare i punti di forza e di debolezza di ciascuno.</p> <p>Intese sul personale progetto di crescita</p>	<p>Attraverso questionare mirati, e conversazioni guidate e la narrazione di storie si porteranno gli alunni ad una maggiore conoscenza di sé: alla identificazione dei personali punti deboli e di forza, anche in riferimento al cambiamento che hanno subito nelle fasi di crescita.</p> <p>Successivamente si individuerà un progetto comune che miri a mettere in campo risorse ed energie di ciascuno per il raggiungimento dell'obiettivo.</p> <p>Si condivideranno dei rinforzi positivi, ciascuno adattato al personale sforzo di ciascun alunno (sulla base delle regole</p>	<p>Token economy</p> <p>Pear to pear</p> <p>Laboratori a classi aperte e lavori di gruppo</p> <p>La narrazione di fatti ed esperienze personali</p>	<p>Storie e narrazioni personali</p> <p>I documenti e le fonti della storia personale</p> <p>PC e LIM</p> <p>Interviste</p> <p>Materiale di riciclo per i burattini</p>	Febbraio

		della token economy) Visita di istruzione presso il Castello (23 febbraio) con attività di lettura animata e laboratorio didattico creativo in cui i bambini realizzeranno dei burattini.			
4	Produzione di fiabe e favole anche con l'uso di word Uso di internet per approfondire le conoscenze e condividerle	Gli alunni saranno guidati nella elaborazione individuale e di gruppo di storie di vario genere che verranno rese fruibili agli altri con giornali murali, presentazioni in power-point e narrazioni animate anche con i linguaggi non verbali. Contemporaneamente si avvierà la sistematizzazione delle conoscenze scientifiche attraverso diverse modalità di documentazione (video, cartelloni murali, presentazioni....)	Lezioni frontali e attività di laboratorio Problem-solving Pear to pear	Laboratorio informatico Video e musiche Palestra con piccoli attrezzi Laboratorio artistico	Marzo
5	Fiabe e favole per	Le docenti guideranno gli alunni alla	Conversazioni guidate	Laboratorio	aprile

	<p>esprimere emozioni, sentimenti e progetti.</p> <p>La crescita e le trasformazioni.</p>	<p>scoperta e all'identificazione dei sentimenti e delle emozioni che vengono trasmesse attraverso parole, storie ma anche musica, immagini e gesti del corpo.</p> <p>Visita di istruzione presso il giardino botanico "Lama degli ulivi"(6 aprile 2017) per visitare "Farfalla, la casa delle farfalle". Qui gli alunni visiteranno il giardino botanico e agrosistemico; seguiranno un laboratorio sulla conoscenza delle farfalle e di altri insetti.</p> <p>L'attenzione sarà puntata sui processi di trasformazione, di adattamento e di sopravvivenza, trasportando tali concetti dal mondo animale a quello umano e personale.</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Cooperative learning</p>	<p>informatico</p> <p>Video e musiche</p> <p>Palestra con piccoli attrezzi</p> <p>Laboratorio artistico</p> <p>Laboratorio scientifico</p>	
6	Preparazione della documentazione	Gli alunni con l'aiuto delle docenti procederanno alla fase della sistematizzazione del materiale al fine	Lavori di gruppo, anche a classi aperte.	Testi elaborati dagli alunni	Maggio giugno

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 : **“Vorrei volare...”**

Cosa si chiede di fare:

- Partecipare alle attività proposte
- Attivare processi di osservazione e riflessione
- Acquisire ed interpretare informazioni su argomenti suggeriti, anche con l’uso di nuove tecnologie
- Partecipare ad una discussione rispettando il proprio turno.
- Curare la pertinenza degli interventi
- Riflettere sul personale processo di crescita e maturazione
- Assumere un ruolo propositivo e attivo nel gruppo
- Curare la pertinenza e l’efficacia dell’esposizione

In che modo (singoli, gruppi.):

Gli alunni lavoreranno sia individualmente, sia in piccoli gruppi. Inoltre sarà avviato un lavoro di sperimentazione sulla flipped classroom che vedrà gli alunni attivi promotori del proprio sapere.

Quali prodotti:

sarà organizzata una manifestazione finale nella quale gli alunni presenteranno non un prodotto, ma il processo che li vede entusiasti attori del percorso di apprendimento e di crescita nel gruppo.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):

Conoscere se stessi e il proprio percorso di crescita, prendendo consapevolezza dei propri limiti e delle personali potenzialità e capacità;

Riflettere sul contributo che ciascuno può fornire per la realizzazione di un progetto comune.

Imparare a lavorare in gruppo

Sviluppare la creatività usando diversi linguaggi

Tempi Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...):

L'U.D.A si svolgerà per l'intero anno scolastico (da novembre a giugno), ed interesserà il curriculum di tutte le

discipline.

