



# disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

## **IL QUARTIERE SANTA LUCIA, UN VERO '48!**

---

ISTITUTO COMPRENSIVO 5 SANTA LUCIA-VERONA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DI SANTA LUCIA.  
CLASSE I A

A.S. 2022 e 2023

Insegnanti: Giuseppina Puggioni e Anna Moeseneder Frajria

**BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):**

Allenare gli alunni a sapersi orientare e a riconoscere e utilizzare riferimenti per percorrere le vie del quartiere S.Lucia.

**COMPETENZE EUROPEE:**

Competenza chiave:

- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria.
- Competenza digitale

Competenze correlate:

competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

**TITOLO DELL'UDA**

Il quartiere Santa Lucia, un vero '48!

**LABORATORI UTILIZZATI - ORE AUTONOME:**

Laboratorio di mobilità sostenibile del quartiere S. Lucia e riflessione sul questionario (5h).  
Laboratorio di orientamento sul quartiere con mappa ridotta in scala, misurazioni dei percorsi (5h).

**LABORATORI UTILIZZATI con atelierista**

Laboratorio digitale inerente i passi e l'uso dei mezzi di trasporto.  
USCITA SUL TERRITORIO (QUARTIERE S.LUCIA)  
LABORATORIO DI GRAFICA

**VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO (VERIFICHE DISCIPLINARI):**

Mappa in scala del quartiere di Santa Lucia,  
Esercizi strutturati sulla conversione di unità di misura  
Capacità di orientarsi in occasione dell'uscita sul territorio (questionario check list)

**COMPITO AUTENTICO: QUALE?**

Orientarsi nel proprio quartiere attraverso dei percorsi con la segnaletica ideata dagli alunni

**PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?**

Brochure e manifesto informativo pubblicitario per promuovere il quartiere Santa Lucia.

