



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

MOVEMENT SOLVING

ISTITUTO COMPRENSIVO B. LORENZI

SCUOLA PRIMARIA DI VALGATARA

CLASSE 2[^] - 3[^]

A.S. 2023-2024

Insegnanti: Da Re, De Bonis, Murari

BISOGNI FORMATIVI:

Da un'osservazione delle dinamiche del gruppo in contesti strutturati e meno strutturati, è emersa la necessità da un lato di perseverare nel proporre percorsi e attività meno strutturate e più esperienziali e di movimento e dall'altro di dare la possibilità di mettere in campo il potenziale cognitivo della classe e fornire la possibilità di trovare soluzioni creative e favorire lo sviluppo del pensiero logico.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

COMPETENZA PERSONALE,
SOCIALE DI IMPARARE AD
IMPARARE

Competenza correlata:

COMPETENZE IN MATEMATICA, IN
SCIENZE E TECNOLOGIA

COMPITO AUTENTICO: QUALE?

Progettazione e conduzione di una lezione da parte dei bambini della classe terza e rivolto ad un'altra classe scelta da loro, per riproporre alcune delle cose apprese nei laboratori.

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

Lezione di un'ora realizzata e condotta interamente dai bambini.

TITOLO DELL'UDA

*Movement
solving*

DISCIPLINE COINVOLTE:

Ed. Motoria
Tecnologia
Ed. Civica

LABORATORI UTILIZZATI:

Laboratorio di educazione al
movimento, danzamentoterapia
(15 h)
Laboratorio coding (10h)

VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DELLO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO (VERIFICHE DISCIPLINARI):

Rielaborazioni grafiche e verbali delle esperienze di movimento.
Osservazioni strutturate durante i laboratori.

UNITA' DI APPRENDIMENTO (estratto da format F. Da Re)
condivisione di senso con gli studenti e le famiglie – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce

<p>Denominazione – titolo dell'UDA</p>	<p><i>Movement solving</i></p>
<p>Compito autentico (come se lo spiegassimo ai ragazzi e alle famiglie) specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria del percorso;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari</i></p>	<p>Attraverso esperienze di tipo laboratoriale con esperti esterni (atelieristi) e organizzate dalle docenti di classe, si stimoleranno gli alunni a prendere consapevolezza delle proprie caratteristiche e dei punti di forza e di debolezza. Si porteranno gli alunni a mettere in campo la loro creatività e la loro capacità di trarre insegnamento dalle esperienze vissute per analizzare le possibili modalità e soluzioni più funzionali per affrontare una situazione. Il gruppo classe svolgerà le attività sia nell'atrio della scuola, sia creando un setting d'aula funzionale ai laboratori creativi. I momenti di riflessione collettiva saranno organizzati attraverso il Circle time, e in modo individuale saranno riportate le loro riflessioni su di un foglio.</p>
<p>Discipline e laboratori con esperti <i>discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</i></p>	<p>MOTORIA/DANZAMOVIEMENTOTERAPIA: espressione corporea e riflessione sul movimento. TECNOLOGIA: Sviluppo del pensiero computazionale (problem solving). ED. CIVICA: Consapevolezza dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità</p>
<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia <i>discipline coinvolte, contenuti curriculari: specificare quali</i></p>	<p>MOTORIA: ricerca di soluzioni creative a situazione di movimento create dall'insegnante o dai bambini stessi TECNOLOGIA: formulazione del problema (astrazione); espressione della soluzione (automazione); esecuzione della soluzione e valutazione della stessa (analisi). ED.CIVICA: attività di riflessione sull'importanza dei valori di diversità, solidarietà, cooperazione e convivenza civile</p>

<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali evidenze verranno sviluppate (<u>usare le griglie per la valutazione delle competenze; selezionare e copiare le evidenze che interessano nella “parte nera” della griglia</u>).</p>	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Imparare ad imparare (Sa applicare strategie diverse, applica le conoscenze a diversi contesti)</p> <p>COMPETENZE IN MATEMATICA, IN SCIENZE E TECNOLOGIA</p> <p>Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità</p> <p>Usare modelli matematici</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARI e prodotti intermedi eventuali (gli stessi della “croce rossa”)</p>	<p>Lezione progettata e condotta dalla classe, rivolta ad un’altra classe del plesso.</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali (le stesse dichiarate nella “croce” iniziale)</p>	<p>Rielaborazioni grafiche e verbali delle esperienze di movimento.</p> <p>Osservazioni strutturate durante i laboratori.</p>

