

UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO	ANNO SCOLASTICO: 2018/2019	
CONSIGLIO DELLA CLASSE PRIME A-B-C-D	DOCENTE COORDINATORE: Domenica Tricarico	
GRUPPO DI LAVORO	DOCENTI: Maria BURDI, Annamaria CEDDIA, Angela CHIMIENTI, Daniela Angela DASCOLA, Maria Gaetana LATORRE, Carla LOPEZ, Maria Bruna MORGESE, Maria Grazia NARDULLI, Daniela NENCHA, Domenica TRICARICO, Valeria WEIGL.	
TITOLO U.D.A.	"IMPARARE GIOCANDO"	
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)	Creare un percorso gioco, eseguirlo utilizzando i dadi e rispettando i comandi e le regole stabilite.	
DESTINATARI	Alunni classi prime A-B-C-D	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	Comunicazione nella lingua madre	Esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni.
	Competenza matematica	Sviluppare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.
	Imparare ad imparare	Organizzare il proprio apprendimento mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni. Portare a termine i compiti assegnati in modo accurato e pertinente. Pianificare le sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante
	Competenze sociali e civiche	Collaborare e partecipare in modo efficace e

		costruttivo alla vita del gruppo classe. Assumere iniziative personali
	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Effettuare valutazioni, prendere decisioni, portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Adottare strategie di problem-solving.
	Consapevolezza ed espressione culturale	Impegnarsi, in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, in campi espressivi che sono congeniali.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	TRASVERSALI IN TUTTE LE DISCIPLINE	
RISORSE MOBILITATE	Area linguistico-espressiva	
	Conoscenze	Abilità
	Lessico fondamentale per comunicare oralmente in contesti formali e informali. Codici fondamentali della comunicazione verbale e non verbale.	Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico. Descrivere utilizzando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione o una breve esposizione. Descrivere le fasi di un compito e di una attività. Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro. Progettare in gruppo l'esecuzione di un gioco da organizzare a scuola.
	Area antropologico-storico-geografica	
	Fatti, esperienze personali vissute. Esperienze collettive	Ricavare, da fonti di tipo diverso, conoscenze semplici su momenti del passato personale e familiare.
	Attività pratiche per l'utilizzo degli indicatori spaziali e dei concetti topologici, nell'aula, nei laboratori, nel cortile, in palestra.... Esplorazione di luoghi familiari.	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti/indietro, sopra/sotto,

	Organizzazione di percorsi in spazi vissuti.	destra/sinistra, ecc...)
	Il mondo e la vita doni gratuiti di Dio.	Scoprire attraverso la bellezza del creato, la presenza di un Creatore.
	Gli elementi del linguaggio visivo: segno, punto, linea, colore (spettro cromatico), forme (sequenze e ritmi, dimensioni). Diversi modi di utilizzo dello spazio.	Esprimersi attraverso il linguaggio grafico pittorico e altre attività manipolative: disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa, di tecniche, strumenti e materiali.
	Regole fondamentali della convivenza. Regole della vita e del lavoro di classe.	Contribuire a un compito di gruppo, utilizzando le diverse abilità individuali. Riconoscere il valore del lavoro individuale come parte importante per la realizzazione di un compito comune. Saper collaborare con un compagno per completare un compito comune, accettando il suo intervento e le sue correzioni. Condividere e confrontare informazioni/conoscenze con i compagni per realizzare un compito comune. Saper chiedere e dare aiuto a un compagno nell'esecuzione di un compito. Imparare ad autocontrollarsi nella relazione comunicativa e sociale con un compagno, rispettando i turni di lavoro.
Area matematico-scientifica		
	Fasi risolutive di un problema e loro	Riconoscere un problema e prendere

	<p>rappresentazioni. Diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>una decisione responsabile con la collaborazione dei compagni. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>
Nucleo fondante disciplina prevalente	Italiano: ascolto e parlato, lettura, acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo.	
Nucleo fondante discipline concorrenti	<p>Storia: uso delle fonti, organizzazione delle informazioni, strumenti concettuali, produzione orale e scritta. Geografia: orientamento, linguaggio della geo-graficità. Matematica: soluzione di problemi, lettura e rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle. Arte: espressione e comunicazione, osservazione e lettura di immagini. Religione: il linguaggio religioso</p>	
Prerequisiti (non sempre necessari)	<p>Capacità di ascolto. Capacità di intervenire rispettando il proprio turno.</p>	
TEMPI	Mesi aprile-giugno	
VALUTAZIONE	<p>In itinere: Attraverso l'osservazione diretta si valuterà: l'interesse dei destinatari in rapporto alle attività proposte; la partecipazione e il rispetto delle regole; la collaborazione con gli altri. Finale: realizzazione e cura dei prodotti (rappresentazioni grafiche, raccolta di immagini). Abilità sociali sviluppate (comportamento).</p>	