<b>1. Denominazione – titolo dell'UDA</b>	<b>Il quartiere Santa Lucia, un vero '48!</b>
<b>2. Compito autentico</b> specificare i fattori caratteristici: descrizione sommaria di cosa si chiede di fare; scopo del percorso; <b>modalità di lavoro:</b> gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari.	Gli alunni affrontano il percorso a piedi nella realtà del quartiere, individuando la segnaletica stradale e dei punti di loro interesse, che riprodurranno su un depliant pubblicitario a partire dall'esperienza pratica di avere una mappa che prima osservano e studiano in classe, poi con la presenza dell'esperto nella persona dell'architetto la dott.ssa Marini. Il lavoro si sviluppa con la suddivisione della classe in quattro gruppi di cui tre con quattro alunni e un gruppo con sei alunni, tra i quali un disabile dal punto di vista cognitivo. Ci sono le lezioni introduttive che si avvalgono della metodologia flipped classroom e didattica per scoperta.
<b>3. Discipline e laboratori con esperti</b> discipline coinvolte nei laboratori: <b>contenuti</b> curricolari agganciati ai <b>laboratori</b> - specificare	I laboratori sono guidati dall'architetto Stefania Marini, le docenti referenti indicate nell'Uda. Con l'atelierista faranno un sovraluogo del quartiere, a seguito del quale viene gestita una discussione in classe di quello che si è visto, e di quello che loro vorrebbero ancora vedere. Si organizza una mappa del posto, come ambiente da presentare ad es. a dei turisti, con una segnaletica caratterizzata da simboli che loro ritengono importanti. Per creare la mappa e i simboli vengono usati dei software di grafica o disegno. La docente di italiano e geografia presente gli aspetti storici e culturali con riferimenti al periodo del Risorgimento, periodo legato alla conoscenza della storia del quartiere. Il laboratori: in classe con un lavoro condiviso e per gruppi, mediante ausilio di un laptop ogni due alunni, cartoncino, lim per la presentazione, cartoncini colorati, forbici e taglierino, giornali di recupero, cartoncini spessi 1 mm per base su cui attaccare i cartoncini, post-it e due fogli bianchi 100x70.
<b>4. Discipline e laboratori gestiti in autonomia</b> <b>5. discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curricolari agganciati ai laboratori - specificare</b>	Le discipline coinvolte sono matematica e geometria per quanto riguarda le misurazioni e le forme geometriche sia come disegno che come predisposizione delle forme: dimensioni virtuali sia reali che su mappa (geografia). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per MATEMATICA E GEOMETRIA, i riferimenti curricolari sono i seguenti: <b>rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, soprattutto a partire da situazioni reali, in particolare con le seguenti abilità</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riprodurre figure e disegni geometrici utilizzando in modo appropriato gli opportuni strumenti e il linguaggio specifico.</li> <li>• Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane.</li> <li>• Risolvere problemi geometrici sui segmenti e sugli angoli partendo da situazioni concrete.</li> <li>• Classificare ed operare con i triangoli e i quadrilateri.</li> <li>• Utilizzare le proprietà geometriche delle figure, usufruendo delle rappresentazioni per ricavare informazioni e per la risoluzione di problemi.</li> <li>• Le conoscenze necessarie sono le seguenti: gli enti fondamentali della geometria euclidea; relazione tra rette, poligoni e loro proprietà. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Segmenti e proprietà.</li> <li>• Angoli e proprietà.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I poligoni, i triangoli, i quadrilateri e loro classificazioni.</li> </ul> <p>GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare, leggere e costruire mappe, carte e grafici di vario genere.</li> <li>• L'impronta dell'uomo nei paesaggi tradizionali dell'Europa.</li> <li>• I paesaggi umani dell'Europa.</li> </ul> <p>STORIA E ITALIANO:</p> <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricavare informazioni da fonti. Conoscere e ricordare eventi</li> <li>• Conoscere elementi storico-culturali espressioni delle nazioni</li> </ul> <p>Competenze specifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare fonti di diverso tipo per conoscenze</li> <li>• Selezionare, conoscere e analizzare mappe.</li> </ul>
<p><b>6. Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente –</b> Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>Cittadinanza e costituzione: Collaborare e partecipare. Agire in modo autonomo e responsabile. Comunicare. Risolvere problemi</p> <p>Matematica, scienze, ingegneria: sviluppando le capacità logico scientifiche e tecnologiche si favorisce l'imprenditorialità e lo spirito di iniziativa dei giovani secondo quelle espressioni culturali dell'art.2 del Trattato sull'unione europea che verrà analizzato nel suo seguente contenuto: "Articolo 2 L'Unione si fonda sui valori del rispetto della dignità umana, della libertà, della democrazia, dell'uguaglianza, dello Stato di diritto e del rispetto dei diritti umani, compresi i diritti delle persone appartenenti a minoranze. Questi valori sono comuni agli Stati membri in una società caratterizzata dal pluralismo, dalla non discriminazione, dalla tolleranza, dalla giustizia, dalla solidarietà e dalla parità tra donne e uomini."</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO e prodotti intermedi</p>	<p>Depliant illustrato del quartiere con riferimenti individuati dagli alunni, fornito di una mappa con una leggenda contenente simboli segnaletici e percorsi da seguire per raggiungere i riferimenti individuati, con le distanze collegate e da percorrere.</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali</p>	<p><b>Progettare un possibile itinerario per il tragitto casa - scuola, tra monopattini elettrici e biciclette, chi vince?</b></p>
<p>Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Vedi piano di lavoro: IN FASE DI SVILUPPO - Fase condivisione di senso Fase di sviluppo degli obiettivi di apprendimento e dei laboratori, percorsi per lo sviluppo delle competenze</p>

	Fase delle verifiche autentiche Fase della riflessione ex post sul percorso svolto	
Tempi	(Da COMPLETARE PER IL CODING)	DA

**PIANO DI LAVORO**  
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:  problematizzazione presentazione del compito autentico sua organizzazione	Rispondere ad un questionario.  Lavoro individuale a casa, flipped classroom sulla mobilità sostenibile	Il docente pone delle domande sul discorso della mobilità sostenibile	Avere un'indicazione sulle loro aspettative	1 settimana	Apportare un proprio metodo, nell'organizzare il lavoro da svolgere creando un ambiente collaborativo.  Portare a termine la consegna assegnata.
2. FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI  percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate	1 la matematica nel traffico. Svolgimento di esercizi su una mappa del quartiere per creare un percorso da poter visitare (quartiere di S.Lucia).  Calcolo del	Cooperative learning. Didattica per scoperta.	Misurare la lunghezza di un percorso. Misurare il consumo calorico nel camminare Conoscere le regole e riconoscere la segnaletica e le caratteristiche delle forme geometriche dal punto di vista quantitativo.	2 h sulle mappe  1 settimana	Identificare dati, incognite ed obiettivi.  Spiegare fenomeni e processi.  Cambiare opinione nel rispetto della verità.

