

Titolo del compito autentico: *Amiche regole. Guida illustrata per vivere, convivere e sopravvivere in tutti gli ambienti della scuola media*

Classe: PRIMA, fine anno scolastico

Motivazione della proposta e suo valore formativo:

La classe di riferimento è composta da 23 alunni ed è eterogenea, con la presenza di uno straniero. Il livello della classe dal punto di vista cognitivo è generalmente buono, così come l'interesse per gli argomenti e le attività proposte. **Il problema principale che si è presentato già all'inizio dell'anno scolastico è stato il rispetto delle regole**, sia implicite che esplicite: gli alunni nella maggioranza non rispettavano i tempi e i turni di parola e in normali momenti di vita scolastica (durante i lavori di gruppo o semplicemente nello spostamento dall'aula della classe a quella di un laboratorio) si generava il caos o avvenivano dei conflitti, scaturiti a volte da scherzi non accettati o non compresi. **Il clima di apprendimento in classe era, ovviamente, reso difficile da questa situazione.**

Il problema è stato affrontato con un **progetto** condotto dai docenti delle seguenti discipline: **educazione motoria, geografia e lettere.**

L'azione delle docenti di educazione motoria e di geografia si è svolta congiuntamente per un paio di mesi per un'ora alla settimana. Ha riguardato una serie di **attività ludiche** condotte in palestra finalizzate in primo luogo a far emergere i motivi del mancato rispetto delle regole, poi a preparare il terreno per l'accettazione di queste.

In sostanza è risultato che **gli alunni non seguivano le regole perché preoccupati di soddisfare i bisogni primari individuali prima di quelli sociali.** Inoltre un terzo di loro non conosceva il significato di "regola implicita". Di fronte a questo livello iniziale di socializzazione palesato dal gruppo le docenti coinvolte nella prima fase hanno deciso di proporre **giochi di "alfabetizzazione sociale"**, che **hanno conseguito qualche risultato:** i conflitti sono diminuiti e un numero crescente di alunni è intervenuto direttamente per far smettere il compagno che continuava a disturbare oppure ha sollecitato l'intervento dell'insegnante.

Tuttavia, se durante le lezioni tradizionali ormai si può affermare di lavorare in un clima sostanzialmente sereno, **rimane problematico il momento del lavoro di gruppo**, perché viene vissuto soprattutto come un'occasione di svago anziché come un mezzo per costruire insieme agli altri le proprie competenze.

Perciò il compito autentico proposto, che riguarda la **disciplina di italiano**, intende far percorrere agli alunni un tratto ulteriore sulla strada della familiarizzazione con le regole: quello che porta a **scegliere di seguire le regole perché si comprende che garantiscono il benessere degli individui e il progresso degli stessi assieme al gruppo di cui fanno parte.**

Il lavoro si articola in tre parti:

1^ PARTE: conoscenza del testo regolativo attraverso la proposta di una serie di testi interessanti per alunni della fascia d'età considerata e dotati di questionari-guida alla **comprensione** delle loro **caratteristiche formali** e alla **riflessione sulle motivazioni delle regole** che essi presentano (**vedi Materiali**). Si possono leggere insieme in classe oppure in piccoli gruppi. L'essenziale è che la **discussione** che segue alla lettura **coinvolga l'intera classe**. Durata della 1^ parte: **circa 2 ore;**

2^ PARTE: approccio diretto con la scrittura di un breve testo regolativo, *Le regole per lavorare in gruppo*, redatto dalla classe. Durata della 2^ parte: **circa ½ ora;**

3^ PARTE: coincide con il compito autentico, dettagliato in seguito nella *Consegna operativa*. Durata della 3^ parte: **circa 4 ore e mezza ½.**

TOTALE ORE (a casa e a scuola) IMPEGNATE NEL PROGETTO: circa 7 ore

Situazione-problema da prendere in carico (e da proporre nel modo che segue agli alunni):

Non è facile cambiare ordine di scuola (dalla primaria passare alla secondaria di primo grado) e al tempo stesso plesso scolastico. Ti ricordi le difficoltà che hai incontrato quando sei entrato in questa

scuola? Quali regole per vivere in questo nuovo ambiente hai imparato? Quali regole dovresti rispettare ma non riesci ancora a farlo? In quale semplice e confidenziale modo potresti proporre tutte queste regole ai nuovi compagni che conoscerai a settembre?

