

FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Inventagioco
Prodotti	Giochi di squadra – testo regolativo plurilingue – Scrittura di autovalutazione – locandina pubblicitaria -
<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<i>Comunicazione in madrelingua</i>	Scuola infanzia: sa esprimere agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale, in differenti situazioni comunicative. Scuola primaria: produce testi coerenti alla situazione comunicativa e al destinatario. Scuola secondaria: scrive correttamente testi di tipo diverso, adeguati a situazioni, argomento, scopo e destinatario.
<i>Comunicazione nelle lingue straniere</i>	Scuola infanzia: ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Scuola primaria: interagisce nel gioco, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Scuola secondaria: Prima lingua comunitaria: affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico, usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Seconda lingua comunitaria: stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.
<i>Competenze sociali e civiche</i>	Scuola infanzia: gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Scuola primaria: sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprende il significato delle regole per la convivenza sociale, anche nel gioco e nell'attività sportiva, e le rispetta. Scuola secondaria: partecipa rispettando i ruoli e gestisce i conflitti con consapevolezza dei valori del fair-play.
<i>Spirito d'iniziativa e intraprendenza</i>	Scuola infanzia: ° controlla l'esecuzione del gesto; valuta il rischio; interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza e nella comunicazione espressiva. ° comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Scuola primaria: dimostra originalità e spirito d'iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. Scuola secondaria: sa gestire in modo consapevole le situazioni di gioco con autocontrollo e rispetto dell'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

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)
<p>SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.)</p> <p>Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.</p>	<p>SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.</p>
<p>Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano.</p>	<p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (sport e giochi).</p>
<p>Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: gruppi sportivi e giochi.</p> <p>Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco e nella convivenza generale.</p>	<p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione, tolleranza, lealtà e rispetto.</p>
<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e portarle a termine; descrivere le fasi di un compito o di un gioco.</p>	<p>Fasi di una procedura.</p> <p>Diagrammi di flusso.</p> <p>Fasi del problem-solving.</p>
Utenti destinatari	Alunni classi quarta e quinta scuola primaria
Prerequisiti	Trauardi raggiunti alla fine della classe terza scuola primaria
Fase di applicazione	Secondo quadrimestre
Tempi	Secondo quadrimestre 20 ore suddivise in 8 settimane
Esperienze attivate	Giochi individuali e di squadra, gioco-sport, giochi di culture diverse con i relativi regolamenti Invenzione di giochi con le loro regolamentazioni. Produzione di testi regolativi continui e non continui.
Metodologia	Brainstorming, cooperative learning, tutoring.
Risorse umane interne esterne	Docenti della classe. Operatori ULSS. Polizia municipale. Docenti di educazione fisica e motoria della scuola secondaria, associazioni sportive, genitori (solo nella fase conclusiva).

<i>Strumenti</i>	Attrezzi sportivi, computer, LIM, macchina fotografica, cartelloni pubblicitari.
<i>Valutazione</i>	Compito autentico.

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 "INVENTAGIOCO"

Cosa si chiede di fare: inventare giochi e codificarli

In che modo (singoli, gruppi..): gruppo classe e piccolo gruppo (4-5 bambini)

Quali prodotti: giochi di gruppo, produzione di testi regolativi continui e non continui

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): per sviluppare atteggiamenti consapevoli di convivenza civile e comprendere il significato delle regole e rispettarle anche nel gioco.

Tempi: secondo quadrimestre, 20 ore suddivise in 8 settimane

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): attrezzi sportivi, computer, LIM, macchina fotografica, cartelloni pubblicitari.
Docenti di educazione fisica e motoria della scuola secondaria, associazioni sportive.

Criteri di valutazione: rubrica valutativa

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: "INVENTAGIOCO"

Coordinatore: docente referente

Collaboratori : docenti della classe

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Conversazione, presentazione e descrizione di giochi	Supporti digitali e multimediali	Partecipa attivamente rispettando il proprio turno.	Comprensione dell'attività proposta	2 h	Chiarezza espositiva Pertinenza e coerenza nelle risposte.
2	Ricerca di giochi di altre culture	Materiale cartaceo e supporti digitali e multimediali	Utilizza strumenti multimediali e digitali	Consapevolezza delle possibilità documentative del Web.	2h+2h	Capacità di scelta e selezione del materiale.
3	Suddivisione in piccolo gruppo per provare i giochi scelti tra quelli trovati	Materiale cartaceo e attrezzi ginnici	Capacità di comunicare le regole e di coinvolgere i compagni	Produzione del testo regolativo	2h+2h	Chiarezza e correttezza del testo regolativo
4	Invenzione di un gioco e definizione delle regole	Materiale cartaceo e attrezzi ginnici	Capacità di comunicare le regole e di coinvolgere i compagni	Esecuzione dei giochi	2h+2h+2h	Abilità motoria Chiarezza comunicativa e capacità di rispettare le regole.
5	Manifestazione finale	Attrezzi ginnici	Capacità di rispettare le regole	Esecuzione dei giochi inventati	4h	Abilità motoria Chiarezza comunicativa e capacità di rispettare le regole.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi / Tempi	2h	2h	2h
1			
2			
3			
4			
5			

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

Rubrica valutativa

Livelli	Responsabilità	Utilizzo	Produzione	Autonomia
A- avanzato				
B- intermedio				
C- base				
D- iniziale				