

## MODELLO PROGETTAZIONE UPC (unità lavoro per competenze)

(Concordato dal Gruppo Laboratoriale della Rete Nexus - in data 27.03.15)

<b>DATI IDENTIFICATIVI</b>	<b>Anno scolastico:</b> 2016/2017
	<b>Ordine:</b> PRIMARIA
	<b>Classe/i:</b> Prime Acerbi-Giolitti
	<b>Tempi:</b> dal 06 al 10 marzo 2017
	<b>Discipline coinvolte:</b> Discipline coinvolte: Italiano, Matematica, Tecnologia. <b>Titolo:</b> Il gioco degli Amici di classe

<b>APPRENDIMENTI</b>	<b>Competenze:</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</li> <li>- Competenza di matematica e competenza base di tecnologia</li> <li>- Spirito di iniziativa ed imprenditorialità</li> <li>- Competenze sociali e civiche</li> </ul>	
	<b>Traguardo/Liv:</b>	
	<b>Italiano:</b> Partecipa a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.	
	<b>Matematica:</b> Si muove con sicurezza nel calcolo scritto con i numeri naturali entro il 20	
	<b>Tecnologia:</b> Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	
	<b>Tipo di compito unitario:</b> , Organizzare e realizzare un gioco di gruppo.	
<b>Compito unitario in situazione:</b> Realizzazione del percorso del tabellone e giocare secondo le regole date		
	<b>Conoscenze:</b>	<b>Abilità:</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regole della comunicazione tra pari / con gli adulti.</li> <li>• lettura e comprensione di semplici istruzioni</li> <li>• calcoli scritti e orali</li> <li>• realizzazione di oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eseguire un'attività tenendo conto delle istruzioni date</li> <li>• contare in senso progressivo e regressivo</li> <li>• eseguire semplici operazioni con i numeri naturali entro il 20</li> <li>• leggere, comprendere ed eseguire semplici consegne e procedure.</li> <li>• realizzare un manufatto secondo le indicazioni fornite.</li> <li>• sviluppare abilità manuali.</li> </ul>

<b>MEDIAZIONE DIDATTICA</b>	<b>SCELTE ORGANIZZATIVE</b>
	<p><b>Ambiente di apprendimento /strumenti e sussidi:</b></p> <p>Laboratori di classe.</p> <p>Organizzazione dello spazio aula con 4/5 raggruppamenti di banchi</p> <p>Gruppi eterogenei di 4/5 bambini.</p> <p>Assegnazione da parte dei docenti di compiti e funzioni.</p> <p>Chiarimenti sul prodotto finale e le caratteristiche che lo stesso dovrà possedere.</p> <p>Materiale di facile consumo, schede didattiche da completare</p>
	<p><b>Temporalità:</b> nella settimana dal 06 al 10 marzo si modificherà l'orario delle discipline e si attueranno momenti di compresenza.</p>
	<p><b>Socio relazionalità:</b></p> <p>si stabiliranno regole condivise da tutto il gruppo</p> <p>si assegneranno agli alunni di ciascun gruppo i diversi ruoli:</p> <p>capogruppo: coordina le attività del gruppo;</p> <p>silenziatore: ricorda ai compagni di parlare uno alla volta e di tenere un tono di voce moderato;</p> <p>comunicatore: chiede spiegazioni all'insegnante;</p> <p>controllore del tempo: controlla quando il tempo a disposizione è scaduto.</p>
	<b>AZIONE DIDATTICA</b>
	<p><b>Fasi:</b></p> <p>"modelling"</p> <p>-durante la settimana stabilita, sullo spunto di un modello (gioco dell'oca in scatola), gli alunni realizzeranno un tabellone completandolo con le tessere su cui inseriranno le informazioni proposte.</p> <p>"coaching"</p> <p>- Sotto la guida dell'insegnante gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi, organizzeranno il materiale loro fornito e risolveranno i vari quesiti.</p> <p>"scaffolding"</p> <p>-L'insegnante, passando tra i gruppi, incoraggerà i bambini, stimolando quelli più restii a mettersi in gioco.</p> <p>"fading"</p> <p>- Gradualmente gli alunni dovranno diventare sempre più autonomi nello svolgimento del gioco.</p>

	<p><b>Azioni/tempi:</b></p> <p>1^fase: 3/4 ore</p> <p>2^ fase: 3/4 ore</p> <p>3^fase: 2/3 ore</p> <p>4^ fase: 2/3 ore</p>
--	---

<p><b>DISPOSITIVO DI VALUTAZIONE</b></p>	<p><b>Criteri strumenti per accertare i livelli di padronanza di conoscenze e abilità:</b></p> <p>L'insegnante valuterà il percorso attraverso la capacità individuale di reperire dati ed organizzarli, di lavorare in gruppo per un prodotto comune.</p> <p>Strumenti: si farà riferimento alla mappa fattoriale allegata.</p>
--	--