



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO STADIO BORGO MILANO
SCUOLA MONSIGNOR CHIOT

CLASSE 3 B - 3C

A.S. 2022 - 2023

Insegnanti 3B: PISCITELLI- ROBUSTELLI

Insegnanti 3C: PISCITELLI- ROBUSTELLI-PISANI

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

LA SCUOLA SI TROVA IN UN QUARTIERE MULTIETNICO E I BAMBINI APPARTENGONO A CULTURE DIFFERENTI. IL RISCHIO CHE NON SI SENTANO LEGATI A NESSUN LUOGO CI HA FATTO PENSARE DI AIUTARLI A SVILUPPARE UNA PROPRIA IDENTITÀ E IL PROPRIO SENSO DI APPARTENENZA AL MONDO, COME CITTADINI GLOBALI.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

- competenze di base in matematica, scienze e tecnologia
- competenza digitale
- competenza in materia di cittadinanza

Competenze correlate:

- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

TITOLO DELL'UDA

UNA CARTOGRAFIA AFFETTIVA

DISCIPLINE COINVOLTE:

geografia
italiano
matematica
educazione civica

LABORATORI UTILIZZATI:

curricolare: caccia al tesoro nel mio quartiere-
educazione alla teatralità - coding
extracurricolare: geografia e cittadinanza

COMPITO DI REALTÀ: QUALE?

realizzazione mappe del quartiere

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

mappe del territorio e prodotti digitali (cartoline animate)

VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO DI REALTÀ' (VERIFICHE DISCIPLINARI):

utilizzo cartografia digitale e lettura mappe

UNITA' DI APPRENDIMENTO(da format F. Da Re) consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce	
Denominazione – titolo dell'UDA	UNA CARTOGRAFIA AFFETTIVA'
Compito autentico/ di realtà specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – circol time – momenti assembleari.</i>	<p>SCOPO: PRENDERE COSCIENZA DEL TERRITORIO IN CUI VIVONO, DELLE SUE CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE FISICHE E CULTURALI NECESSARIE PER L'ACQUISIZIONE DI COMPETENZE CIVICHE. PROMUOVERE LEGAMI COOPERATIVI TRA I COMPONENTI DEL GRUPPO CLASSE.</p> <p>COSA SI CHIEDE: INTERPRETARE CARTE GEOGRAFICHE, APPLICARE LINGUAGGIO SIMBOLICO, COLLABORARE CON I PARI E I DOCENTI</p> <p>MODALITA' DI LAVORO: LAVORO INDIVIDUALE/A GRUPPI/COPPIE, MOMENTI ASSEMBLEARI,CIRCLE TIME E LEZIONI DIALOGATE.</p>
Discipline e laboratori con esperti discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	<p>LABORATORI: EDUCAZIONE ALLA TEATRALITÀ , CODING, GEOGRAFIA E CITTADINANZA</p> <p>DISCIPLINE: GEOGRAFIA, ITALIANO, MATEMATICA, EDUCAZIONE CIVICA</p> <p>CONTENUTI CURRICOLARI: LA GEOGRAFIA E I SUOI STRUMENTI, LE CARTE GEOGRAFICHE, L'ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO, ELEMENTI COSTITUTIVI DI UN SISTEMA TERRITORIALE, MODIFICHE APPORTATE DALL'UOMO NEL PROPRIO TERRITORIO, SITUAZIONI COMUNICATIVE DI ASCOLTO ATTIVO, RACCONTO DI ESPERIENZE, SITUAZIONI COMUNICATIVE SIMULATE, SIGNIFICATO E FUNZIONI DI REGOLE IN AMBIENTI DIVERSI, VALORE DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE, PRINCIPALI FUNZIONI DISPOSITIVI DIGITALI</p>

