

FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	LA NOSTRA SCUOLA
Prodotti – compito di realtà	<p>Fai parte dello staff dirigenziale della tua scuola e vuoi che questa sia conosciuta su tutto il territorio cittadino perché possa attirare sempre più l'interesse di nuovi studenti. Devi quindi organizzare un open day per far conoscere ai visitatori, adulti e ragazzi, la tua scuola attraverso azioni pubblicitarie, laboratori e visite dell'istituto, pianificando gli interventi di pubblicizzazione ed ogni attività di animazione e di accoglienza nell'istituto.</p> <p><u>Infanzia-classe 1^ primaria:</u> Produzione di un libro illustrato. Devi scrivere insieme ai compagni di scuola un libro da presentare a tutti i visitatori durante l'open day. Lettura e drammatizzazione. Devi leggere un racconto ai bimbi che visiteranno la nostra scuola durante l'open day. Dovrai leggere con espressione il racconto e rappresentarlo (lettura animata).</p> <p><u>Classi 2^ e 3^ primaria:</u> Mostre e presentazioni. Devi far conoscere la tua scuola attraverso tutte le attività più significative che ha svolto negli anni, realizzando interviste, mostre e presentazioni in PPT.</p> <p><u>Classi 4^ 5^ e 1^ secondaria I grado:</u> Pubblicizzazione open day. Devi progettare, organizzare e realizzare il materiale illustrativo della tua scuola, producendo brochure, manifesti e newsletter.</p> <p><u>2^-3^ secondaria I grado:</u> Animazione open day. Devi organizzare e realizzare l'accoglienza dei visitatori per mostrare l'offerta formativa della SSIG con attività artistiche (laboratori)</p>
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili

UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE** **NELLA MADRELINGUA**

S.Infanzia:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.
- Comprendere testi di vario tipo letti da altri.

S.Primaria:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
- Leggere, comprendere ed interpretare semplici testi.
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

S.Secondaria:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo

S.Infanzia:

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.

S.Primaria:

Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori e le regole della conversazione. Ascolta e comprende semplici testi riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. Legge semplici testi comprendendo il significato globale e ricavandone informazioni.

S.Secondaria:

Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.
Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer).

UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

S.Infanzia:

- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.

S.Primaria:

- Riconoscere ed esplorare in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitari.

S.Secondaria:

- A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitari.
- Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.

S.Infanzia:

Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente.

S.Primaria:

Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni altrui. Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere.

S.Secondaria:

Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno della conversazione o dalle attività. Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Infanzia:

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)

Primaria:

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario.

Secondaria I grado:

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, della civiltà.

S.Infanzia:

Realizza manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche (Campo d'esperienza: Immagini, suoni, colori)

S.Primaria:

Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.

S.Secondaria:

Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE IN MATEMATICA E DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA**

Infanzia:

- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nello tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.

Primaria:

- Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale.
- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli utilizzando rappresentazioni grafiche.

Secondaria I grado:

- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

S. Infanzia:

Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio (Campo d'esperienza: La conoscenza del mondo)

S. Primaria:

Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale e artificiale. Realizza elaborati che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali.

S. Secondaria:

Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE**

Primaria / Secondaria I grado:

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.
- Interagire oralmente e per iscritto in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.

S. Primaria:

Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprende brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi. Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi. Osserva la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

S. Secondaria:

Comprende i punti essenziali di un discorso. Individua l'informazione principale su argomenti che riguardano i propri interessi. Individua ascoltando termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Descrive o presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani. Interagisce con uno o più interlocutori, comprende i punti chiave di una conversazione ed espone le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. Legge e individua informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano. Produce risposte e formula domande su testi. Racconta per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Rileva semplici variazioni nella forma di testi scritti di uso comune.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

Infanzia:

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

Primaria/ S.Secondaria:

- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

S.Infanzia:

Muove S.Infanzia:

correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizza i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individua e apre icone relative a comandi. Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.