Traguardi disciplinari:

L'alunno

1. comprende testi regolativi orali e scritti cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo;
2. scrive correttamente testi regolativi adeguati alla situazione, allo scopo, all'argomento, e al destinatario;
3. usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali .

Competenze chiave per l'apprendimento permanente:

1. Comunicazione nella madrelingua;
2. Imparare ad imparare;
3. Competenze sociali.

Conoscenze

L'alunno

1. conosce le principali caratteristiche di un testo regolativo;
2. conosce l'ambiente scolastico e il modo in cui rapportarsi ad esso nei vari ambienti e situazioni.

Abilità

L'alunno

- ♣ comprende testi regolativi;
- ♣ riconosce le caratteristiche strutturali di un testo regolativo;
- ♣ scrive istruzioni chiare, sintetiche ma complete;
- ♣ esprime il proprio punto di vista confrontandolo con i compagni;
- ♣ concorda le regole per una serena convivenza;
- ♣ mette in atto comportamenti appropriati.

Atteggiamenti/comportamenti ovvero i modi di porsi dell'allievo, oggetto di osservazione:

L'allievo

- ♣ interagisce con il gruppo all'interno della classe;
- ♣ ascolta con attenzione e partecipazione le esperienze/idee altrui;
- ♣ espone rispettando tempi e turni di parola esperienze, idee e conoscenze acquisite.

Competenze attese (i numeri tra parentesi sono gli stessi del profilo delle competenze)

L'alunno

- produce testi regolativi per la realizzazione del prodotto preventivato, cioè una guida per i nuovi alunni; (1)
- sa adattare gli apprendimenti a nuovi contesti; (6)
- si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri; (10)
- è consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. (11)

Rapporto con una o più UA

Il compito autentico proposto è inserito **nel nucleo tematico della programmazione del docente** intitolato ***Osservare, ascoltare e raccontare per conoscere se stessi e imparare a stare con gli altri***, un percorso di accoglienza e di orientamento a sostegno della crescita individuale e relazionale.

Durata dell'intero progetto, che ha come perno il CA

Media (7 ore)

Consegna operativa (coincide con la 3^a PARTE)

E' necessario facilitare l'impatto con la scuola media agli alunni delle future prime, spiegando loro i comportamenti più adatti ai vari ambienti scolastici. Ecco cosa dovete fare:

- a. in gruppo con la tecnica del *brainstorming* scriveranno almeno una facciata di quaderno contenente regole relative ai seguenti ambienti scolastici: atri – palestra e spogliatoi - aula della classe e di altre classi quando la propria classe viene divisa perché manca un docente – aula del laboratorio di scienze – aule Lim – aula del laboratorio di arte – aula multimediale – aula di informatica – bagni; (**½ ora**)
- b. le regole saranno discusse e riviste all'interno del gruppo, che cercherà di scriverle in una forma positiva e amichevole; (**1 ora**)
- c. il portavoce di ogni gruppo le proporrà alla classe e questa nel suo insieme le discuterà, le accoglierà o le rigetterà, le modificherà e infine le condividerà; (**2 ore**)
- d. le regole così approvate saranno trascritte su un foglio A4 per ogni ambiente scolastico (dunque in tutto nove). Ogni foglio sarà appeso alla porta di ciascuno degli ambienti succitati; (**1 ora**)
- e. i singoli componenti di ogni gruppo a casa produrranno delle vignette che sintetizzino le regole. (**circa 1 ora a casa per ogni componente del gruppo**)

Prodotto: Guida illustrata riepilogativa da regalare ai nuovi arrivati nella cerimonia di benvenuto all'inizio dell'anno scolastico.