<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curricolari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>LABORATORI: CACCIA AL TESORO NEL MIO QUARTIERE</p> <p>DISCIPLINE: GEOGRAFIA, MATEMATICA, EDUCAZIONE CIVICA</p> <p>CONTENUTI CURRICOLARI: LA GEOGRAFIA E I SUOI STRUMENTI, LE CARTE GEOGRAFICHE, L'ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO, LA RIDUZIONE IN SCALA, EQUIVALENZE TRA UNITÀ DI MISURA, ELEMENTI COSTITUTIVI DI UN SISTEMA TERRITORIALE, MODIFICHE APPORTATE DALL'UOMO NEL PROPRIO TERRITORIO, SITUAZIONI COMUNICATIVE DI ASCOLTO ATTIVO, RACCONTO DI ESPERIENZE, SITUAZIONI COMUNICATIVE SIMULATE, SIGNIFICATO E FUNZIONI DI REGOLE IN AMBIENTI DIVERSI, VALORE DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE, PRINCIPALI FUNZIONI DISPOSITIVI DIGITALI</p>
<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>COMPETENZA DIGITALE: UTILIZZARE con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA: AGIRE DA CITTADINO CONSAPEVOLE E RESPONSABILE PARTECIPANDO ALLA VITA SOCIALE</p> <p>COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA: COMPRENDERE L' impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale; principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano nella sfera domestica e lavorativa, DETERMINATA dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO e prodotti intermedi</p>	<p>PRODOTTO FINALE: MAPPE DEL TERRITORIO, LEPORELLO, PRODOTTI DIGITALI</p> <p>VERIFICHE AUTENTICHE: UTILIZZO CARTOGRAFIA DIGITALE E LETTURA MAPPE</p> <p>DESTINATARI: CLASSI E INSEGNANTI DELLA SCUOLA, GENITORI</p>

Verifiche autentiche intermedie e finali	VERIFICHE AUTENTICHE: UTILIZZO CARTOGRAFIA DIGITALE E LETTURA MAPPE
Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)	Da compilare sul piano di lavoro: Fase condivisione di senso Fase di sviluppo degli obiettivi di apprendimento e dei laboratori, percorsi per lo sviluppo delle competenze Fase delle verifiche autentiche Fase della riflessione ex post sul percorso svolto
Tempi	Compilare diagramma di Gant : cronoprogramma di massima delle fasi e dei laboratori con esperti /laboratori gestiti in autonomia .

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 di realtà sua organizzazione	Ascolta e partecipa alla conversazione facendo domande	Presenta il progetto nelle sue fasi essenziali; lancia e stimola l'attività di brainstorming mirata a stimolare curiosità e motivazione.	Gli studenti sono coinvolti, informati e motivati. Presentazione alle famiglie e al resto del team	2 ore	
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA' percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate	Interagisce in conversazioni, Progetta – costruisce	Organizza autonomamente - Laboratorio GEOGRAFIA Organizza i materiali di lavoro per realizzare i prodotti Organizza laboratori (25 h curricolari + 15h extracurricolari) con - esperto di educazione alla teatralità - esperto coding - esperto in arte urbana e spazio pubblico Organizza gruppi di lavoro Promuove interazioni verbali in coppia e in gruppo con lezioni dialogate. Espone e trae le conclusioni in lezioni frontali	ITALIANO - Interagire in una conversazione, esporre il proprio pensiero, porre domande o formulare ipotesi pertinenti al tema trattato. - Ascoltare e mantenere l'attenzione durante la lettura o la narrazione di testi mostrando di comprendere le informazioni e il senso globale. GEOGRAFIA	15h laboratori autonomi 25h laboratori curricolari 15h laboratori extracurricolari	COMPETENZA DI CITTADINANZA <u>Impegnarsi per interessi comuni</u> 1. Rispetta le regole del bene comune 2. Si assume le proprie responsabilità 3. Cura l'ambiente in cui vive

			<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici. - Leggere ed interpretare carte geografiche su diversa scala. - Rappresentare percorsi esperiti - Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio sensoriale e l'osservazione diretta. -Cogliere le ripercussioni degli interventi dell'uomo sull'ambiente. <p>MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicare la posizione degli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti. - Eseguire e rappresentare percorsi rispettando o elaborando istruzioni. - Effettuare misure servendosi di unità di misura arbitrarie e convenzionali <p>ED.CIVICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rispetta le regole condivise. Comprende e tiene in considerazione i bisogni degli altri e mette in atto comportamenti di aiuto. - Comprende l'importanza del prendersi cura di sé e degli altri. Riconosce e adotta 	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE IMPARARE AD IMPARARE</p> <p><u>Interagire e comunicare con gli altri</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ascolta e rispetta le idee degli altri 2. Lavora attivamente in gruppo 3. Sa gestire le interazioni sociali <p>COMPETENZA IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA</p> <p><u>Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Applica principi e processi matematici nella vita quotidiana 2. Risolve problemi in situazioni quotidiane <p>COMPETENZA DIGITALE</p>
--	--	--	---	---