TITOLO UDA: "IMPARO GIOCANDO"**FASI DI LAVORO**

FASE	ATTIVITA'	DESCRIZIONE	Metodologia	STRUMENTI	TEMPI
1	Presentazione dell'attività da realizzare. Lettura della storia e rielaborazione, narrandola in sequenze. Riflessione	Le docenti spiegano quale attività si intende realizzare (fasi di lavoro). Saranno avviate le attività con la lettura della storia e la rielaborazione da parte degli alunni. Riflessioni finali.	Lezione frontale Circle time Conversazione guidata con domande stimolo Role-playing	Testo-lettura Schede strutturate	3h
2	Conversazione guidata ed elaborazione collettiva di regole.	Attraverso la rievocazione della storia narrata e le riflessioni emerse si procederà con la elaborazione collettiva di regole comportamentali.	Conversazione Strategie di ascolto Problem-solving	LIM Schede	2h
3	Valorizzazione dei comportamenti corretti ed elaborazione di immagini che descrivono i vari comportamenti (corretti/scorretti).	Si guideranno gli alunni alla valorizzazione dei comportamenti corretti e si rifletterà su quelli scorretti, si procederà alla rappresentazione di essi attraverso immagini su tessere predisposte. Si stabiliranno le regole di gioco con le relative penalità per i comportamenti scorretti.	Conversazioni guidate con domande stimolo Apprendimento cooperativo Lavoro individuale e/o di gruppo	Materiale strutturato e non LIM	3h
4	Realizzazione del percorso attraverso le immagini prodotte ed esecuzione del gioco	Si procederà all'assemblaggio delle varie tessere realizzando un percorso di gioco.	Osservazione diretta	Materiale strutturato	6h

DIAGRAMMA DI GANTT

FASI	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO
1					X		
2					X		
3						X	
4						X	X

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 "IMPARIAMO GIOCANDO"

Cosa si chiede di fare: Dovete realizzare un percorso di gioco ed eseguirlo utilizzando i dadi, rispettando i comandi e le regole stabilite.

In che modo: (singoli, gruppi...) per gruppi

Quali prodotti: cartellone con immagini

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): è un lavoro utile a conoscere i comportamenti corretti per stare meglio insieme.

Tempi Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...) il lavoro inizierà ad aprile e si svilupperà fino al termine dell'anno scolastico. Lavorerete con tutte le insegnanti per preparare il materiale.

Criteri di valutazione: il lavoro verrà valutato in base a: capacità di collaborare all'interno del gruppo; attenzione verso l'altro e capacità di confronto; impegno nel lavoro svolto; capacità di eseguire il percorso di gioco rispettando le regole.

Peso della Uda in termini di voti in riferimento alle Aree ed alle discipline: il voto farà media nell'ambito delle valutazioni delle discipline coinvolte.

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

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL **PRODOTTO***

*Valutazione prodotti delle singole attività assegnate (svolte in coppia o in gruppo)

CRITERI/EVIDENZE	DESCRITTORI			
	LIVELLI			
	4	3	2	1
Rispetto della consegna	Completo	Pressoché completo	Parziale ma adeguato	Molto scarso o nullo
Organizzazione del lavoro	Coerente	Bene organizzata	Schematica	Disordinata e incoerente
Conoscenza del significato dei simboli rappresentati	Esauriente	Soddisfacente	Discreta	Minima
Realizzazione del percorso	Valida	Buona	Accettabile	Imprecisa
PUNTEGGIO RELATIVO AL PRODOTTO: ____/ 16				

