MODELLO PROGETTAZIONE UPC (unità lavoro per competenze)

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

DATI IDENTIFICATIVI	Anno scolastico: 2015-2016
	Ordine: primaria
	Classe: IV A ACERBI
	Tempi: GENNAIO - FEBBRAIO
	Discipline coinvolte: geografia, tecnologia

APPRENDIMENTI	Competenza/e: imparare ad imparare spirito di iniziativa e imprenditorialità competenze di base in tecnologia competenze digitali	
	Traguardo/Liv: GEOGRAFIA Individua i caratteri che connotano i paesaggi vulcanici con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti TECNOLOGIA Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali	
	Tipo di compito unitario: (3) Conoscere ambienti geografici: i vulcani	
	Compito unitario in situazione: (4) Realizzazione di ricerche (consultando testi e tecnologie informatiche), plastici e cartelloni.	
	Conoscenze: (5) GEOGRAFIA <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale del territorio italiano TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare internet per reperire notizie e informazioni - Progettazione di un semplice oggetto. 	Abilità: (6) GEOGRAFIA <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani. TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari - Realizzare cartelloni

LEGENDA:

- (1) Riportare il codice o la denominazione del filone o dei filoni di competenza su cui si lavora
- (2) Riportare il codice o la descrizione del traguardo su cui si lavora
- (3) Descrivere il tipo di compito unitario [3 e 4 possono essere entrambi o in alternativa]
- (4) Descrivere il compito in situazione [3 e 4 possono essere entrambi o in alternativa]
- (5) / (6) Specificare le conoscenze e le abilità essenziali per l'assunzione del compito

MEDIAZIONE DIDATTICA	SCELTE ORGANIZZATIVE
	Ambiente di apprendimento /strumenti e sussidi: (1) Raggruppamento dei banchi per facilitare il lavoro a piccolo gruppo (dai 3 ai 5 alunni per gruppo secondo la scelta degli alunni). Testi, Computer, Materiale di facile consumo.
	Temporalità: (2) L'orario di classe non è stato modificato
	Socio relazionalità: (3). Gli alunni lavorano a piccolo gruppo per favorire i rapporti di collaborazione. L'insegnante assume il ruolo di osservatore aiutando con suggerimenti
	AZIONE DIDATTICA
	Fasi: (4) Modelling- L'insegnante introduce, attraverso l'utilizzo del libro di testo e dei mezzi informatici, i caratteri che connotano i paesaggi vulcanici. Coaching- L'insegnante aiuta gli alunni a localizzare sulla carta geografica dell'Italia i principali vulcani e a ricercare notizie riguardo gli aspetti che hanno maggiormente interessato gli alunni. Scaffolding- L'insegnante guida gli alunni nella progettazione di cartelloni e di plastici Fading- Gli alunni realizzano cartelloni e plastici
Azioni/tempi: (5) Durante i mesi di Gennaio e Febbraio, sono state dedicate all'attività due ore settimanali.	

LEGENDA:

- (1) Indicare eventualmente in che modo si è cercato di riprodurre l'ambiente di bottega
- (2) Indicare eventualmente in che modo si è cercato di riprodurre il tempo di bottega
- (3) Indicare eventualmente in che modo si è cercato di riprodurre la socialità di bottega
- (4) Specificare il modo e il peso assegnato alle quattro fasi della didattica di bottega: modelling, coaching, scaffolding e fading
- (5) Elencare sinteticamente le azioni e i tempi secondo la logica di un cronoprogramma

DISPOSITIVO DI VALUTAZIONE	Criteri e strumenti per accertare i livelli di competenza: Osservazione della capacità di progettare, in collaborazione con i compagni, cartelloni, plastici, ricerche inerenti l'argomento da sviluppare e di relazionare alla classe il lavoro svolto.
	Criteri strumenti per accertare i livelli di padronanza di conoscenze e abilità - Validità del proprio apporto nel lavoro di gruppo - Analisi dei prodotti/manufatti (cartelloni, plastici) realizzati - Utilizzo consapevole dei mezzi informatici per reperire informazioni - Conoscenza e rielaborazione dei contenuti appresi