



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

MUOVENDOMI, CRESCO!

ISTITUTO COMPRENSIVO IC. 5 "SANTA LUCIA"

SCUOLA "6 MAGGIO 1848"

CLASSI 2^A C - 5^A C

A.S. 2022/2023

Insegnanti: Michela Colombo, Silvia Valente, Cristina Tajetti, Alessandra Feralo

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Promuovere il benessere psicofisico del bambino/a a partire dal gioco e dal rispetto delle regole come carburante del talento di ogni giocatore.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza personale, sociale, capacità a imparare a imparare

Competenza alfabetico funzionale

Competenza matematica, scienze, tecnologia e ingegneria.

TITOLO DELL'UDA

MUOVENDOMI, CRESCO!

LABORATORI UTILIZZATI:

- Laboratorio espressivo-motorio "Giocosa-mente" con esperto: 5 h per classe
- Laboratorio di scrittura creativa "Linguistica-mente" con esperto: 7 h per classe
- Laboratorio di coding "Tecnologica-mente" con esperto: 10 h per classe
- Laboratorio artistico-espressivo "Artistica-mente" con esperto: 3 h per classe
- Laboratorio autonomo "Scopriamo il corpo umano": 7 h per classe
- Laboratorio di scrittura creativa "Rifletto, creo, scrivo" autonomo: 5 h per classe
- Laboratorio autonomo "Sto bene con me stesso e con gli altri": 3 h per classe
- Laboratorio espressivo-motorio "Mi esprimo con il movimento" autonomo: 3 h per classe

COMPITO AUTENTICO': QUALE?

Invenzione e realizzazione di un gioco di squadra e movimento con strumenti e regole.

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

1. Sperimentazione del gioco di squadra ideato dalle 2 classi
2. Pratica di gioco condivisa con le altre classi del plesso

VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DELLO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO (VERIFICHE DISCIPLINARI):

Produzione di testi, regole di gioco, schede strutturate, produzioni grafico-pittoriche, ideazione di percorsi attraverso il coding.

UNITA' DI APPRENDIMENTO(da format F. Da Re) consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella “croce”	
Denominazione – titolo dell'UDA	Muovendomi, cresco!
Compito autentico specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;</i> <i>scopo del percorso;</i> modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari.	Realizzazione di un gioco-sport, degli strumenti e delle sue regole, da parte degli alunni delle due classi che verrà presentato alle altre classi parallele del plesso. I bambini realizzeranno anche gli strumenti necessari allo svolgimento del gioco ideato e slogan che invitano i compagni alla pratica dello sport. . Le modalità di lavoro saranno le seguenti: a gruppi, circle time, momenti assembleari e di brainstorming, tutoraggio.
Discipline e laboratori con esperti discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curricolari agganciati ai laboratori - specificare	Laboratorio “Giocosa-mente” Discipline coinvolte 1 Educazione fisica. Contenuti: ideazione e realizzazione di un gioco di movimento a squadre. Esecuzione pratica del gioco. 2. Educazione civica. Contenuti: il fairplay e il rispetto delle regole condivise. Laboratorio “Linguistica-mente” Discipline coinvolte Italiano: scrittura di testi autobiografici e regolativi e invenzione di slogan. Laboratorio “Tecnologica-mente” Discipline coinvolte 1 Tecnologia Contenuti: scrittura di testi elaborati in italiano attraverso l'uso del computer, attività di coding per rappresentare lo svolgimento del gioco. Laboratorio “Artistica-mente” Discipline coinvolte 1 Arte e immagine/ Tecnologia Contenuti: realizzazione pratica degli strumenti del gioco con varie tecniche e materiali

