

UDA

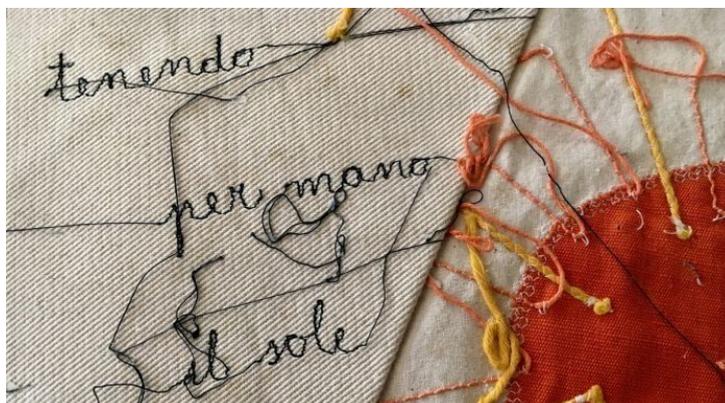
UNITÀ DI APPRENDIMENTO

TITOLO

“TENENDO PER MANO IL SOLE”**



***C'erano una volta la trama e l'ordito di mondi intessuti,
in un luogo chiamato scuola,
dove i tessitori davano vita alle storie.***



(*): Titolo di un'opera dell'artista Maria Lai

Utenti destinatari

Scuola Primaria

Classi di riferimento

Classi prime e seconde

**RISULTATO ATTESO
(PRODOTTI)**

- Diario di bordo come raccolta delle tracce che ripercorrono l'esperienza/e realizzate da condividere con i compagni
- Diario di bordo da illustrare alle famiglie
- Produzione dei video realizzati durante i giochi di ruolo e cooperativi
- RegISTRAZIONI e trascrizioni dei brainstorming/tempo del cerchio.
- Plastici
- Elaborati artistici, in particolare installazione artistica-relazionale a fine percorso.



Competenze chiave che si mobilitano

Evidenze osservabili-comportamenti osservabili

- Alfabetica funzionale
- Metalinguistica
- Matematica, scienze, tecnologia e ingegneria
- Digitale
- Personale, sociale, imparare ad imparare
- Competenze in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative
- Esprime e riconosce vissuti personali rispecchiandosi sui racconti dei compagni
- Ascolta e riferisce gli elementi essenziali relativi ai testi ascoltati e letti
- Legge semplici testi e risponde in modo corretto a domande aperte e chiuse
- Scrive e rielabora testi di diverse tipologie
- Esprime semplici vissuti personali
- Produce testi multimediali utilizzando l'accostamento di linguaggi verbali con quelli iconici e sonori
- Individua situazioni problema ed escogita soluzioni
- Osserva la realtà circostante e formula delle ipotesi
- Realizza semplici percorsi, diagrammi di flusso per descrivere situazioni o esplicitare procedure
- Discute e fa proprie le regole della convivenza, stabilite nel gruppo classe.
- Mette in atto atteggiamenti di salvaguardia dell'ambiente circostante.

Abilità

(in ogni riga abilità riferiti ad una singola competenza)

Conoscenze

(in ogni riga conoscenze riferiti ad una singola competenza)