	<p>consumo maggiore di chi passa dalle due gambe alle due ruote.</p> <p>Considerazione della sicurezza stradale nella mobilità.</p> <p>Concetti geometrici e matematici delle forme e della segnaletica stradale.</p>				
<p><b>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</b></p> <p>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</p>	<p>Esercizi per misurare il percorso con la mappa in scala.</p> <p>Utilizzo di tabelle per la conversione e consumo calorico.</p> <p>Applicazione del concetto dal perimetro alle</p>	<p>Applicazione della matematica alla realtà con il digitale.</p> <p>Cooperative learning. Didattica per scoperta.</p>	<p>Raggiungere la conoscenza sul concetto della convenienza economica.</p> <p>Quanto costa realizzare una pista ciclabile.</p> <p>Calcolare la differenza nei giri della ruota della bicicletta a seconda del raggio e del cambio.</p> <p>Calcolare il costo ottimale di un monopattino</p> <p>Saper usare le tabelle di conversione per il consumo calorico.</p> <p>Saper applicare il concetto di perimetro alle forme geometriche delle forme inserite nella segnaletica.</p>	12h	<p>Conosce e sa usare alcune funzioni iniziali.</p> <p>Utilizza software e hardware specifici.</p> <p>Prevede e pianifica le azioni necessarie per la soluzione di un problema.</p>

	<p>forme geometriche (forme inserite nella segnaletica). Calcolo dei posti auto, in un parcheggio a seconda che sia a spina di pesce o meno.</p>				
<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo</p>	<p>Argomentazione sui vari aspetti attraverso la lettura dei quesiti presenti su una checklist.</p>	<p>Porre delle domande di tipo argomentativo per creare una sorta di brain storming.</p>	<p>Applicare le competenze raggiunte al caso sul trasporto piedibus. Utilizzare, per argomentare, grafici con dati economico politici.</p>	<p>5h Lavoro per gruppi in classe sul percorso scelto dagli alunni</p>	<p>E' attento e sensibile a ciò che accade attorno a sé.  Propone soluzioni ai problemi della collettività.  Si assume le proprie responsabilità.</p>

## QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

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	<p>Conoscere l'esistenza di regole per le quali c'è l'obbligo di rispettarle.</p> <p>Creare senso di appartenenza.</p>	<p>Conoscere il codice della strada, sa intraprendere quei comportamenti che il codice della strada richiede.</p> <p>Organizzare il lavoro da svolgere creando un ambiente collaborativo.</p> <p><b>Atteggiamenti:</b> È attento alle questioni etiche di sicurezza e sostenibilità ambientale</p> <p><small>*Nel PTOF, tra i progetti sono inseriti quelli che prevedono incontri con gli agenti della polizia municipale.</small></p>
Competenza matematica, in scienze, tecnologie e ingegneria	<p>Trovare strategie operative a partire dalle proprie capacità personali, sociali, apportando un proprio metodo utile per portare a termine la consegna assegnata.</p>	<p>Applicare il metodo scientifico sperimentale di Galilei, conoscere e applicare le grandezze e le relative unità di misura.</p> <p>Applicare e sviluppare, ampliandola, la strategia che gli viene suggerita per sviluppare la consegna.</p> <p><b>Atteggiamenti:</b> È attento alle questioni etiche, di sicurezza e sostenibilità ambientale per quanto riguarda il progresso scientifico e tecnologico.</p>
Competenza digitale	<p>Applicare le funzioni utili a raggiungere lo scopo con l'utilizzo di uno strumento digitale</p>	<p>Riconoscere opportunità, limiti e rischi dell'uso del digitale.</p> <p><b>Atteggiamenti:</b> Riflette sulle funzioni utili da utilizzare per raggiungere lo scopo, con uno strumento digitale</p>

## RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

COMPETENZA DI CITTADINANZA				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Crea senso di appartenenza	Crea senso di appartenenza solo se guidato e in situazioni note	Crea senso di appartenenza in modo abbastanza significativo	Crea senso di appartenenza in modo significativo e propositivo	Crea senso di appartenenza in modo significativo, costruttivo e responsabile

COMPETENZA IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIE, INGEGNERIA				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Trova strategie operative a partire dalle proprie capacità personali, sociali, apportando un proprio metodo utile per portare a termine la consegna assegnata	Riconosce le proprie capacità personali, sociali, apportando un proprio metodo utile per portare a termine la consegna assegnata solo se guidato e in situazioni note	Trova strategie operative a partire dalle proprie capacità personali, sociali, apportando un proprio metodo utile per portare a termine la consegna assegnata solo in situazioni note	Trova strategie operative a partire dalle proprie capacità personali, sociali, apportando un proprio metodo utile per portare a termine la consegna assegnata	Trova strategie operative a partire dalle proprie capacità personali, sociali, apportando un proprio metodo utile per portare a termine la consegna assegnata con contributi originali e innovativi.

COMPETENZA DIGITALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Applica le funzioni utili a raggiungere lo scopo con l'utilizzo di uno strumento digitale	Applica le funzioni utili a raggiungere lo scopo con l'utilizzo di uno strumento digitale solo se guidato e in situazioni note	Applica le funzioni utili a raggiungere lo scopo con l'utilizzo di uno strumento digitale in situazioni note	Applica le funzioni utili a raggiungere lo scopo con l'utilizzo di uno strumento digitale	Applica le funzioni utili a raggiungere lo scopo con l'utilizzo di uno strumento digitale in modo efficace



Fasi	TEMPI															
	FEBBRAIO					MARZO										
	Marini 1h	Marini 2h	Marini 1h	Marini 2h	Marini 1h	Marini 2h	Marini 1h	Marini 2h	Marini 1h	Marini 2h	Marini 1h	Marini 2h	Bonetti 2h	Bonetti 2h	Bonetti 2h	Bonetti 2h
Condivisione Senso	Presentazioni e introduzione al programma - dicosa è composto un quartiere? Come ci si muove?	Sopralluogo: esercizi di esplorazione e osservazione	Discussione del sopralluogo e revisione delle foto - Quali sono i luoghi belli e brutti del quartiere? Rilievo problematiche di mobilità e sui fattori di rischio (luoghi sicuri/peicolosi).	Mappa del quartiere segnalando le cose più belle o altre che secondo te sono interessanti segnalare. Se dovessi ospitare un tuo coetaneo dove lo portaresti nel quartiere? Cosa gli faresti?	Come si costruisce una mappa turistica? E un depliant turistico? Cosa fa un grafico?	Depliant con una mappa turistica e illustrativa del quartiere: simboli	Cosa scriviamo nel depliant? Quale slogan utilizzi? Logo?	Idee per un quartiere migliore: l'ultima pagina del depliant	Impaginazione e definizione del depliant	Testi foto collage per dare l'idea di quello che si potrebbe fare dal punto di vista dei ragazzi.	Introduzione al programma; funzioni di base (sprite, sfondi, blocchi principali). Realizzazioni di diverse scenette/animazioni, storytelling...	Utilizzo di comandi per ripristinare le situazioni iniziali, utilizzo di suoni Realizzazioni di scene/animazioni	Editore; disprimente; cam bio sfondi. Realizzazione di un videogioco (categoria giochi interattivi)	Funzioni avanzate; cicli; estensione; if/then/else. Realizzazione di un quiz interattivo (categoria giochi interattivi)	In base a quanto appreso nelle lezioni iniziali e al livello raggiunto dagli studenti, realizzazione di un prodotto finale	
Fase del compito autentico		X	X		X	X		X								
Verifiche Autentiche intermedie e finali					X											
Riflessione	X	X	X	X			X	X								