<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>Laboratorio “Scopriamo il corpo umano” Discipline coinvolte: 1 Scienze. Contenuti: lezioni sul funzionamento del corpo umano in particolare dell’apparato locomotore e cardiocircolatorio (in riferimento al progetto “un battito di mani” in collaborazione con i medici e i rianimatori dell’azienda ospedaliera integrata di Verona). 2 Educazione civica. Contenuti: il benessere attraverso il movimento.</p> <p>Laboratorio “Rifletto, creo, scrivo” Discipline coinvolte: 1 Italiano. Contenuti: scrittura di testi autobiografici, regolativi; scrittura creativa. 2 Arte e immagine. Contenuti: espressione attraverso il disegno, la scrittura creativa e la realizzazione di strumenti di gioco.</p> <p>Laboratorio “Sto bene con me stesso e con gli altri” Discipline coinvolte: Educazione civica Contenuti: l’importanza delle regole condivise nel gioco e nella vita quotidiana.</p> <p>Laboratorio “Mi esprimo con il movimento” Discipline: Educazione fisica Contenuti: sperimentazione del gioco di movimento a squadre ideato, sperimentazione dell’importanza del movimento collegate con le attività dei progetti sportivi del PTOF (Joy of moving, Più vita sana con le pause attive, Mettiamoci alla prova).</p>
<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: impegnarsi per interessi comuni.</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza: interagire con gli altri.</p> <p>Competenza alfabetico funzionale: comunica con i vari registri linguistici.</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO e prodotti intermedi</p>	<p>Ideazione del gioco di squadra mista (alumni 2^a C e 5^a C) con realizzazione di slogan, fascette ecc.</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali</p>	<p>Osservazioni in itinere sulla partecipazione alle attività e sui progressi, verifica scritta strutturata su scienze (il corpo umano).</p>
<p>Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Vedi piano di lavoro pag. 7.</p>

Tempi

Da novembre 2022 a maggio 2023.

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività <i>(cosa fa lo studente)</i>	Metodologia <i>(cosa fa il docente)</i>	Obiettivi di apprendimento	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione
<p>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</p> <p>problematizzazione presentazione del compito autentico sua organizzazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Studio del funzionamento del corpo umano (5^a C- correlato a progetto "Un battito di mani" con le tecniche di rianimazione cardiopolmonare). - Il benessere legato ai corretti stili di vita e ai bisogni essenziali (cl. 2^aC-5^aC). - Brainstorming con gli alunni delle due classi che riflettono sui loro bisogni essenziali e formulano delle ipotesi su come soddisfarli (cl. 2^aC-5^aC). - Introduzione da parte degli insegnanti agli alunni della realizzazione del compito autentico (gioco di movimento a squadre che coinvolga entrambe le classi) (cl. 2^aC-5^aC). 	<p>Gruppi di lavoro, brainstorming, circle time.</p> <p>L'insegnante lancia e stimola l'attività di brainstorming mirata all'ideazione e messa a punto del percorso di lavoro.</p> <p>Presenta il percorso e le fasi essenziali.</p>	<p>Fare emergere i bisogni degli alunni</p> <p>Pianificare il percorso</p> <p>Riflettere e formulare ipotesi su come soddisfare i propri bisogni in riferimento all'attività</p> <p>Saper comunicare rispettando il turno di parola.</p>	<p>Novembre e (cl.5^aC)</p> <p>Da febbraio a Marzo (cl.2^aC) (cl.5^aC)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lavorare attivamente in gruppo - - Saper gestire le interazioni sociali - Saper essere propositivo - Riflettere sui propri punti di forza e /o debolezze - Rispettare le regole del bene comune - Assumere le proprie responsabilità