<ul style="list-style-type: none"> Partecipa in modo attivo e propositivo alle conversazioni di classe. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce le regole per partecipare a conversazioni e discussioni di classe.
<ul style="list-style-type: none"> Racconta semplici storie reali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce e comprende i principali indicatori temporali e spaziali.
<ul style="list-style-type: none"> Legge in modo scorrevole e comprende il contenuto. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce gli elementi essenziali dei testi letti o ascoltati.
<ul style="list-style-type: none"> Scrive in modo autonomo testi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce semplici regole della lingua italiana.
<ul style="list-style-type: none"> Rappresenta graficamente esperienze diverse utilizzando tecniche diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce linguaggi, tecniche e materiali diversi.
<ul style="list-style-type: none"> Riproduce ritmi e suoni con gli strumenti e la voce. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i parametri principali di suono, durata e ritmo (colore, tono, volume, tempo, mordente, ritmo, timbro).
<ul style="list-style-type: none"> Osserva in modo critico e cerca possibili soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Individua gli aspetti essenziali di una situazione.
<ul style="list-style-type: none"> Legge, interpreta, completa e rielabora semplici schemi e mappe concettuali. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce e comprende schemi, diagrammi e mappe concettuali.
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza metodi e strumenti di indagine conoscitiva ed è in grado di descriverne il funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce diversi metodi e strumenti di indagine conoscitiva.
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e rispetta l'altro uguale e diverso da sé 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce le regole della convivenza democratica.
<ul style="list-style-type: none"> Adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e comprende l'importanza della cura delle patrimonio naturale evitando gli sprechi.
<ul style="list-style-type: none"> Effettua in modo corretto la raccolta differenziata. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i materiali di cui sono fatti gli oggetti e l'importanza del riciclo.
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> Esperienze relazionali di scolarizzazione pregressa Conoscenze pregresse relative alle capacità strumentali (es. tracciare un segno grafico con consapevolezza rispetto all'idea che si vuole rappresentare, utilizzare opportunamente lo spazio del foglio, colorare in modo appropriato, ritagliare, incollare, ecc...) e a minime conoscenze trasversali rispetto ai vari ambiti disciplinari (es. sa confrontare, sa raggruppare, sa classificare, ecc...) Capacità di esprimersi tramite movimenti grosso e fine corporei, disegno espressivo libero e minimo linguaggio verbale (lessico) finalizzato alla discussione
Fase di applicazione descrizione	<ul style="list-style-type: none"> Presentazione della proposta alla classe Conoscenza dell'artista Maria Lai che ha ispirato il percorso e delle sue opere maggiormente significative Lettura di una storia introduttiva e/o riconoscimento di una situazione problematica nel contesto scolastico e non Discussione di gruppo tramite brainstorming per la comprensione Circle-time relativo alla comprensione e alla riflessione Espressione di pensieri e stati d'animo attraverso i vari linguaggi delle discipline (linguistico - artistico - musicale, motorio, religioso) Laboratori e riflessioni con coinvolgimento dei genitori su "diritto al nome, alla famiglia, alla casa, il significato del nome di ogni alunno Compiti di realtà: il fiore delle parole gentili - "Diversi amici, amici diversi" per comprendere il significato dell'amicizia e dell'empatia rappresentazione iconica della storia di Orco Mango - costruzione del trenino dei diritti - "realizzazione della matita-mela Individuazione di situazioni problematiche e possibili soluzioni con percorsi di ragionamento, calcolo, ampliamento di conoscenze anche col supporto di strumenti informatici e tecnologici (ambito logico-matematico - scientifico, tecnologico, delle discipline antropologiche e delle attività alternative) Realizzazione conclusiva di prodotti come elaborati artistici, diari di bordo, video-registrazioni, installazione artistico-relazionale Condivisione del percorso dei prodotti finali con l'istituto e le famiglie
Tempi	<ul style="list-style-type: none"> Dal mese di ottobre a giugno Due ore la settimana, durante il laboratorio svolto in compresenza dai docenti curricolari, circa 8/10 ore al mese, oltre alle 2 ore al mese svolte dagli insegnanti di religione e attività alternative (per un totale complessivo di 80 ore circa annue)
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> Lettura di una storia ("Ogni merlo è un merlo", storia autoprodotta dal docente "Il sole ammalato", "Becco di rame")

	<div style="text-align: center;">   </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p style="font-size: small;">Un bel giorno il sole si ammalò e cominciò a perdere i raggi. La nuvoletta Olga, sua grande amica, cercò di capire cosa poteva fare per aiutarlo a guarire. Forse una lozione per capelli poteva fare effetto, perciò chiese ai suoi amici animali qualche consiglio. Nessuno sapeva cosa fare così Olga decise di prendere il grande libro della guarigione e cercò con molta attenzione di capire quella strana malattia per aiutare il sole a guarire.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● Discussione metacognitiva ● Drammatizzazioni e giochi di ruolo ● Rielaborazione dei contenuti tramite attività di tipo artistico-manuale (pittura con varie tecniche, collage, costruzione di oggetti tridimensionali con materiali di vario tipo) ● Progettazione collettiva e realizzazione di un'installazione artistica-relazionale realizzata insieme da tutta la classe (rif. Maria Lai) ● Rielaborazione attraverso la ricostruzione di un libro game (Google) ● Giochi linguistici (Draghi locopei) ● Diagrammi di flusso ● Lavori manuali con la carta seguendo le istruzioni (origami) ● Costruzione di una seminiera, osservazioni (utilizzando i cinque sensi) e costruzione di un diario di bordo.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> ● Metodologie della comunicazione: iconica - verbale - grafica ● Approccio induttivo (ruolo della scoperta attiva e processo cognitivo) ● Storytelling ● Apprendistato cognitivo (apprendimento situato volto alla riorganizzazione della competenza esperta per elaborare uno stile di apprendimento personale) ● Situazioni di <i>problem solving</i>. ● Cooperative learning ● Service learning ● Brainstorming ● <i>Circle time</i> per la discussione e la condivisione ● Role play e tecniche di drammatizzazione ● Didattica laboratoriale e soluzione di problemi reali ● Didattica interdisciplinare e metacognitiva ● Approccio dialogico: confronto con l'altro come stimolo alla riflessione ● Approccio autobiografico
Risorse umane interne esterne	<ul style="list-style-type: none"> ● Alunni ● Insegnanti di classe ● Esperti esterni e personalità di riferimento per l'esperienza d'apprendimento: Veritas, Centro W.W.F., Biblioteca comunali, autori..... ●
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ● L.I.M. ● Software per costruire giochi (jigsawplanet, Scratch, Word Art, Crossword Labs, Word woll, Learning, Pixton, Edpuzzle) mappe, ebook (Story Jumper, Story board That, Google Sites, EpubEditor, Emaze) dispositivi digitali... ● Testi bibliografici e autobiografici ● Le mani ● Materiale di facile consumo ● Materiale didattico strutturato (artistico, musicale, motorio, scientifico...) ● Sussidi audiovisivi <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>
Valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Protocolli ● Prove strutturate con domande aperte e chiuse ● Elaborati personali e di gruppo ● Griglie per l'osservazione dell'insegnante