Materiali per lo sviluppo del CA

1^a PARTE: i seguenti testi tratti dal sito <http://unascuola.it/il-testo-regolativo/>: *Per volersi bene e vivere in salute, Consigli per il mare, Dieci regole per lavorare al computer*; il brano *Amicizia: istruzioni per l'uso* tratto dal libro *Sei la mia migliore amica ma ti odio! Amicizia istruzioni per l'uso*, di Rosie Rushton, ed. Mondadori (reperito nell'antologia *Biblioteca 2B*);

2^a PARTE: lavagna su cui scrivere le proposte di regole del lavoro di gruppo;

3^a PARTE: fogli A4, carta da disegno, matite colorate, penne di vari colori. Se il lavoro sarà impaginato al computer: stampante, scanner per catturare i disegni, programma Publisher per l'editing del lavoro, fotocopiatore.

Riferimento a indicatori di valutazione

Prove di verifica	Criteri di valutazione
1 ^a PARTE: verifiche sul testo regolativo. <u>Comprensione di un testo narrativo contenente le regole di un gioco</u> (<i>Il Quidditch, lo sport preferito della scuola di magia</i> , di Joanne K. Rowling, scaricabile dal sito http://www.capitello.it/files//matdocente/PS_classe_prima.pdf oppure reperibile nell'antologia <i>L'avventura del lettore. 1 Invalsi</i> , ed. Il Capitello) e <u>componimento di un testo regolativo</u> (Allegato 1)	Per la comprensione del testo scritto: - comprensione globale del testo; - comprensione degli elementi specifici del testo regolativo; - dedurre e collegare informazioni. (Allegato 2, rubrica n. 1) Per il componimento di un testo regolativo: - organizzazione delle informazioni in senso logico-cronologico; - correttezza morfo-sintattica; - adeguatezza lessicale; - ortografia; - coerenza e coesione; - ricchezza di contenuto; - rispetto della tipologia richiesta e della

	traccia. (Allegato 2, rubrica n. 2)
3^ PARTE: produzione della guida <i>Amiche regole</i> .	<ul style="list-style-type: none">- Attuare il progetto;- acquisire apprendimenti;- collaborare per favorire il confronto e superare le conflittualità;- rispettare tempi e ruoli;- rispettare le regole della convivenza civile. (Allegato 2, rubrica n. 3)