<p>Indicazioni di massima per un questionario orientativo per ogni alunno/a (da somministrare alla fine del percorso e/in alcune tappe intermedie</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5. 	<p>In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?</p> <p>In quale disciplina ti senti più a tuo agio?</p> <p>Quali attività rifaresti?</p> <p>In che cosa ti sei sentito più capace?</p> <p>In che cosa ti sei sentito più frustrato?</p>

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività <i>(cosa fa lo studente)</i>	Metodologia <i>(cosa fa il docente)</i>	Obiettivi di apprendimento <i>quelli del vostro curriculum di IC (discipline)</i>	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione <i>(le stesse scritte nella tabella sopra e tratte dalle griglie)</i>
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: <i>problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione raccolta di idee</i>	Vaglia ipotesi e si confronta con docenti e compagni su possibili contenuti e modalità di realizzazione.	Brainstorming, lavoro in piccolo gruppo e discussione collettiva. Presentazione del progetto: il docente espone il percorso nelle sue fasi essenziali; lancia e stimola l'attività di Brainstorming mirata alla messa a punto dell'esperienza.	Ed. civica: è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile	n. 3 1h atelierista (Franca) 1h doc. motoria 1h doc. educazione e civica	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE <u>Interagire/comunicare con gli altri</u> 1. Ascolta e rispetta le idee degli altri 2. Lavora attivamente in gruppo. 3. Sa essere propositivo
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i>	Esperienze di movimento, acquisizione della consapevolezza di diverse modalità di movimento possibili.	Incontri di educazione al movimento/danzamovimentoterapia Circle time di rielaborazione delle esperienze vissute Attività di movimento in gruppi.	Ed motoria: coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare/lanciare ecc); acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali. Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee trasmettendo nel contempo contenuti emozionali.	da novembre a marzo	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE <u>Interagire/comunicare con gli altri</u> 1. Ascolta e rispetta le idee degli altri

	<p>Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità</p> <p>Usare modelli matematici</p>	<p>Laboratorio di coding Educazione al problem solving.</p> <p>Presentazione della situazione problematica, formulazione di ipotesi, risoluzione del problema.</p> <p>Attività di laboratorio in piccolo gruppo o da soli.</p>	<p>Matematica: Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Tecnologia: Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. Descrivere a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. Elaborare semplici istruzioni attraverso procedure di coding.</p> <p>Ed. civica: è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile</p>	<p>2. Lavora attivamente in gruppo. 3. Sa essere propositivo</p> <p>COMPETENZE IN MATEMATICA, IN SCIENZE E TECNOLOGIA</p> <p>APPLICARE IL PENSIERO MATEMATICO /SCIENTIFICO E TECNOLOGICO ALLA QUOTIDIANITA'</p> <p>1. Applica principi e processi matematici nella vita quotidiana 2. Risolve problemi in situazioni quotidiane</p> <p>USARE MODELLI MATEMATICI</p> <p>1. Utilizza il pensiero logico e razionale per verificare ipotesi</p>
--	---	--	---	--

