

Uda verticale 2019/2020 -2020/2021-2021/2022

Istituto comprensivo di Codigoro

FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
AUTOVALUTAZIONE DELLO STUDENTE

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	JEANS, ART AND JEWELS
Prodotti	Realizzazione di prodotti materiali e digitali ispirati all'astronomia secondo la gradualità degli ordini di scuola partecipanti
<i>Competenze mirate</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
1- <i>Imparare ad imparare</i>	Utilizza con efficacia tempo e risorse disponibili ai fini dell'apprendimento, divenendo consapevole dei propri punti di forza e di debolezza; sa orientarsi autonomamente nella ricerca di nuove informazioni necessarie a realizzare compiti autentici.
2- <i>Competenza matematica, in campo scientifico, tecnologico e digitale</i>	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali, con l'utilizzo di tecnologie artigianali e digitali. Utilizza con responsabilità tecniche di problem solving in ambito laboratoriale in applicazione a problemi di tipo scientifico, organizzativo e di supporto alla creatività.
3- <i>Comunicazione nella madrelingua</i>	Si esprime in forma orale e scritta in contesti di interazione, sia con i pari che con persone di età differente.
4- <i>Comunicazione nella lingua straniera</i>	Sa usare le proprie abilità linguistiche in compiti di Clil, di interazione orale e scritta ed in situazioni simulate di interazione online.
5- <i>Senso di iniziativa ed imprenditorialità</i>	Traduce le proprie idee in situazioni reali e sa pianificare e gestire problemi concreti ed astratti.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<p>1</p> <p>Partecipare con opinioni proprie alle fasi di discussione introduttiva ai vari laboratori in grande gruppo.</p> <p>Condividere idee e soluzioni in piccolo gruppo.</p> <p>Proporre metodi di ricerca di informazioni.</p> <p>Tradurre verbalmente risultati parziali.</p> <p>Elaborare documenti della propria ricerca.</p>	<p>1</p> <p>Strategie di comunicazione orale, basate su un ascolto attivo.</p> <p>Strategie organizzative e progettuali.</p> <p>Competenze sociali e civiche di condivisione orale e scritta delle proprie idee e soluzioni.</p> <p>Strategie di elaborazione documentale.</p>
<p>2</p> <p>Problematizzare situazioni date.</p> <p>Stabilire priorità nell'analisi delle informazioni.</p> <p>Conoscere i materiali e i mezzi tecnologici a disposizione.</p> <p>Utilizzare semplici applicazioni digitali per l'elaborazione documentale e progettuale.</p>	<p>2</p> <p>Strategie di problem solving.</p> <p>Capacità di utilizzare le proprie conoscenze pregresse per orientarsi in situazioni scientifiche, matematiche e tecnologiche nuove.</p> <p>Capacità di utilizzare materiali di recupero per la creazione di oggetti concreti nuovi.</p> <p>Utilizzazione di applicazioni digitali per la ricerca e l'elaborazione di documenti testuali, di foto e video (es. Book Creator)</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<p>3</p> <p>Comprendere testi orali e scritti riferibili all'ambito scientifico e digitale.</p> <p>Utilizzare lessico e strutture linguistiche a scopo comunicativo.</p> <p>Utilizzare lessico e strutture linguistiche a scopo organizzativo.</p> <p>Interagire oralmente in ambito scientifico e digitale.</p> <p>Creare testi espositivi di documentazione del proprio lavoro.</p>	<p>3</p> <p>Conosce il lessico riferito agli ambiti scientifico, matematico e tecnologico.</p> <p>Utilizza il lessico in contesti dati.</p> <p>Sa immaginare situazioni dialogiche reali e simulate ove si utilizzi il lessico espositivo di tipo scientifico e tecnologico.</p> <p>Prepara e scrive testi digitali di documentazione di percorsi e risultati.</p>