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	STRADA IN GIOCO “ Mettiamoci sulla buona strada per dare precedenza ... alla vita. ”
Prodotti	Disegni, attività in palestra e realizzazione di giochi di società con i segnali stradali e le barriere architettoniche.
Competenze chiave / competenze culturali	<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri. • Riflettere, confrontarsi, discutere con adulti e coetanei. • Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Assumere comportamenti rispettosi di sé e degli altri. • Riconoscere i principali segnali e muoversi negli spazi circostanti, rispettando il codice stradale. <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. • Pianificare, organizzare e realizzare il proprio lavoro. <p>COMPETENZE DIGITALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari. • Ricercare informazioni stradali /percorsi e visualizzare immagini, utilizzando in modo adeguato il PC. <p>COMPETENZE DISCIPLINARI IN SCIENZE, ITALIANO, ARTE E IMMAGINE, MATEMATICA, TECNOLOGIA, MUSICA, ED.FISICA, STORIA E GEOGRAFIA, L2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare nella madrelingua e in L2 in modo efficace partecipando a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti. • Analizzare e interpretare indicazioni stradali per ricavarne informazioni e prendere decisioni. • Risolvere problemi legati a contesti quotidiani, per porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Interpretare le indicazioni stradali, utilizzando strumenti informatici, rappresentazioni grafiche e l' ascolto di canzoni mirate. • Riconoscere le varie tipologie di suoni e rumori che esprimono situazioni di pericolo e non. • Esplorare, individuare ed elaborare percorsi stradali ottimali per raggiungere una meta. <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reperire informazioni da varie fonti. • Organizzare le informazioni (ordinare – confrontare- collegare). • Porre domande pertinenti. • Desumere e sintetizzare le informazioni e le indicazioni stradali. • Applicare il pensiero computazionale per fornire informazioni in maniera logica e condivisa.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi. • Ricostruire verbalmente le fasi dell'esperienza vissuta. • Ampliare il patrimonio lessicale relativo al registro del codice stradale. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Saper realizzare graficamente i percorsi stradali. • Ascoltare e decodificare i discorsi altrui per scegliere il tragitto più breve / più comodo. • Progettare e inventare semplici mappe stradali. • Esprimere semplici giudizi/ valutazioni sul lavoro di gruppo e sulle attività progettate. • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune , confrontandosi con punti di vista diversi. 	<p>Le figure geometriche piane. Le principali unità di misura di lunghezza. Regole dei giochi. Istruzioni dei giochi. Fasi di un'azione . Concetti spazio-temporali . Mappe e percorsi. Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni. Significato della regola. Modalità di decisione. Regole della discussione. Regole fondamentali della convivenza. Le principali regole di educazione stradale relative alla mobilità dei diversamente abili. Le barriere architettoniche. Il proprio corpo e le sue potenzialità in uno spazio delimitato. Principali contatti di primo soccorso stradale.</p>
Utenti destinatari	Tutti gli alunni dei tre segmenti scolastici.
Prerequisiti	Lavorare insieme con spirito di collaborazione e condivisione. Saper esprimere la propria opinione. Partecipare attivamente ad attività laboratoriali di gruppo e individuali. Utilizzare internet per raccogliere informazioni e approfondire conoscenze.
Fase di applicazione	Da ottobre a gennaio.
Tempi	Un'ora a settimana durante il periodo scolastico indicato.
Esperienze attivate	Introduzione dell'argomento e motivazione degli alunni. Elaborazione, realizzazione e presentazione dei prodotti realizzati. Sperimentazione dei percorsi elaborati. Illustrazione delle regole/istruzioni dei percorsi. Realizzazione e condivisione delle esperienze vissute, intese come strategie di inclusione. Riflessioni meta cognitive dell'esperienza vissuta.
Metodologia/strategie didattiche	Osservazione dell'ambiente limitrofo alla scuola. Coinvolgimento della polizia municipale del luogo. Lavoro di gruppo, lavoro individuale, attività di laboratorio, apprendimento per scoperta. Problem solving. Elementi di apprendimento cooperativo. Utilizzo delle risorse digitali. Discussioni guidate. Tutoring.
Risorse umane interne esterne	Risorse interne : docenti, personale scolastico. Risorse esterne : associazioni del territorio, enti locali.
Strumenti	Materiale ludico, di facile consumo. Materiale fornito dal docente. Lim e tablet. Materiale strutturato e non.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Valutazione	<p>La valutazione del progetto verterà sui seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none">- partecipazione, impegno, interesse, capacità di autonomia e organizzazione del lavoro;-rispetto delle regole;-puntualità nell'esecuzione, pertinenza del linguaggio utilizzato , collaborazione con i compagni;- capacità di individuare le caratteristiche dei vari materiali;- conoscenze e abilità acquisite nelle diverse discipline coinvolte. <p>Agli alunni verrà somministrato un questionario dal titolo “ La mia esperienza” per esprimere le proprie considerazioni sul progetto.</p>
--------------------	--

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo dell' Uda

STRADA IN GIOCO

“Mettiamoci sulla buona strada per dare precedenza ... alla vita.”

Cosa si chiede di fare

Le attività che andremo ad affrontare hanno lo scopo di far scoprire il piacere di muoversi correttamente e in modo consapevole nei propri spazi.

Inventeremo e progetteremo alcuni percorsi.

In che modo:

Lavoreremo in gruppo, perché le regole devono essere conosciute e rispettate individualmente , ma nascono dalla condivisione.

Lavorare insieme agli altri farà parte della tua futura professione.

Alcune attività/schede e illustrazioni vi saranno proposte e condotti dall'insegnante e/o dal gruppo.

Quali prodotti:

Durante lo svolgimento delle attività, cercheremo attività da realizzare, inventeremo e costruiremo insieme percorsi; realizzeremo cartelloni e grafici per rappresentare la nostra esperienza.

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

Alla fine della nostra esperienza , diventeremo capaci di costruire mappe e percorsi e di organizzarci, per muoverci negli spazi in modo consapevole e rispettoso dell'ambiente e degli altri.

