

IC19 - SANTA CROCE

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

SCUOLA:

SECONDARIA DI PRIMO GRADO "G. VERDI"

CLASSE:

1A

A.S.

2023-24

INSEGNANTI: prof. Giancesini, prof.ssa Trovato, prof.ssa Zamboni, prof.ssa Parisi, prof.ssa Veronesi

BISOGNI FORMATIVI

La classe 1 A si è caratterizzata fin da subito come una classe collaborativa e stimolante ma vivace e con diversi alunni con difficoltà di concentrazione (anche gravi). Si è pensato quindi, anche su suggerimento di collaboratori e specialisti, di favorire un clima di concentrazione attraverso le modalità del gioco riflessivo.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

TITOLO DELL'UDA LE REGOLE DEL GIOCO

DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO
MATEMATICA
INGLESE
TECNOLOGIA
TEDESCO

LABORATORI UTILIZZATI:

Laboratorio Dama/Dama internazionale (atelierista: Emanuele Danese)

COMPITO DI REALTA': QUALE?

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

Presentare come veri esperti il gioco della Dama con le sue regole e strategie ad altri compagni meno esperti

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

Italiano: produzione scritta (scrivere regole) e lettura (comprendere le regole e il loro senso). Produzione testo orale.

Tecnologia: produzione delle damiere

Lingue: produzione scritta, scrivere regole

Matematica: attività di coding e sviluppo del pensiero razionale - scrivere il codice per rappresentare una immagine

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione – titolo dell'UDA	LE REGOLE DEL GIOCO
Compito autentico/ di realtà (specificare i fattori caratteristici: descrizione sommaria di cosa si chiede di fare; scopo del percorso; modalità di lavoro:gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari ..	<ul style="list-style-type: none"> ● Si chiede agli alunni di saper esporre quanto imparato durante il corso di Dama tenuto dall'atelierista, per poter assumere il ruolo di esperti e maestri nel gioco e nella sue peculiarità riguardo a chi lo conoscesse solo superficialmente. ● Lezione frontale ● Attività di gioco diviso in gruppi ● Attività laboratoriale per la realizzazione delle damiere
Discipline e laboratori (cosa si farà e cosa serve per svolgere il compito di realtà?)	<ul style="list-style-type: none"> -Costruire le damiere: utilizza materiali di recupero, sviluppa le abilità manuali, sviluppa la capacità di ideazione e progettazione - Studiare il coding - Conoscere il testo regolativo(nella madrelingua e anche nelle lingue straniere) - Conoscere le regole della produzione orale guidata da schemi e scalette
Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Quali aspetti svilupperemo?	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Aspetti: Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare
Prodotto ATTESO e DESTINATARIO (+ prodotti intermedi)	TESTO ORALE DA ESPORRE IN MASSIMO CINQUE MINUTI, IN CUI VIENE PRESENTATO IL GIOCO DELLA DAMA AD ALTRI ALUNNI

PIANO DI LAVORO

Fasi di applicazione	Attività <i>(cosa fa lo studente)</i>	Metodologia <i>(cosa fa il docente)</i>	Obiettivi di apprendimento <i>(nelle discipline coinvolte)</i>	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione	Ascolto attivo Ascolta la proposta del progetto e apporta contributi personali per la realizzazione	- Condivide l'ipotesi progettuale nel contenuto e nella finalità. - lezioni dialogate	Esprimere i bisogni formativi Ideare in forma condivisa Negoziare le idee e il prodotto finale Pianificare il percorso	2 ore mese di gennaio	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE: -comunica utilizzando vari registri linguistici -esprime argomentazioni -ha interesse ad interagire con gli altri e riconosce il valore delle opinioni altrui -è consapevole dell'impatto della comunicazione sugli altri

<p>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA'</p> <p>Percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Legge testi in diverse modalità - Interagisce nella comunicazione -Apprende strategie e le applica -Utilizza software specifici. -lavora anche in modo cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> -Organizza un laboratorio interno per studiare il testo regolativo -Analizza testi -Applica strategie condivise (attività anche in piccolo gruppo) -Organizza spazi virtuali per la condivisione di materiali diversi -Favorisce strategie di peer- tutoring per il raggiungimento degli obiettivi da parte di tutti 	<ul style="list-style-type: none"> -Acquisire una padronanza della lingua italiana tale da consentire di comprendere enunciati e testi di una certa complessità -Esprimere le proprie idee, adottare un registro linguistico appropriato alle varie situazioni. -Applicare strategie in diversi contesti usare in modo consapevole le tecnologie della comunicazione -Applicare in modo autonomo la struttura grammaticale dell'imperativo ed il lessico relativo al gioco e alle regole in lingua inglese - Sviluppare le abilità manuali e la fantasia. 	<p>da gennaio a maggio</p>	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Conosce i propri punti di forza e di criticità e chiede aiuto</p> <p>Ha cura dell'ambiente e del proprio materiale</p> <p>Accetta le diversità e i bisogni degli altri</p> <p>Rispetta le opinioni altrui e riconosce i ruoli</p> <p>Partecipa alle attività di gruppo</p> <p>Usa strategie varie per imparare</p>
---	---	--	--	----------------------------	---