<p>4</p> <p>Compilare testi bucati.</p> <p>Preparare semplici testi scritti e orali di descrizione di situazioni ed oggetti.</p> <p>Condividere oralmente il proprio lavoro in modo descrittivo.</p> <p>Affrontare test di verifica basati su vocaboli e strutture utilizzati nel progetto.</p> <p>Scrivere brevi messaggi di interazione online in contesti dati.</p>	<p>4</p> <p>Sa collocare all'interno di testi bucati termini e parole, sia noti che dedotti dal contesto.</p> <p>Sa scrivere autonomamente e in gruppo semplici testi scritti.</p> <p>Sa descrivere oralmente immagini ed oggetti.</p> <p>Affronta test di diverso genere.</p> <p>Conosce formule del discorso riferibili all'interazione online.</p>
<p>5</p> <p>Riconoscere le proprie potenzialità a favore della realizzazione di un progetto.</p> <p>Gestire le proprie ed altrui potenzialità.</p> <p>Riconoscere l'originalità propria ed altrui e renderla efficace nei lavori in piccolo e grande gruppo.</p> <p>Organizzare un evento originale in tutte le sue parti.</p>	<p>5</p> <p>E' consapevole ed esprime le proprie preferenze in quanto ad attività e gusti personali.</p> <p>Gestisce un gruppo come tutor.</p> <p>Pianifica problemi, dando un ordine alle priorità.</p> <p>Organizza disposizioni di oggetti materiali e digitali in ambienti fisici dati.</p>
Utenti destinatari	Dalla Scuola dell'Infanzia, tutte le classi aderenti fino a comprendere la Scuola Secondaria di Secondo Grado (Polo scolastico di Codigoro)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Prerequisiti	Disponibilità a lavorare in modo laboratoriale a scuola e in Atelier digitale, principalmente secondo modalità di Steam, che già includono il learning by doing.
Fase di applicazione (attività)	Vedi Piano del lavoro
Tempi	Novembre 2019– giugno 2022
Esperienze attivate (cosa fa l'allievo)	Pianificazione e svolgimento di laboratori di ambito linguistico, scientifico e tecnologico sia in classe che in Atelier digitale o in aula informatica, secondo una modalità condivisa di Steam, vale a dire interdisciplinare e poggiata sulla seguente successione delle attività: documentazione e ricerca, indagine ed analisi e produzione di un elaborato o prodotto. I vari laboratori convergono nella realizzazione del compito autentico, l'evento finale che prevede una mostra in una Show-Room e la vendita dei prodotti materiali realizzati dai bambini e ragazzi, grazie al coinvolgimento delle famiglie.
Metodologia (cosa fa il docente)	<p>Somministra un test orale o scritto sugli stili di apprendimento, a scopo orientativo interno.</p> <p>Suddivide gli alunni in modo che ogni bambino possa svolgere al meglio le proprie funzioni e gestisce i gruppi con flessibilità.</p> <p>Guida i bambini e i ragazzi dal punto di vista teorico e pratico, lasciando che essi adottino una metodologia esecutiva propria e ad essi congeniale.</p> <p>Suggerisce soluzioni tecniche e tecnologiche, solo quando strettamente necessario.</p> <p>Propone idee e soluzioni artistiche nei laboratori ove gli allievi debbono produrre oggetti.</p> <p>Incoraggia l'originalità personale.</p>
Risorse umane • (interne/esterne)	<p>Gli alunni e i docenti delle classi coinvolte.</p> <p>Studenti esperti provenienti dal Polo Scolastico di Codigoro.</p> <p>Studenti dell'IC Di Codigoro, che in seguito ad una valutazione da parte dei docenti, svolgono funzioni di tutoring nei confronti di allievi più giovani.</p> <p>Esperto esterno di tecniche emozionali legate ai Lego, esperto di manifattura gioielli e Laboratorio Confezioni Dani.</p>
Strumenti	LIM, PC, tessuti e altri materiali di recupero (bottoni, perle e perline, paillettes, ecc..) cartoncino, pennarelli (da carta e da tessuto), pastelli, poster, CD, DVD, strumenti della matematica, libri, foto, filmati e video.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<i>Valutazione</i>	Valutazione in itinere attraverso l'osservazione sistematica degli alunni e la compilazione di rubriche valutative (griglie con competenze, nomi alunni, livelli), riferite alla fase del piano a cui si partecipa.
<i>Autovalutazione</i>	Questionari di gradimento