Tempi :

L'UDA sarà realizzata da ottobre a gennaio per un'ora a settimana.

Risorse umane : interne e esterne

L'UDA sarà realizzata dalle insegnanti di classe.

Strumenti:

Materiale multimediale e in rete, strutturato e non; computer; LIM; schede di lavoro fornite dai docenti.

Criteri di valutazione

La valutazione del progetto verterà sui seguenti indicatori:

- collaborazione e partecipazione nella realizzazione del prodotto;
- partecipazione degli alunni;
- conoscenze e abilità acquisite nelle diverse discipline coinvolte.

Autovalutazione

Agli alunni verrà somministrato un questionario dal titolo “La mia esperienza” per esprimere le proprie considerazioni sul progetto attraverso un' autovalutazione , in termini di percezione del livello raggiunto e dell'obiettivo da raggiungere nell'apprendimento disciplinare.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: STRADA IN GIOCO “Metiamoci sulla buona strada per dare precedenza ... alla vita.”
Coordinatore: coordinatore di ciascuna classe
Collaboratori : tutti gli insegnanti di classe

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI UDA

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Esposizione e condivisione con gli allievi del progetto. Riflessioni sull'importanza delle regole e dell'educazione stradale. Conversazione e discussione guidata.	Lezione frontale. Conversazioni. Uso della LIM. Uso di strumenti diversi.	Condivisione del progetto. Individuazione del compito da produrre e comprensione della sua importanza. Sviluppo della curiosità.	1 ora a settimana	Verranno valutati: l'interesse nei confronti dell'attività; la partecipazione alle conversazioni; l'impegno individuale e di gruppo.
2	Ricerca documentata di informazioni gli spazi da percorrere. Condivisione delle regole di educazione stradale.	Materiale strutturato e non. Conversazioni. LIM.	Acquisizione di informazioni e nozioni sul codice stradale.	1 ora a settimana	Verranno valutate: le capacità di utilizzo degli strumenti utilizzati; la pertinenza e l'originalità dei prodotti realizzati; l'uso del linguaggio specifico; il livello di approfondimento.
3	Discussione e distinzione delle idee realizzabili. Individuazione di materiali, spazi e azioni necessari per la realizzazione dei giochi/percorsi.	Conversazioni LIM	Familiarizzazione con le regole di convivenza sociale e civica.	1 ora a settimana	Verrà valutata la conoscenza delle giuste procedure per la realizzazione di percorsi e delle regole di una sana convivenza sociale e civica.
4	Realizzazione di mappe/piccoli itinerari stradali. Preparazione di cartelloni. Elaborazione di un semplice codice con indicazioni stradali relativi ad un breve percorso.	Lavori di gruppo. Materiali vari. LIM	Realizzazione di percorsi/ mappe e cartelloni . Capacità di organizzare il lavoro e di suddividere i compiti.	1 ora a settimana	Verranno valutate: la capacità di cooperare con i compagni; la capacità di comprendere le indicazioni per la realizzazione delle varie attività.
5	Creazione di uno slogan che promuova il lavoro individuale e di gruppo.	Conversazioni Uso della LIM	Sviluppo di apprendimento condiviso.	1 ora a settimana	Verrà valutata l'interiorizzazione dei comportamenti responsabili nei confronti del gruppo e la condivisione delle regole.
6	Somministrazione della relazione individuale dello studente e rubrica di autovalutazione.	Modelli strutturati per la valutazione e autovalutazione.	Compilazione dei modelli per la valutazione e autovalutazione.	1 ora a settimana	Verrà valutata la capacità di auto valutarsi e di migliorare ed arricchire il proprio lavoro.