<p>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE <i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni (le stesse che avete dichiarato sopra e nella "croce rossa)"</i></p>	<p>Progettazione di una lezione da proporre ad un'altra classe del plesso.</p> <p>Realizzazione della lezione stessa della durata di 50 minuti.</p> <p>Valutazione dell'attività da parte della classe ricevente.</p>	<p>Facilitazione del processo collettivo.</p> <p>Coordinamento dell'attività di progettazione, realizzazione e valutazione.</p>	<p>Ed. civica: è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile</p>	<p>n. 1 h</p>	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE <u>Interagire/comunicare con gli altri</u> 1. Ascolta e rispetta le idee degli altri 2. Lavora attivamente in gruppo. 3. Sa essere propositivo</p>
<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo</p>	<p>Circle time di discussione sui risultati attesi e reali dell'attività proposta.</p> <p>Esprimono valutazioni sul percorso e autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato.</p>	<p>Coordina l'attività metacognitiva e stimola la riflessione da parte di tutti; consegna eventuali schede scritte (schema di relazione finale oppure questionario di gradimento / autopercezione / autovalutazione anche con smile...)</p>	<p>Ed. civica: è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile</p>	<p>n. 1 h</p>	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE <u>Interagire/comunicare con gli altri</u> 1. Ascolta e rispetta le idee degli altri 2. Lavora attivamente in gruppo. 3. Sa essere propositivo</p>

TEMPISTICHE - TIME LINE

Per avere sempre presente il cronoprogramma

Indicare i laboratori curriculari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurriculari

Fasi	TEMPI								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	Periodo	periodo	periodo
Condivisione Senso	docenti - esperti novembre 2023								
Fase dei compiti di realtà		novembre docenti - esperti (danza)	dicembre docenti - esperti (danza)	gennaio docenti - esperti (danza e coding)	febbraio docenti - esperti (danza e coding)	marzo docenti - esperti (danza)	aprile		
Verifiche autentiche intermedie e finali				osservazioni sistematiche	osservazioni sistematiche	osservazioni sistematiche/ ideazione della lezione	Realizzazione della lezione proposta dalla classe		
Riflessione				riflessione intermedia, incontro fra docenti ed esperta di danza			Ricostruzione del percorso svolto. Autovalutazioni collettive		

							e personali su quanto attuato.		
--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------------	--	--

PARTE VALUTATIVA

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE IN VIA DI SVILUPPO

- PRIMA COLONNA NOME DELLE COMPETENZE EU
- SECONDA COLONNA: riporta le evidenze (parte nera delle griglie) indicate nel piano di lavoro
- TERZA COLONNA completare con obiettivi del curricolo

QUALI Competenze chiave EU 2018	Evidenze osservabili Tratte dalle griglie competenze EU 2018 (parte nera - le stesse espresse sopra)	Obiettivi di apprendimento tratti dal curricolo di Istituto (gli stessi che avete dichiarato sopra)
1) Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ● Interagire e comunicare con gli altri ● Imparare ad imparare 	Collega nuove informazioni ad alcune già possedute. Usa strategie di memorizzazione.
2) Competenza in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> ● Assumere un comportamento rispettoso di sé, degli altri e dei materiali messi a disposizione. 	Partecipa attivamente alle varie proposte, portando a termine il proprio compito. Rispetta le regole condivise, comprende e considera i bisogni degli altri.
3) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità ● Usare modelli matematici 	Sviluppa atteggiamenti di curiosità, formula domande, si avvia ad osservare fenomeni con approccio scientifico. Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

ESEMPIO DI COMPILAZIONE

Competenze chiave EU 2018	Evidenze osservabili	Obiettivi di apprendimento tratti dal curricolo di Istituto (gli stessi che avete dichiarato sopra)
----------------------------------	-----------------------------	--

	Tratte dalle griglie competenze EU 2018 (parte nera - le stesse espresse sopra)	
Competenza di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • <u>impegnarsi per interessi comuni</u> • <u>Interessarsi a problemi ed eventi della società</u> 	<p>l'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità, formula domande, si avvia ad osservare fenomeni con approccio scientifico...</p> <p>Rispetta le regole condivise, comprende e considera i bisogni degli altri...</p>

RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE EUROPEE 2018

Trascrivere le evidenze osservabili dichiarate nella tabella precedente e copiate dalle parti nere delle griglie sulle competenze EU 2018. Usare le parti scritte su bianco delle stesse evidenze per descrivere i livelli di competenza secondo i criteri di **autonomia dello studente, grado di responsabilità, capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi, creatività/originalità, ricchezza, correttezza**. E' preferibile usare avverbi o locuzioni temporali o modali (di solito, sempre, generalmente, in modo occasionale, in forma discontinua, saltuaria, solo con aiuto o guida esperta, in modo sicuro, con difficoltà ecc...) non usare abbastanza - poco -o altra forma non quantificabile.