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo Uda: Jeans, Art and Jewels.

Cosa si chiede di fare: realizzare prodotti materiali e digitali di documentazione di percorsi e idee sull'astronomia.

In che modo (singoli, gruppi.): lavoro in piccolo gruppo e a classi aperte secondo la modalità interdisciplinare Steam, sia in classe che in Atelier digitale.

Quali prodotti: ogni gruppo realizzerà alcuni elaborati e/o manufatti da esporre alla mostra.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Condividere idee, proposte, materiali. Imparare a collaborare per uno scopo comune. Imparare ad imparare, grazie al potenziamento lessicale, matematico-scientifico e tecnologico ed al raggiungimento della consapevolezza delle proprie ed altrui potenzialità.

Tempi: Vedi la suddivisione in fasi

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): I mezzi digitali e i materiali di recupero saranno al centro della didattica, insieme alla expertise offerta dagli esperti coinvolti e dal metodo del Tutoring a catena, grazie al quale vi sarà una costante condivisione di procedure e risultati dei vari laboratori.

Criteri di valutazione: Si useranno griglie di rilevazione e di osservazione delle attività.

Peso della Uda in termini di voti in riferimento agli assi culturali ed alle discipline: il team docenti valuterà secondo le indicazioni del piano qui incluso, secondo il punto di vista della competenza “Imparare ad imparare”. I vari docenti opereranno le valutazioni disciplinari poi all'interno delle proprie mansioni curricolari per verificare il miglioramento previsto dei risultati scolastici in termini di potenziamento (vedi piano UDA).

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Jeans, Art and Jewels
Coordinatore: Finessi Fiorenza e Beneventi Sandra.
Collaboratori: Esperto Lego, esperto di stampa 3D, esperto di manifattura gioielli e altri oggetti/capi di abbigliamento, laboratorio di confezioni, i docenti delle varie classi, i tutor forniti dalle Scuole Secondarie coinvolte.

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Espressione artistico-tecnologica delle teorie ingenue sulla conformazione del cielo (ultimo anno Scuola dell'Infanzia)	Lim, libri, foto, disegni, carta, matite, colori di vario genere, forbici, materiali di recupero	Copia realisticamente le immagini o le ricostruisce con materiali di recupero in uno spazio dato	Sa osservare la realtà sia copiando da immagini che osservando la realtà esterna	Dicembre- Febbraio	Produce un elaborato che rispecchia le immagini proposte dai docenti e/o la realtà fisica naturale e lo descrive in modo essenziale
2	Laboratori Steam: 1. Approccio all'astronomia tramite documenti corredati da immagini, storie, filmati o film; 2. Design e produzione di disegni e manufatti (oggetti, gioielli, capi di abbigliamento) ispirati alla geometria dei corpi celesti, con l'utilizzo di materiali di	Strumentazione dell'Atelier digitale e dispositivi delle aule di informatica e curricolari	Utilizza le proprie nozioni e conoscenze scientifico-matematiche per il design e la realizzazione di oggetti materiali e digitali	Sa progettare e seguire un iter progettuale	Febbraio- Aprile	I gruppi spiegano l'iter procedurale dei laboratori Steam e descrivono il loro prodotto ai compagni di classe e delle altre classi, in diverse sedute

	<p>recupero (progettazione in Atelier digitale; produzione in aule curriculari);</p> <p>3. Descrizione elaborata in gruppo, orale e scritta, dei prodotti (tutte le classi aderenti dell'IC di Codigoro)</p>					
3	<p>Potenziamento lessicale in italiano, matematica ed inglese (Clil) in merito all'astronomia/tecnologia (classi coinvolte: quinta primaria e le tre annualità della secondaria di primo grado)</p>	<p>Ascolto dei compagni degli ordini di scuola precedenti per quanto riguarda la consegna dei prodotti creati; video e film di fantascienza, di contenuto attinente all'astronomia)</p>	<p>Mostra di aver memorizzato parole legate a contesti specifici, anche inserite in contesti diversi da quelli di apprendimento</p>	<p>Sa descrivere i contenuti di astronomia in modo autonomo e sa svolgere funzione di tutoring (solo gli alunni più versati, dopo somministrazione di test specifici alla loro identificazione) nei confronti di compagni più giovani</p>	<p>Febbraio-Maggio</p>	<p>Sa argomentare di problemi di tipo possibile ed impossibile, riferiti alle conoscenze di scienze ed astronomia tramite le strategie di problem solving</p>
4	<p>Tutoring delle classi Prime/Seconde della Secondaria sulle classi terze e quarte, secondo le modalità dei laboratori Steam (vedi la sezione</p>	<p>Lim, tablet, PC (Atelier digitale e Aula informatica in sede), aula di classe</p>	<p>E' in grado di aiutare i compagni più giovani a risolvere situazioni problematiche poste dai tutor più anziani</p>	<p>Elabora la soluzione a problematiche reali basate sull'osservazione dei prodotti in uscita dai laboratori Steam ed è in</p>	<p>Marzo-Maggio</p>	<p>Comprende e problematizza testi scritti secondo la pratica del testing e delle risposte aperte</p>

	UDA “Esperienze attivate”)			grado di spiegarle oralmente e per iscritto		
5	Organizzazione dell’evento finale espositivo dei prodotti/elaborati materiali e digitali (ragazzi della Scuola Secondaria di Primo Grado selezionati in base alla valutazione della fase precedente e Tutor del Polo Scolastico di Codigoro)	Lim, Tablet, PC (Atelier digitale)	Sa classificare oggetti materiali e digitali in base alle caratteristiche fisico-matematiche e di utilizzo degli oggetti	Mostra (ragazzi) e vendita (famiglie) degli oggetti commercializza bili; elaborazione di un book digitale del progetto “Jeans, Art and Jewels” con la App Book Creator	Maggio-Giugno	Riesce a dare un valore posizionale agli oggetti ed a valutarne un utilizzo commerciale