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

	TEMPI			
Fasi	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO
1	4ore			
2		4ore		
3			3ore	
4				4ore

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Denominazione	STRADA IN GIOCO “Mettramoci sulla buona strada per dare precedenza ... alla vita.”
Prodotti	Disegni, attività in palestra e realizzazione di giochi di società con i segnali stradali e le barriere architettoniche. Realizzazione di grafici, cartelloni e di manufatti per il mercatino di Natale. Concerto di Natale
Competenze chiave / competenze culturali	<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri. • Riflettere, confrontarsi, discutere con adulti e coetanei. • Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Assumere comportamenti rispettosi di sé e degli altri. • Riconoscere i principali segnali e muoversi negli spazi circostanti, rispettando il codice stradale. <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. • Pianificare, organizzare e realizzare il proprio lavoro. <p>COMPETENZE DIGITALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari. • Ricercare informazioni stradali /percorsi e visualizzare immagini, utilizzando in modo adeguato il PC. <p>COMPETENZE DISCIPLINARI IN SCIENZE, ITALIANO, ARTE E IMMAGINE, MATEMATICA, TECNOLOGIA, MUSICA, ED.FISICA, STORIA E GEOGRAFIA, L2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare nella madrelingua e in L2 in modo efficace partecipando a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti. • Analizzare e interpretare indicazioni stradali per ricavarne informazioni e prendere decisioni. • Risolvere problemi legati a contesti quotidiani, per porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Interpretare le indicazioni stradali, utilizzando strumenti informatici, rappresentazioni grafiche e l' ascolto di canzoni mirate. • Riconoscere le varie tipologie di suoni e rumori che esprimono situazioni di pericolo e non. • Esplorare, individuare ed elaborare percorsi stradali ottimali per raggiungere una meta. <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reperire informazioni da varie fonti. • Organizzare le informazioni (ordinare – confrontare- collegare). • Porre domande pertinenti. • Desumere e sintetizzare le informazioni e le indicazioni stradali. • Applicare il pensiero computazionale per fornire informazioni in maniera logica e condivisa.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi. • Ricostruire verbalmente le fasi dell'esperienza vissuta. • Ampliare il patrimonio lessicale relativo al registro del codice stradale. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Saper realizzare graficamente i percorsi stradali. • Ascoltare e decodificare i discorsi altrui per scegliere il tragitto più breve / più comodo. • Progettare e inventare semplici mappe stradali. • Esprimere semplici giudizi/ valutazioni sul lavoro di gruppo e sulle attività progettate. • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune , confrontandosi con punti di vista diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le figure geometriche piane e solide. • Le principali unità di misura. • Conoscenza dei principali concetti e grafici spazio /tempo, di percorsi e mappe stradali. • Regole dei giochi. • Fasi di un'azione . • Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni. • Significato della regola. • Modalità di decisione. • Regole fondamentali della convivenza. • Le principali regole di educazione stradale anche relative alla mobilità dei diversamente abili. • Le barriere architettoniche. • Il proprio corpo e le sue potenzialità in uno spazio delimitato. • Principali contatti di primo soccorso stradale.
Utenti destinatari	Tutti gli alunni dei tre segmenti scolastici.
Prerequisiti	Lavorare insieme con spirito di collaborazione e condivisione. Saper esprimere la propria opinione. Partecipare attivamente ad attività laboratoriali di gruppo e individuali. Utilizzare internet per raccogliere informazioni e approfondire conoscenze.
Fase di applicazione	Da ottobre a gennaio.
Tempi	Un'ora a settimana durante il periodo scolastico indicato.
Esperienze attivate	Introduzione dell'argomento e motivazione degli alunni. Elaborazione, realizzazione e presentazione dei prodotti realizzati. Sperimentazione dei percorsi elaborati. Illustrazione delle regole/istruzioni dei percorsi. Realizzazione e condivisione delle esperienze vissute, intese come strategie di inclusione. Riflessioni meta cognitive dell'esperienza vissuta.
Metodologia/strategie didattiche	Osservazione dell'ambiente limitrofo alla scuola. Coinvolgimento della polizia municipale del luogo. Lavoro di gruppo, lavoro individuale, attività di laboratorio, apprendimento per scoperta. <ul style="list-style-type: none"> • Problem solving. • Elementi di apprendimento cooperativo. • Utilizzo delle risorse digitali. • Discussioni guidate. • Tutoring.
Risorse umane interne esterne	Risorse interne : docenti, personale scolastico. Risorse esterne : associazioni del territorio, enti locali.
Strumenti	Materiale ludico, di facile consumo, da riciclo. Lim e tablet. Materiale strutturato e non.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Valutazione

La valutazione del progetto verterà sui seguenti indicatori:

- partecipazione, impegno, interesse, capacità di autonomia e organizzazione del lavoro;
- rispetto delle regole;
- puntualità nell'esecuzione, pertinenza del linguaggio utilizzato, collaborazione con i compagni;
- capacità di individuare le caratteristiche dei vari materiali;
- conoscenze e abilità acquisite nelle diverse discipline coinvolte.