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL **PROCESSO**

CRITERI/EVIDENZE	DESCRITTORI			
	LIVELLI			
	4	3	2	1
E' in grado di descrivere i propri processi mentali	Descrive i processi mentali utilizzati per svolgere una prestazione con chiarezza, sicurezza ed efficacia.	Descrive i processi mentali utilizzati per svolgere una prestazione riferendoli all'obiettivo da conseguire.	Descrive i processi mentali utilizzati mescolando processi essenziali con altri secondari.	Descrive in maniera confusa come ha affrontato una prestazione.
E' in grado di operare scelte	Compie autonomamente scelte consapevoli.	Sceglie tra varie possibilità.	Motiva la scelta senza analizzare le alternative.	Ha difficoltà nel spiegare il perché delle scelte.
È in grado di selezionare e organizzare contenuti e immagini	La selezione e l'organizzazione del testo e delle immagini sono ottime.	La selezione e l'organizzazione del testo e delle immagini sono buone.	La selezione e l'organizzazione del testo e delle immagini sono accettabili.	La selezione e l'organizzazione del testo e delle immagini sono inadeguate.
E' in grado di riconoscere il proprio modo di essere	Sa prendere iniziative personali e si pone serenamente di fronte alle richieste scolastiche.	Svolge autonomamente le attività e ha una buona conoscenza di sé.	Svolge autonomamente le attività e ha conoscenza di sé.	Va incoraggiato e stimolato ad eseguire le attività ed ha una parziale conoscenza di sé.
PUNTEGGIO RELATIVO AL PRODOTTO: ____/ 16				

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLA **RELAZIONE**

CRITERI/EVIDENZE	DESCRITTORI			
	LIVELLI			
	4	3	2	1
Partecipazione al dialogo educativo	Partecipa in modo costruttivo.	Sa superare il proprio punto di vista e considera quello altrui.	Accetta solo il proprio punto di vista e si avvia alla considerazione di quello altrui.	Cerca e/o accetta la mediazione dell'adulto.
Interazione orizzontale (con i compagni)	L'alunno è collaborativo, rispetta i compagni e interagisce con loro in modo costruttivo.	L'alunno è collaborativo e ha comportamenti adeguati.	L'alunno non sempre collabora, ma esegue autonomamente i compiti assegnati.	L'alunno non è collaborativo e partecipa passivamente nei rapporti interpersonali.
Interazione verticale (con i docenti)	L'alunno interagisce con i docenti in modo costruttivo; si attiene alle consegne e rispetta i ruoli.	L'alunno interagisce con i docenti in modo costruttivo; rivede le sue posizioni e rispetta i ruoli in modo corretto.	L'alunno interagisce con i docenti in modo non sempre costruttivo. Rispetta i ruoli dopo i richiami.	L'alunno non interagisce con i docenti. Spesso, viene sollecitato a rispettare i ruoli.
PUNTEGGIO RELATIVO ALLA RELAZIONE: ____/ 12				

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLA METACOGNIZIONE

CRITERI/EVIDENZE	DESCRITTORI			
	LIVELLI			
	4	3	2	1
Capacità di descrivere i propri processi mentali	Descrive i processi mentali per svolgere una prestazione con chiarezza, sicurezza ed efficacia.	Descrive i processi mentali per svolgere una prestazione riferendoli all'obiettivo da conseguire.	Descrive i processi mentali utilizzati mescolando processi essenziali ed importanti con altri secondari.	Descrive in maniera confusa come ha svolto una prestazione.
Capacità di correggersi autonomamente	Se non consegue l'obiettivo riflette su ciò che ha fatto per autocorreggersi.	Se non consegue l'obiettivo ritorna a riflettere su quanto ha fatto, ma non è in grado di correggersi.	Se non consegue l'obiettivo si ferma a riflettere per correggersi solo se gli viene richiesto	Continua a ripetere gli stessi errori senza riflettere sul motivo per cui li compie.
PUNTEGGIO RELATIVO ALLA METACOGNIZIONE: ____/ 8				
PUNTEGGIO TOTALE: ____/ 52				

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

Livello	Punteggio	Voto	Descrizione
4	43-52	9/10	L'alunno è in grado di affrontare compiti complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
3	37-42	8	L'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
2	32-36	7	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e regole apprese.
1	Fino a 31	6	L'alunno, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.

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

Rivedere modello certificazione competenze ministeriale

Bari, 15 novembre 2018

LE DOCENTI: Maria BURDI
Annamaria CEDDIA
Angela CHIMIENTI
Daniela Angela DASCOLA
Maria Gaetana LATORRE
Carla LOPEZ
Maria Bruna MORGESE
Maria Grazia NARDULLI
Daniela NENCHA
Domenica TRICARICO
Valeria WEIGL

Firma autografa apposta sull'originale cartaceo e sostituita dall'indicazione a stampa del nominativo del soggetto responsabile ex art.3, comma 2 del Dlgs. 39/93