Si svolgerà durante le ore curricolari e saranno coinvolte tutte le docenti delle classi II A e II B.

Si precisa che per la fase finale è stato presentato un progetto per accedere al FIS, al fine di attuare alcuni incontri pomeridiani con gli alunni.

La presente U.D.A fornirà l'occasione per attivare una fase sperimentale della progettazione per EAS.

Si utilizzeranno tutti gli spazi interni (laboratori, aule, palestra, auditorium) ed esterni (giardino) della scuola.

Si prevedono incontri con la psicologa dello sportello d'ascolto, Dott.ssa Sonia Papagna, per un supporto nella fase di avvio della token economy

Criteri di valutazione

Peso della Uda in termini di voti in riferimento alle Aree ed alle discipline:

Per quanto concerne la valutazione finale si terrà conto degli esiti dell'U.D.A. soprattutto in riferimento alla capacità di:

- Acquisire consapevolezza di sé e del proprio contributo nel gruppo
- Controllare emozioni e sentimenti
- Raccogliere informazioni ed esporre in modo completo

-
- Utilizzare la comunicazione verbale e non verbale per esprimere messaggi

RUBRICA DI VALUTAZIONE

La rubrica è organizzata in modo tale da ricomprendere i seguenti ambiti specifici di competenze:

- **PRODOTTO**
- **PROCESSO**
- **RELAZIONE**
- **METACOGNIZIONE**
-

RUBRICA DI VALUTAZIONE

CRITERI/EVIDENZE	DESCRITTORI	LIVELLI
PRODOTTO	L'alunno illustra con linguaggio scientifico ed attua con sicurezza il percorso ideato, utilizzando tutti gli strumenti messi a disposizione.	4

	<p>L'alunno illustra con linguaggio appropriato ed attua facilmente il percorso ideato, utilizzando alcuni strumenti messi a disposizione.</p> <p>L'alunno illustra con linguaggio semplice ed attua, il percorso ideato utilizzando alcuni strumenti messi a disposizione.</p>	<p>3</p> <p>2</p>
	<p>L'alunno illustra ed attua il percorso ideato, con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>1</p>
<p>COLLABORAZIONE E PARTECIPAZIONE</p>	<p>Decide consapevolmente quali comportamenti assumere all'interno del gruppo di lavoro e partecipa in modo originale, al fine di apportare contributi proficui e costruttivi per il raggiungimento del traguardo stabilito. Coordina il lavoro del gruppo. Rispetta il punto di vista altrui ed è pronto a cambiare il suo se ravvisa incongruenze.</p>	<p>4</p>

	<p>Sa quali sono i comportamenti opportuni da assumere in situazioni interattive e apporta il suo contributo in modo significativo.</p> <p>Partecipa con entusiasmo alle attività di gruppo, pur non essendo il leader.</p> <p>Argomentare il suo punto di vista ed è pronto a modificarlo su influenza dei suoi pari.</p>	3
	<p>Sa quali sono i comportamenti opportuni da assumere in situazioni interattive e apporta il suo contributo.</p> <p>Partecipa alle attività di gruppo pur nel ruolo di gregario.</p> <p>Non sempre riesce ad argomentare il suo punto di vista e spesso lo modifica su influenza dei suoi pari.</p>	2
	<p>Apporta in modo semplice e spesso guidato il suo contributo, in situazioni interattive frequentemente duali.</p> <p>Partecipa se trainato dai compagni.</p> <p>Presenta raramente un proprio punto di vista e sa esporlo solo se aiutato.</p>	1

AUTONOMIA	Sa darsi autonomamente degli obiettivi da raggiungere che persegue in modo consapevole, organizzando opportunamente il proprio lavoro, pianificando proficuamente spazi, tempi e strumenti.	4
	Rispetta gli obiettivi scelti dal gruppo per raggiungere uno scopo, organizza e pianifica l'attività con i coetanei. Sa ben interagire per predisporre tempi e utilizzo di strumenti adeguati.	3
	Esegue il compito assegnato, pianificando autonomamente alcune fasi dello stesso. Utilizza gli strumenti e rispetta i tempi di esecuzione.	2
	Esegue con l'aiuto del docente o del gruppo il compito assegnato, pianificando non autonomamente alcune fasi dello stesso. Utilizza gli strumenti cercando di rispettare i tempi di esecuzione.	1

Tabella di corrispondenza livelli/voti, da utilizzare nell'assegnazione del voto finale

Livello	Voto	Descrizione
4	9/10	Avanzato

3	8	Intermedio
2	7	Base
1	6	Iniziale

Fare riferimento alla certificazione delle competenze (livelli e non voti)

Rivedere modello certificazione competenze ministeriale