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Tabelle per l'autovalutazione degli alunni• Rubriche di valutazione• Questionari di gradimento |
|--|--|

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende *il documento che il Consiglio di classe (o team di docenti interessati) 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.*

Note ai docenti:

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che attivano e mobilitano le conoscenze, cioè richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente.
Leggi: 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 forniscono spunti ed agganci per ricerca di nuovi contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA "TENENDO PER MANO IL SOLE"**

Cosa si chiede di fare: effettuare delle inferenze sul titolo della storia che ascolteranno, ascoltare una storia, comprenderne il significato globale e letterale, rielaborarlo cambiando alcuni elementi, individuarne le criticità, risolvere i problemi dei personaggi

In che modo (singoli, gruppi..) insieme, mettendo insieme le idee e le competenze (lavoro di coppia, comunità di discorso)

Quali prodotti Diario di bordo come raccolta delle tracce che ripercorrono l'esperienza/e realizzate da condividere con i compagni
Diario di bordo da illustrare ai compagni e alle famiglie
Produzione dei video realizzati durante i giochi di ruolo e cooperativi (con il materiale raccolto)
Registrazioni e trascrizioni delle nostre discussioni e del tempo del cerchio.
Plastici
Elaborati artistici, in particolare installazione artistica-relazionale a fine percorso.

Che senso ha : a che cosa serve, per che cosa (anche in riferimento alla quotidianità) per comprenderci, per mettersi nei panni degli altri, per aiutarsi e risolvere un problema

Tempi: un intero anno scolastico

Risorse: (strumenti, beni, persone...) prima di tutto voi bambini, dei libri interessanti con storie possibili, i nostri materiali creativi, la LIM,

Criteri di valutazione/ autovalutazione: struttura cooperativa "Galleria" o "Carosello" per presentare i prodotti, osservare, capirli, discuterli ed esprimere dei giudizi. Semplici griglie con simboli per esprimere la propria autovalutazione relativa all'impegno e al risultato. Google moduli semplificati con la presenza di immagini e simboli quali le faccine.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: “TENENDO PER MANO IL SOLE*”
Coordinatore: Elisa Sodde
Collaboratori : Dalla Valle L.,Antigo L., Livieri L.

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Lettura del titolo	LIM: Powerpoint per presentare la copertina del libro	Inferenze degli alunni. Fabulazione sul possibile contenuto	Il titolo mi dice che il o/ i personaggi sono... L'ambiente... Altre inferenze... Costruzione di una storia coerente con gli elementi desunti	Una lezione di due ore	Costruzione di una breve racconto coerente con gli elementi rilevati Confronto delle proprie idee con il contenuto della storia, dopo la lettura del testo
2	Brainstorming di discussione per pervenire alla comprensione del contenuto	discussione in classe	quantità e qualità degli interventi	condivisione dei contenuti	discussione di un'ora	
3	circle-time	liberi pensieri in situazione d'ascolto guidata	qualità degli interventi capacità empatica	condivisione delle idee, delle emozioni	circle time di un'ora	
4	attività corporea - artistico-espressiva	il colore, . la pittura, la musica - il movimento	elaborati artistici personali degli alunni libere interpretazioni corporee	capacità di esprimere emozioni con linguaggi diversi	pause attive frequenti durante le attività un'ora di drammatizzazione	struttura cooperativa “Galleria” o “Carosello” per presentare i prodotti, osservare, capirli, discuterli ed esprimere dei giudizi . Semplici griglie con simboli per esprimere la propria autovalutazione relativa all’impegno e al risultato. Google moduli semplificati con la presenza di immagini e simboli quali le faccine.
5	Diagramma di flusso per scrivere in successione le azioni da compiere per costruire con gli origami un personaggio della storia	carta , colla. righello	Leggere e comprendere le istruzioni. Strappare e piegare la carta per darle la forma richiesta.	personaggi della storia	tre ore non consecutive	realizzazione corretta del prodotto

6	osservazioni realistiche di un merlo alla LIM	merlo del giardino documentari alla LIM	Caratteristiche degli esseri viventi	individuare i bisogni del merlo e metterli in relazione ai bisogni degli esseri viventi	quattro ore	completare un testo bucato
	Esperimenti sul calore: sciogliamo il ghiaccio al sole	osservazione della brina in giardino che si scioglie al calore del sole esperimento osservazione di alcuni cubetti di ghiaccio esposti al sole	Caratteristiche esseri non viventi	individuare le relazioni di causa-effetto riconoscere alcune caratteristiche dei materiali	tre/quattro ore	mettere in relazione cause ed effetti

**PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT**

Fasi	Tempi					
	ottobre - novembre	gennaio - febbraio	marzo-aprile	maggio - giugno		
1						
2						
3						
4						
5						

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE

Descrivi il percorso generale dell'attività Il filo che collega le immagini del percorso

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 inserire delle faccine in semplici griglie