<p>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI</p> <p><i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lezioni sul funzionamento del corpo umano e dei suoi apparati (cl. 5^A C) - Tutoring attraverso il circle-time (in verticale cl. 2^AC- 5^AC) - Riflessione sui propri bisogni personali con scrittura di brevi testi autobiografici (5^A C) e rappresentazioni grafiche (2^AC). - Cortometraggio "In game" (in verticale 2^A C- 5^A C), lavoro a gruppi misti tra le due classi (drammatizzazione, esposizione o disegni e riflessioni scritte sul momento più colpito). - Ideazione a gruppi misti di un gioco di movimento attraverso una scheda strutturata e votazione finale per la scelta del preferito (cl. in verticale 2^AC-5^AC). <p>Inizio dei laboratori con gli atelieristi per lo svolgimento delle seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrittura creativa: slogan (2^AC-5^A C), stesura del regolamento di gioco (5^AC). - Realizzazione strumenti del gioco e grafica degli slogan (2^AC- 5^A C) 	<p>Piccolo gruppo, a coppie, individuali, circle time, tutoring.</p> <p>L'insegnante coordina l'attività di tutoring Presenta e indirizza le riflessioni del cortometraggio proposto Raccoglie ed elabora le riflessioni Supporta il gruppo nell'attività di ideazione di un gioco Affianca gli alunni nella creazione degli slogan, regole di gioco. Coordina la sperimentazione del gioco</p>	<p>Scrivere testi Lavorare in team Conoscere i punti di forza e criticità personali e di gruppo Creare con tecniche pittoriche e grafiche Utilizzare il pensiero computazionale e le nuove tecnologie.</p>	<p>Da aprile a maggio (cl.2^AC) (cl.5^AC)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare dati scientifici per raggiungere obiettivi - Lavorare attivamente in gruppo - Saper gestire le interazioni sociali - Saper essere propositivo -Riflettere sui propri punti di forza e /o debolezze - Utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare ipotesi - Rispettare le regole del bene comune -Assumere le proprie responsabilità
---	--	---	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Videoscrittura regolamento prodotto e istruzioni di gioco (5^ C), programma "Scratch" per animazione digitale (5^ C), creazione di reticolo (con Bee-Bot) e percorso di gioco (2^C). - Sperimentazione del gioco dagli alunni (in verticale cl. 2^C-5^C) - Raccolta del materiale e documentazione. 				<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare tecnologie per lo sviluppo del pensiero computazionale
<p>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</p> <p><i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Scrittura autonoma di testi di vario tipo (autobiografici, regolativi, creativi) anche con l'uso di strumenti tecnologici. - Rappresentazione grafico – pittoriche di riflessioni, emozioni e idee emerse durante il percorso. - Somministrazione di verifiche strutturate scritte in itinere. 	L'insegnante gestisce e osserva le modalità di interazione in gruppo, la pertinenza del lavoro prodotto e i tempi, prepara i materiali necessari	Realizzare testi, illustrazioni e manufatti da inserire e utilizzare nel prodotto finale	Maggio (cl.2^C) (cl.5^C)	<ul style="list-style-type: none"> -Raccontare esperienze personali - Utilizzare tecniche grafico-pittoriche. - Fornire un contributo ideativo
<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</p>	-Ricostruzione del percorso svolto tramite conversazioni guidate.	L'insegnante raccoglie il feedback degli alunni e propone domande stimolo in situazioni note o non note	Autovalutare il percorso. Esprimere gradimento del progetto (griglia di gradimento).	Maggio (cl.2^C) (cl.5^C)	-Riflettere sull'efficacia del progetto.

<p><i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i> <i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti</i> <i>Sulle capacità sviluppate</i> <i>Gradimento del percorso</i> <i>Questionario orientativo</i></p>	<p>- Espressione di valutazioni attraverso questionari di gradimento e autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato (punti di forza e debolezza del compito autentico).</p>	<p>come: Sapresti raccontare il modo in cui hai imparato? Quali conoscenze hai utilizzato? Ti è piaciuto e sei riuscito a lavorare in gruppo? In quale attività ti sei sentito più capace? In quale vorresti migliorare? Che cosa hai imparato? Qual'è stato il momento più difficile in fase di attuazione del gioco?</p>	<p>Attuare processi metacognitivi rispetto ai propri punti di forza e criticità rispetto al percorso.</p>	<p>-Raccontare esperienze personali</p> <p>-Rispettare le regole del bene comune</p> <p>- Utilizzare il pensiero logico per verificare ipotesi.</p>
--	---	--	---	---

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

Riferimento griglie di Comoglio.

Competenze chiave EU 2018	Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018	Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili
Competenza in materia di cittadinanza	Impegnarsi per interessi comuni: - rispettare le regole del bene comune - assumersi le proprie responsabilità.	.L'alunno collabora e partecipa attivamente in modo responsabile. L'alunno assumere comportamenti adeguati per la prevenzione, il benessere psico-fisico e la sicurezza.
Competenza personale, sociale e di imparare a imparare	Interagire/ comunicare con gli altri: - lavorare attivamente in gruppo - saper gestire le interazioni sociali - saper essere propositivo - riflettere sui propri punti di forza e /o debolezze.	L'alunno riconosce l'importanza dell'aver cura di sé, dell'ambiente e del proprio lavoro. L'alunno coopera all'interno di un gruppo in modo propositivo rispettando le opinioni altrui
Competenza alfabetica funzionale	Comunicare con i vari registri linguistici: - raccontare esperienze personali - utilizzare codici comunicativi adeguati ai contesti.	L'alunno riconosce (attraverso la lettura e/o l'ascolto) e comprende le informazioni in base al contesto. L'alunno organizza le informazioni ed elabora i contenuti in modo corretto.
Competenza in matematica, in scienze e tecnologia	Usare modelli matematici: - utilizzare il pensiero logico per verificare ipotesi - utilizzare dati scientifici per raggiungere obiettivi.	L'alunno analizza, interpreta e risolve situazioni problematiche attraverso il pensiero e il linguaggio scientifico, logico-matematico.