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Obiettivi di apprendimento (nelle discipline coinvolte)</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i>
					Sa imparare dai propri errori

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Obiettivi di apprendimento (nelle discipline coinvolte)	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione
3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni	- Attività logico matematica -Attività in Inglese: con l'insegnante di classe apprende l'imperativo inglese (regola ed utilizzo); ricava da testi/materiali presentati il lessico necessario alla stesura di un regolamento di gioco. Riutilizza quanto appreso nella produzione scritta. Ricava informazioni da varie fonti; - Produce individualmente e in piccolo gruppo elaborati in diversa modalità	-Fornisce documenti e fonti da cui ricavare informazioni (testo regolativo nella madrelingua) -Organizza spazi e tempi adeguati -Presenta la grammatica (imperativo inglese) e letture in lingua contenenti il lessico relativo al gioco ed alle istruzioni; organizza il consolidamento delle strutture grammaticali e del lessico tramite esercizi scritti e pratica orale; fornisce modelli in lingua inglese dai quali ricavare costruzioni linguistiche da usare nel nuovo contesto; guida il lavoro di produzione scritta delle istruzioni di gioco in inglese.	-Ricerca e procurarsi nuove informazioni -Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo -Apprendere grammatica e lessico inglesi e riutilizzarli in modo guidato.		Sa applicare le conoscenze ai diversi contesti Partecipa alle attività di gruppo

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Obiettivi di apprendimento (nelle discipline coinvolte)	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione
4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso	Nel gruppo classe si rivedono tutte le fasi del percorso, si valuta in modo collettivo o personale il risultato. Si riflette sugli aspetti positivi e si suggeriscono miglioramenti	-Organizza spazi e tempi -Coordina l'attività predisporre questionari di autovalutazione	-Partecipare alle attività -Interagire con i pari in un clima di rispetto reciproco -Analizzare il proprio operato e quello altrui	fine maggio, prima settimana di giugno	Partecipa alle attività di gruppo Rispetta le opinioni altrui Conosce i propri punti di forza e criticità

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

COMPETENZA CHIAVE				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare				
Evidenza osservabile	iniziale	base	intermedio	avanzato
Imparare a imparare	L'alunno/a, utilizza strategie di studio, organizza il proprio tempo e applica le conoscenze in contesti noti, guidato dall'insegnante	L'alunno/a utilizza strategie per imparare, organizza il proprio tempo di studio, viene supportato nell'applicare le conoscenze a contesti diversi	L'alunno/a utilizza diverse strategie per imparare ed è disposto ad accettare nuove proposte, organizza in autonomia il proprio tempo di studio, applica le conoscenze a contesti diversi. è motivato nell'apprendimento. Riconosce i propri errori.	L'alunno/a utilizza strategie diverse e personalizzate per imparare, organizza e pianifica il proprio tempo di studio, Riconosce e impara dai propri errori. Sa applicare le conoscenze ai diversi contesti in modo autonomo e personale
Interagire e comunicare con gli altri	L'alunno/a interagisce e esprime in modo essenziale il proprio pensiero solo con la guida dell'insegnante.	L'alunno/a interagisce nelle diverse comunicazioni saltuariamente, ma in modo pertinente e esprimendosi in modo essenziale	L'alunno/a interagisce negli scambi comunicativi con pari e adulti, esprimendosi in modo chiaro e pertinente-	L'alunno/a interagisce negli scambi comunicativi esprimendosi in modo chiaro pertinente e adeguando il registro di comunicazione alla situazione

<i>Competenze chiave EU 2018</i>	<i>Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018</i>	<i>Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili</i>
Competenza personale, sociale e di imparare a imparare	Interagire e comunicare con gli altri	Partecipa attivamente al lavoro di gruppo
	Imparare a imparare	Usare strategie varie per imparare Imparare dai propri errori Organizzare e pianificare il proprio tempo e studio Applicare le conoscenze ai diversi contesti

DIAGRAMMA DI GANTT

	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo
	GENNAIO FEBBRAIO	FEBBRAIO MARZO	APRILE MAGGIO	MAGGIO GIUGNO					
Condivisione Senso	X								
Fase dei compiti di realità		X							
Verifiche autentiche intermedie e finali			X						
Riflessione				X					