S.Primaria:

Utilizza consapevolmente le più comuni tecnologie. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Si avvia alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individua i rischi nell'utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi.

S. Secondaria:

Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza materiali digitali per l'apprendimento Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche,

UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **IMPARARE A IMPARARE**

Infanzia:

- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.

Primaria/ S.Secondaria:

- Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni per trasferirli in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

S. Infanzia:

Risponde a domande su un testo o su un video.

Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.

Individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato.

S. Primaria:

Ricava informazioni da fonti diverse. Legge un testo e si pone domande su di esso. Utilizza semplici strategie di memorizzazione. Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta

Individua semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. Applica semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi Organizzare le informazioni in semplici tabelle.

S. Secondaria:

Ricava da fonti diverse informazioni utili per i propri scopi.

Confronta le informazioni provenienti da fonti diverse; seleziona in base all'utilità a seconda del proprio scopo Legge, interpreta, costruisce semplici grafici e tabelle; rielabora e trasforma testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandole anche in scalette, riassunti, semplici mappe. Utilizza strategie di memorizzazione, Collega nuove informazioni ad alcune già possedute. Contestualizza le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza. Utilizza strategie di autocorrezione.

Trasferisce conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'**

Infanzia:

- Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.

Primaria/ S.Secondaria:

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.

S. Infanzia:

Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. Giustifica le scelte con semplici spiegazioni. Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.

S.Primaria:

Assume gli impegni affidati e li porta a termine con diligenza e responsabilità; assume semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e le porta a termine. Spiega vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Convince altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi. Descrive le fasi di un compito o di un gioco. Descrive le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. Progetta in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Individua problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.

S. Secondaria:

Assume e completa iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Pianifica azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. Discute e argomenta in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte. Descrive le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. Progetta ed esegue semplici manufatti artistici e tecnologici; organizza eventi legati alla vita scolastica in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti. Sceglie le soluzioni ritenute più vantaggiose e motiva la scelta. Suggerisce percorsi di correzione o miglioramento. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Abilità

(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)

Conoscenze

(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Le abilità, individuate dai docenti delle classi parallele e di raccordo coinvolte nell'Uda, seguiranno quelle previste per le competenze, scandite per ogni ordine e grado di scuola e condivise nel curriculum verticale d'istituto.

Le conoscenze saranno raggiunte attraverso i contenuti programmati e sviluppati dai docenti delle classi parallele e di raccordo coinvolte nell'Uda.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Utenti destinatari	Alunni della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di primo grado.
Tempi	ANNUALE
Esperienze attivate	Le attività saranno organizzate dai docenti delle classi parallele e di raccordo coinvolte nei micro-compiti di realtà.
Metodologia	<p>Ricerca-azione</p> <p>Lezione partecipata con uso di TIC</p> <p>Attività laboratoriale</p> <p><i>Problem solving</i></p> <p>Peer to peer</p> <p>Gruppi di livello e di compito</p>
Risorse umane interne esterne	Docenti dell'Istituto scolastico
Strumenti	Libri di narrativa, fogli, cartoncini, colori, LIM, laboratori.
Valutazione CONOSCENZE/ ABILITA'	<p>La valutazione delle conoscenze/abilità sarà espressa in decimi secondo le rubriche docimologiche di valutazione presenti nel PTOF.</p> <p>La valutazione delle competenze sarà espressa in livelli di competenza secondo le rubriche di valutazione del prodotto e del processo che terranno conto del grado di partecipazione degli alunni, della capacità di lavorare in gruppo e della produzione del compito significativo richiesto.</p>

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

Cosa si chiede di fare

In che modo (singoli, gruppi..)

Quali prodotti

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

Tempi

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Criteri di valutazione

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE

Descrivi il percorso generale dell'attività

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

Cosa devi ancora imparare

Come valuti il lavoro da te svolto