Agli alunni verrà somministrato un questionario dal titolo "La mia esperienza" per esprimere le proprie considerazioni sul progetto.

SCHEMA DI PROGETTO DA CONSEGNARE AGLI STUDENTI

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo dell' Uda

STRADA IN GIOCO

“Mettiamoci sulla buona strada per dare precedenza ... alla vita.”

Cosa si chiede di fare

Le attività che andremo ad affrontare hanno lo scopo di far scoprire il piacere di muoversi correttamente e in modo consapevole nei propri spazi.

Inventeremo e progetteremo alcuni percorsi.

In che modo:

Lavoreremo in gruppo, perché le regole devono essere conosciute e rispettate individualmente , ma nascono dalla condivisione.

Lavorare insieme agli altri farà parte della tua futura professione.

Alcune attività/schede e illustrazioni vi saranno proposte e condotti dall'insegnante e/o dal gruppo.

Quali prodotti:

Durante lo svolgimento delle attività, cercheremo attività da realizzare, inventeremo e costruiremo insieme percorsi; realizzeremo cartelloni, grafici e manufatti per rappresentare la nostra esperienza.

Sotto la guida dell'insegnante di musica ci esibiremo con un "Concerto Natalizio" a tema.

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

Alla fine della nostra esperienza , diventeremo capaci di costruire manufatti, mappe e percorsi e di organizzarci, per muoverci negli spazi in modo consapevole e rispettoso dell'ambiente e degli altri.

Tempi :

L'UDA sarà realizzata da ottobre a gennaio per un'ora a settimana.

Risorse umane : interne e esterne

L'UDA sarà realizzata sotto la coordinazione dei docenti di classe.

Strumenti:

Materiale multimediale e in rete, strutturato e non, materiale da riciclo; computer; LIM; schede di lavoro fornite dai docenti.

Criteri di valutazione

La valutazione del progetto verterà sui seguenti indicatori:

- collaborazione e partecipazione nella realizzazione del prodotto;
- partecipazione degli alunni;
- conoscenze e abilità acquisite nelle diverse discipline coinvolte.

Autovalutazione

Agli alunni verrà somministrato un questionario dal titolo "La mia esperienza" per esprimere le proprie considerazioni sul progetto attraverso un' autovalutazione, in termini di percezione del livello raggiunto e dell'obiettivo da raggiungere nell'apprendimento disciplinare.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: STRADA IN GIOCO “Metiamoci sulla buona strada per dare precedenza ... alla vita.”
Coordinatore: coordinatore di ciascuna classe
Collaboratori : tutti gli insegnanti di classe (vedi compiti di realtà/autentici disciplinari in allegato)

