

MODELLO PROGETTAZIONE UPC (unità lavoro per competenze)

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

DATI IDENTIFICATIVI	Anno scolastico: 2016/2017
	Ordine: Primaria
	Classe/i: 5 ^A /5 ^B via Giolitti
	Tempi: dal 06 al 10 marzo 2017
	Discipline coinvolte: Italiano, Matematica, Tecnologia, Storia, Geografia, Musica, Arte e immagine, Ed. Fisica.

LEGENDA:

(1) **Infanzia, Primaria, Secondaria I gr.; Biennio superiori**

APPRENDIMENTI	Competenza/e: A1 Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o con altri A2 Pianifica e organizza il proprio lavoro; B2 È capace di interpretare l'informazione; B3 Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti; C5 Assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria D5 Usa responsabilmente strumenti di comunicazione per interagire con soggetti diversi
	Traguardo/Liv: ITALIANO: partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il proprio turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. MATEMATICA: descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura. TECNOLOGIA: produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. STORIA: riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche

presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.

GEOGRAFIA: si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche.

Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

MUSICA: articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.

Improvvisa liberamente e in modo creativo imparando gradualmente a dominare tecniche, materiali, suoni e silenzi.

ARTE E IMMAGINE: l'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.

ED.FISICA: utilizza il linguaggio motorio e corporeo per comunicare e esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

Tipo di compito unitario: (3) *Qui si deve indicare la tipologia, se è generica.*

Compito unitario in situazione: RAPPRESENTAZIONI e COSTRUZIONI DI INTEGRAZIONE INTERCULTURALE E CREATIVITA' CON LETTURA E COSTRUZIONE DEL KAMISHIBAI (teatro di carta giapponese)

Conoscenze: (5)

ITALIANO

- Individuare informazioni per argomentare oralmente o per iscritto.
- Conoscere la punteggiatura come regola del flusso di parole.
- Conoscere la struttura e lo scopo di un testo
- Usare le strutture di base di un testo: introduzione, sviluppo, conclusione

MATEMATICA/TECNOLOGIA

- Riconoscere le proprietà delle figure geometriche piane.
- Misurazioni con unità di misura

Abilità: (6)

ITALIANO

- Utilizzare le informazioni per fini pratici, di intrattenimento e di svago
- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo
- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze

MATEMATICA/TECNOLOGIA

- Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e

	<p>adeguate alle richieste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano. • Conoscere le tecniche di rappresentazione della realtà su carta o su foglio informatico. <p>STORIA/GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocazione nello spazio degli eventi, individuazione delle relazioni di causa-effetto e/o dei possibili nessi con le caratteristiche geografiche del territorio. <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi musicali e pratica di semplici strumenti musicali. <p>ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione e comunicazione della realtà percepita. • Ricerca di soluzioni figurative originali. • Realizzazione di prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. <p>ED. FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione di forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. • Coreografie individuali e collettive. <p><i>si prendono in modo preciso dalla propria programmazione</i></p>	<p>simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti opportuni per rappresentare graficamente le figure. <p>STORIA/GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. <p>ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche. • Trasformare immagini e materiali • Sperimentare strumenti e tecniche diverse <p>ED. FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee. • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie. <p><i>Si prendono in modo preciso dalla propria programmazione</i></p>
--	---	--

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: uso di diversi spazi della scuola idonei alla esecuzione dell'attività. Utilizzo vario dello spazio aula.
	Temporalità: le insegnanti operano in collaborazione alla realizzazione del compito unitario nei tempi previsti dalla progettazione.
	Socio relazionalità: Gli alunni lavorano in gruppi omogenei preparati dai docenti, creando rapporti di collaborazione e di tutoraggio Gli insegnanti assumono il ruolo di guida e di osservatore, aiutando, se necessario, con suggerimenti e rinforzi.
	AZIONE DIDATTICA
	Fasi: modelling: importante per creare interazione ed equilibrio nel gruppo coaching: sempre presente durante le fasi di lavoro scaffolding: sempre presente durante il lavoro a causa della complessità dei gruppi classi aperte fading: si è affievolito nel tempo di lavoro grazie alla creazione di relazioni positive
Azioni/tempi: (5)	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro di costruzione e di “messa in scena” • Conoscenza della propria identità e del gruppo • Concetto di viaggio dal punto di vista didattico, psicologico ed antropologico • Partenza per il viaggio immaginario: costruzione della cartina del Mediterraneo • Recupero di materiale riciclato per la costruzione di barche (strumento utile per partire per il viaggio in mare ed arrivare in luoghi sconosciuti) • Conoscenza e studio di altre culture, conoscenza dei compagni stranieri, della loro identità, della loro storia, della loro cultura (appropriarsi del concetto di intercultura) • Invenzioni e scrittura delle storie per il kamishibai (scrittura in italiano, cinese, urdu, arabo); appropriarsi del concetto di inclusione • Rappresentazione grafica ed artistica della storia inventata • Tessere le relazioni tra i gruppi – attività collettiva (creazione di un tappeto con le stoffe che servirà per creare l'isola della lettura) • Costruzione dello strumento “kamishibai” • Organizzazione e allestimento di una mostra interattiva da presentare alle classi; lettura collettiva delle storie: racconti in valigia

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	<p>Criteri e strumenti per accertare i livelli di competenza:</p> <p>Osservazione dell’atteggiamento collaborativo durante l’attività, l’accettazione e il rispetto dei compagni, la valutazione delle abilità linguistiche, artistiche, pratiche e corporee e del livello di creatività messo in gioco.</p> <p>Capacità di accettare la “diversità”.</p> <p>COMPETENZE VALUTATE NELLA MAPPA FATTORIALE</p> <p>Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p>Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p> <p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p>Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p><i>si indichino i criteri che si usano normalmente. Non vi sono ancora indicazioni specifiche.</i></p>
	<p>Criteri strumenti per accertare i livelli di padronanza di conoscenze e abilità:</p> <p>Osservazione dell’atteggiamento collaborativo durante l’attività, l’accettazione e il rispetto dei compagni, la valutazione delle abilità linguistiche, artistiche, pratiche e corporee e del livello di creatività messo in gioco.</p> <p>Valutazione dell’intelligenza emotiva, dell’intelligenza linguistico verbale, dell’intelligenza visivo spaziale, dell’intelligenza musicale, dell’intelligenza intrapersonale cioè riuscire a comprendere le proprie emozioni, la propria individualità e di saperle inserire in un contesto sociale.</p> <p>Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p>

Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.

Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

si indichino i criteri che si usano normalmente. Non vi sono ancora indicazioni specifiche.