

## 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: 2015/2016</b>	
	<b>Ordine: Scuola Primaria</b>	
	<b>Classe: Quarta</b>	
	<b>Tempi: Gennaio</b>	
	<b>Discipline coinvolte: Religione –Italiano – Storia – Geografia – Arte e immagine.</b>	
<b>APPREDIMENTI</b>	<b>Competenze secondo il Mod. Nazionale allegato alla C.M. n.3/2015:</b>	
	<b>Competenze sociali e civiche</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppa comportamenti consapevoli di convivenza civile,rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo.</li> </ul>	
	<b>Spirito di imprenditorialità</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizza semplici progetti.</li> </ul>	
	<b>Consapevolezza ed espressione culturale ed artistica.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell’insegnante.</li> </ul>		
<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze :</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>L’alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell’ambiente in cui vive.</li> <li>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani e documento fondamentale della nostra cultura.</li> <li>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento</li> <li>Si confronta con l’esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo..</li> </ul>		
<b>Tipo di compito unitario:</b> Realizzazione di un prodotto.		
<b>Compito unitario in situazione:</b> Costruzione di un cartellone raffigurante un villaggio , con usi e costumi della società in Palestina al tempo di Gesù.		
<b>Conoscenze:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conosce l’ambiente storico-geografico, politico e sociale al tempo di Gesù.</li> <li>Conosce gli usi e costumi al tempo di Gesù.</li> <li>Conosce le fonti storiche riguardanti Gesù.</li> </ul>		
<b>Abilità:</b>		
<b>Dio e l’uomo.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sa che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all’uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.</li> </ul>		
<b>L Bibbia e le altre fonti.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ricostruisce le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.</li> <li>Riconosce avvenimenti, persone strutture fondamentali della Chiesa Cattolica.</li> </ul>		
<b>I valori etici e religiosi</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconosce nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.</li> </ul>		

**SCELTE ORGANIZZATIVE**

<b>MEDIAZIONE DIDATTICA</b>	<p><b>Ambiente di apprendimento</b> : raggruppamento banchi</p> <p><b>Strumenti e sussidi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura libro di testo e compilazione quaderno operativo.</li> <li>• Fotocopie fornite dall'insegnante.</li> <li>• Discussione guidata</li> <li>• Cartellone sul quale verrà raffigurata la società, gli usi e costumi al tempo di Gesù,</li> <li>• Colla, forbici, farina di mais.</li> </ul>
	<p><b>Socio relazionalità:</b></p> <p>lavoro di gruppo supportato dalla collaborazione e dall'aiuto dell'insegnante.</p>
	<b>AZIONE DIDATTICA</b>
	<p><b>Fasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Modelling</i>: l'insegnante mostra un tipico villaggio palestinese al tempo di Gesù, con usi e costumi del tempo spiegando agli alunni le diverse fasi della realizzazione del cartellone.</li> <li>2. <i>Coaching</i>: Sotto la guida dell'insegnante gli alunni inizieranno a disegnare e colorare un tipico villaggio della Palestina al tempo di Gesù..</li> <li>3. <i>Scaffolding</i>: L'insegnante guiderà gli alunni nelle fasi di realizzazione del cartellone, sostenendoli e assistendoli durante la procedura ed intervenendo se in difficoltà.</li> <li>4. <i>Fading</i>: Gradualmente gli alunni saranno lasciati in autonomia nella realizzazione del prodotto mentre l'insegnante incoraggerà continuamente l'aiuto ed il sostegno reciproco.</li> </ol>
<b>DISPOSITIVO DI VALUTAZIONE</b>	<p><b>Criteri e strumenti per accertare i livelli di competenza:</b></p> <p>Le competenze sono valutate sulla base del seguente schema:</p> <p><b>Livello A:</b> L'alunno ha realizzato in completa autonomia il prodotto</p> <p><b>Livello B:</b> L'alunno ha realizzato il prodotto richiesto con alcuni interventi dell'insegnante.</p> <p><b>Livello C:</b> L'alunno ha realizzato il prodotto con molteplici interventi dell'insegnante.</p> <p><b>Livello D :</b> L'alunno non e' riuscito a realizzare il prodotto richiesto.</p>
	<p><b>Criteri e strumenti per accertare i livelli di padronanza di conoscenze e abilità.</b></p> <p><b>Criteri:</b> Attraverso una prova pratica opportunamente stabilita vengono assegnati i voti con criteri stabiliti collegialmente:</p> <p><b>NON SUFFICIENTE:</b> obiettivo non raggiunto</p> <p><b>SUFFICIENTE:</b> obiettivo parzialmente raggiunto</p> <p><b>DISCRETO:</b> obiettivo sostanzialmente raggiunto</p> <p><b>BUONO:</b> obiettivo raggiunto con qualche insicurezza</p> <p><b>DISTINTO:</b> obiettivo pienamente raggiunto con qualche imprecisione</p> <p><b>OTTIMO:</b> obiettivo pienamente e perfettamente raggiunto</p> <p><b>Strumenti:</b> Verifica scritta a risposte multiple.(segnare con una crocetta la risposta esatta).</p>