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Interagire/comunicare con gli altri	Partecipa in modo limitato alle attività, fa proposte solo se coinvolto; mostra difficoltà nel prendere decisioni autonomamente e nel gruppo, nell'autovalutarsi e nella riflessione su se stesso; non sempre rispetta le regole del gruppo e mostra difficoltà nella gestione dei conflitti.	Partecipa alle attività e talvolta fa proposte coerenti; tiene conto delle opinioni ed esigenze altrui; raramente prende decisioni autonomamente e all'interno del gruppo; se guidato riesce ad autovalutarsi e a riflettere su se stesso; rispetta le regole del gruppo ma talvolta gestisce i conflitti con difficoltà.	Partecipa a tutte le attività, fa proposte coerenti tenendo conto delle opinioni ed esigenze altrui; prende decisioni condivise dal gruppo, sa autovalutarsi e prova a riflettere su se stesso sostenendo o rivedendo le proprie opinioni.	Partecipa attivamente a tutte le attività, all'occorrenza fa proposte coerenti tenendo conto sempre delle opinioni ed esigenze altrui; prende decisioni autonomamente e condivise dal gruppo, sa autovalutarsi efficacemente, riflette su se stesso sostenendo o rivedendo le proprie opinioni.
Imparare ad imparare	Fatica ad imparare dai propri errori e ad applicare diverse	Se opportunamente guidato impara dai propri errori ed è in	In relativa autonomia impara dai propri errori ed è in grado	In completa autonomia impara dai propri errori ed è in grado di

	strategie in situazioni differenti. E' in grado di valutare il proprio lavoro solo se guidato. Applica le conoscenze a diversi contesti con la guida dell'insegnante.	grado di applicare diverse strategie in situazioni differenti. E' in grado di valutare il proprio lavoro solo se guidato. Applica le conoscenze a diversi contesti con la guida dell'insegnante.	di applicare diverse strategie in situazioni differenti. Sa valutare il proprio lavoro autonomamente e applicare le conoscenze a diversi contesti.	applicare diverse strategie in situazioni differenti. Sa valutare il proprio lavoro autonomamente e applicare le conoscenze a diversi contesti.
--	---	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di cittadinanza

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Assumere un comportamento rispettoso di sé, degli altri e dei materiali messi a disposizione.	Partecipa alle attività se sollecitato dall'insegnante, fatica a rispettare i tempi assegnati e interviene in modo inappropriato.	Partecipa alle attività, in modo discontinuo, fatica a rispettare i tempi assegnati e interviene in modo non sempre pertinente.	Partecipa alle attività scolastiche assumendo un comportamento rispettoso di sé, degli altri e dei materiali messi a disposizione.	Partecipa attivamente e con costanza alle attività assumendo un comportamento rispettoso di sé, degli altri e dei materiali messi a disposizione.

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità.	Individua i dati essenziali di una situazione problematica e costruisce il procedimento logico se opportunamente guidato.	Raccoglie i dati di una situazione problematica e propone soluzioni secondo il tipo di problema.	Individua i dati essenziali di una situazione problematica, individua le fasi del percorso risolutivo attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici.	Individua i dati essenziali di una situazione problematica anche complessa, formula ipotesi, propone soluzioni anche originali secondo il tipo di problema e valuta i risultati ottenuti dal procedimento scelto.
Usare modelli matematici	Produce, con l'aiuto dei compagni e/o dell'insegnante, semplici messaggi, utilizzando	Produce, con l'aiuto dei compagni e/o dell'insegnante, messaggi, adeguati al contesto,	Produce, autonomamente, messaggi adeguati al contesto, utilizzando codici e strumenti digitali messi a disposizione.	Produce, autonomamente, messaggi elaborati e adeguati al contesto, integrando fra loro

	codici e strumenti digitali messi a disposizione.	utilizzando codici e strumenti digitali messi a disposizione.		codici e strumenti digitali messi a sua disposizione.
--	---	---	--	---