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI UDA

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Esposizione e condivisione con gli allievi del progetto. Riflessioni sull'importanza delle regole e dell'educazione stradale. Conversazione e discussione guidata.	Lezione frontale. Conversazioni. Uso della LIM. Uso di strumenti diversi.	Condivisione del progetto. Individuazione del compito da produrre e comprensione della sua importanza. Sviluppo della curiosità.	1 ora a settimana	Verranno valutati: l'interesse nei confronti dell'attività; la partecipazione alle conversazioni; l'impegno individuale e di gruppo.
2	Ricerca documentata di informazioni gli spazi da percorrere. Condivisione delle regole di educazione stradale.	Materiale strutturato e non. Conversazioni. LIM.	Acquisizione di informazioni e nozioni sul codice stradale.		Verranno valutate: le capacità di utilizzo degli strumenti utilizzati; la pertinenza e l'originalità dei prodotti realizzati; l'uso del linguaggio specifico; il livello di approfondimento.
3	Discussione e distinzione delle idee realizzabili. Individuazione di materiali, spazi e azioni necessari per la realizzazione dei giochi/percorsi.	Conversazioni LIM	Familiarizzazione con le regole di convivenza sociale e civica.	1 ora a settimana	Verrà valutata la conoscenza delle giuste procedure per la realizzazione di percorsi e delle regole di una sana convivenza sociale e civica.
4	Realizzazione di mappe/piccoli itinerari stradali. Preparazione di cartelloni. Elaborazione di un semplice codice con indicazioni stradali relativi ad un breve percorso.	Lavori di gruppo. Materiali vari. LIM	Realizzazione di percorsi/ mappe e cartelloni . Capacità di organizzare il lavoro e di suddividere i compiti.		Verranno valutate: la capacità di cooperare con i compagni; la capacità di comprendere le indicazioni per la realizzazione delle varie attività.
5	Realizzazione di manufatti da esporre al mercatino di Natale. Esibizione in un "Concerto di Natale" a tema	Conversazioni Uso della LIM Materiali vari anche da riciclo.	Sviluppo di apprendimento condiviso.	1 ora a settimana	Verrà valutata l'interiorizzazione dei comportamenti responsabili nei confronti del gruppo e la condivisione delle regole .
6	Esecuzione di compiti di realtà nelle varie discipline	Materiale strutturato e non.	Acquisizione di competenze attraverso i compiti di realtà	1 ora a settimana	Verrà valutato il livello di raggiungimento delle competenze disciplinari

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

	TEMPI			
Fasi	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO
1, 2	4ore			
3, 4		4ore		
5			3ore	
6				4ore

RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente (classi 1[^], 2[^], 3[^] Scuola Secondaria di Primo Grado)
“La mia esperienza”

1. Descrivi il percorso generale dell'attività

2. Indica in tuo ruolo e cosa hai realizzato

3. Indica quale fase di lavoro ti ha particolarmente interessato e perchè

4. Indica quali materiali/risorse hai utilizzato

5. Scrivi che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

6. Indica con una crocetta come valuti il lavoro da te svolto

- Non sufficiente**
- Sufficiente**
- Buono**
- Discreto**
- Ottimo**

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPITI AUTENTICI DISCIPLINARI
UDA “STRADA IN GIOCO”

DISCIPLINE	PRIMO ANNO	SECONDO ANNO	TERZO ANNO
ITALIANO	Città e strada nella cultura delle persone	Il linguaggio attraverso i segni	Elementi di urbanistica
INGLESE	I luoghi della città	La segnaletica	Siti di interesse culturale e storico
FRANCESE	I luoghi della città	La segnaletica	Siti di interesse culturale e storico
STORIA	Il ruolo della strada come parte della città	Diverse forme di inquinamento nel tempo	Sviluppi urbani nella storia
GIOGRAFIA	Tipologia e struttura della strada	Modelli urbani e loro rappresentazioni	La forma del territorio
MATEMATICA	Assi cartesiani e lettura della cartografia	Figure geometriche e segnaletica stradale	Geometria nello spazio
SCIENZE	Inquinamento dell'aria provocato dai mezzi di trasporto	Limiti di velocità nella guida di autoveicoli, tempi di reazione e di frenata, grafici di velocità, spazio, tempo, accelerazione, ecc.	Gli effetti sulla guida delle sostanze psicoattive
TECNOLOGIA	I materiali nella segnaletica stradale	La segnaletica stradale e l'arredo urbano	I mezzi di trasporto e il codice della strada
MUSICA	Rumori della strada	Suono e segnaletica stradale	Ambienti e decibel
ARTE E IMMAGINE	Gli elementi che compongono la strada	Segnaletica e semiologia	La città a misura d'uomo
EDUCAZIONE FISICA	Orientamento spazio-temporale	Percezione dei segnali	Tempi di reazione
RELIGIONE	Intaglio al traforo di mezzi di trasporto del passato e attuali	Intaglio al traforo di mezzi di trasporto del passato e attuali	Intaglio al traforo di mezzi di trasporto del passato e attuali