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

Indicazioni di lavoro

Trascrivere le evidenze osservabili dichiarate nella tabella precedente. Creare la rubrica valutativa descrivendo in modo sintetico i quattro livelli di competenza secondo i criteri di autonomia dello studente, grado di responsabilità, capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Impegnarsi per interessi comuni	L'alunno si impegna nelle attività solo se stimolato e con la guida dell'insegnante. Ha difficoltà a rispettare le regole.	L'alunno si impegna nelle attività in modo discontinuo e parzialmente autonomo. Conosce le regole ma non sempre le applica autonomamente.	L'alunno si impegna nelle attività con continuità e in modo autonomo. Conosce le regole e generalmente le rispetta.	L'alunno si impegna nelle attività con responsabilità e in modo propositivo. Ha interiorizzato le regole ed è in grado di rispettarle.

COMPETENZA CHIAVE: PERSONALE, SOCIALE, DI IMPARARE A IMPARARE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Interagire e comunicare con gli altri	L'alunno va stimolato e necessita della guida dell'insegnante nell'interazione. Si limita ad accettare le proposte avanzate degli altri. Si mette in gioco solo in alcuni contesti.	L'alunno interagisce e comunica in modo autonomo ma a volte necessita della guida dell'insegnante. Raramente fa proposte operative e si mette in gioco in modo arbitrario.	L'alunno interagisce e comunica in modo autonomo e corretto. Propone ipotesi e soluzioni inerenti al contesto.	L'alunno interagisce e comunica in modo autonomo, appropriato al contesto e responsabile. Si propone con entusiasmo ai compagni e in modo coinvolgente.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunicare con i vari registri linguistici	L'alunno/a, se opportunamente guidato, è in grado di utilizzare uno dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite. Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da fonti note.	L'alunno/a è in grado di scegliere un dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite. Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da contesti scolastici o di suo interesse.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo autonomo un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali o conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa comprendere autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo consapevole un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali utilizzando conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa rielaborare autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Utilizzare tecnologie per lo sviluppo del pensiero computazionale.	L'alunno se opportunamente guidato utilizza gli strumenti tecnologici.	L'alunno utilizza gli strumenti tecnologici con sufficiente autonomia.	L'alunno utilizza gli strumenti tecnologici in modo autonomo.	L'alunno utilizza gli strumenti tecnologici in modo autonomo, sicuro e con continuità.

Cronoprogramma

Indicare i laboratori curricolari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurricolari

Fasi	TEMPI									
	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno		
Condivisione di Senso	Laboratorio autonomo “Scopriamo il corpo umano” 2 h (cl. 5 [^])			Presentazione del progetto agli alunni Laboratorio autonomo “Sto bene con me stesso e con gli altri” 2 h per classe (2 [^] C-5 [^] C)						
Fase del compito autentico				Laboratorio autonomo “Scopriamo il corpo umano” 3h cl.2 [^] C 5h cl.5 [^] C	Laboratorio autonomo “Sto bene con me stesso e con gli altri” 2 h per classe (2 [^] C-5 [^] C) Laboratorio autonomo					



					“Mi esprimo con il movimento” 3 h per classe (2 [^] C-5 [^] C) Laboratorio con esperto “Giosamente” 5 h per classe 2 [^] C-5 [^] C				
Verifiche autentiche intermedie e finali						Laboratorio con esperto “Linguisticamente” 7 h per classe (2 [^] C-5 [^] C) Laboratorio con esperto “Tecnologica-mente” 10 h per classe (2 [^] C-5 [^] C)	Laboratorio con esperto “Artistica-mente” 6 h 2 [^] C 2 h 5 [^] C	Condivisione del gioco ideato con le altre classi del plesso.	
Riflessione							Laboratorio autonomo “Sto bene con me stesso e con gli altri” 2 h per classe (2 [^] C-5 [^] C)		

GRIGLIA DI AUTOVALUTAZIONE PER GLI ALUNNI

Indica con una X la risposta	SI'	NO	A VOLTE
Ho partecipato con interesse?			
L'attività mi è piaciuta?			
Mi sono assunto delle responsabilità?			
Sono riuscito/a ad esprimere le mie idee/opinioni?			
Ho collaborato con i compagni proponendo idee e soluzioni?			
Ho trovato un accordo con un compagno quando c'erano opinioni diverse?			
Sei riuscito a lavorare nel gruppo?			

Rispondi brevemente alle seguenti domande	
Qual'è stato il momento più difficile durante la progettazione del gioco?	
Quale attività hai saputo svolgere meglio?	
Che cosa hai imparato da questo lavoro?	
In cosa vorresti migliorare?	