			<p>comportamenti rispettosi verso l'ambiente di vita e la natura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i diversi dispositivi digitali e lo scopo del loro utilizzo - Comprende l'importanza della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili 		<p>Realizzare materiali digitali</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conosce e sa usare alcune funzioni iniziali 2. Elabora contenuti in forma digitale 3. Utilizza software e hardware specifici
<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>	<p><i>Realizza il prodotto atteso</i></p> <p><i>Autonomamente: INDIVIDUAZIONE E PUNTI INTERESSE SU MAPPE GEOGRAFICHE NOTE</i></p> <p><i>in COPPIE: REALIZZAZIONE PRODOTTO DIGITALE (SCRATCH)</i></p>	<p><i>Prepara la consegna</i> <i>Prepara i materiali necessari</i> <i>Controlla i tempi</i> <i>Prepara le griglie di valutazione ed autovalutazione</i></p>	<p>GEOGRAFIA UTILIZZA MAPPE PER INDIVIDUARE PUNTI D'INTERESSE</p> <p>ITALIANO ASCOLTO</p> <p>MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunica la posizione degli oggetti nello spazio fisico eseguendo percorsi ed elaborando istruzioni. - Effettua misurazioni servendosi di unità di misura arbitrarie e convenzionali <p>ED. CIVICA ESECUZIONE COMPITI IN COPPIA E GRUPPO</p>	6 ore	<p><i>Realizza il prodotto</i></p> <p><i>autonomamente: DISEGNI E DIDASCALIE</i></p> <p><i>in gruppo: REALIZZAZIONE PRODOTTI ARTISTICI E TECNOLOGICI DI LABORATORIO</i></p>
<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</p>	<p><i>Gli studenti, in gruppo, ricostruiscono il percorso svolto. Esprimono</i></p>	<p><i>Coordina l'attività metacognitiva e stimola la riflessione da parte di tutti; consegna eventuali schede scritte (questionario di gradimento e autovalutazione anche con smile).</i></p>	<p><i>L'esperienza è interiorizzata e valutata.</i> <i>Griglia di gradimento e di autovalutazione</i></p>	2 ore	<p>COMPETENZA DI CITTADINANZA E ALFABETICO-FUNZIONALE Autovalutata</p>

Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo	valutazioni sul percorso e autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato, riflettono sui loro percorsi anche in chiave orientativa.				
--	--	--	--	--	--

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con obiettivi di apprendimento. Usare le griglie DIF. (griglie nere che vi verranno inviate)

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 DI CITTADINANZA	<u>Impegnarsi per interessi comuni</u> 1. Rispetta le regole del bene comune 2. Si assume le proprie responsabilità 3. Cura l'ambiente in cui vive	L'ALUNNO <ul style="list-style-type: none"> ● Rispetta le regole condivise. Comprende e tiene in considerazione i bisogni degli altri e mette in atto comportamenti di aiuto. ● Comprende l'importanza del prendersi cura di sé e degli altri. Riconosce e adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente di vita e la natura ● Riconosce i diversi dispositivi digitali e lo scopo del loro utilizzo.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE IMPARARE AD IMPARARE	<u>Interagire e comunicare con gli altri</u> 4. Ascolta e rispetta le idee degli altri 5. Lavora attivamente in gruppo 6. Sa gestire le interazioni sociali	l'alunno <ul style="list-style-type: none"> ● ascolta e interviene nella discussione rispettando il turno di parola ● collabora attivamente nella realizzazione del lavoro di gruppo ● partecipa in modo efficace e costruttivo alla vita di gruppo, dimostrando di accettare la diversità e di saper gestire la conflittualità
COMPETENZA IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA		L'alunno

	<p><u>Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità</u></p> <p>1. Applica principi e processi matematici nella vita quotidiana</p> <p>2. Risolve problemi in situazioni quotidiane</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● risolve quesiti che riguardino situazioni di vita reale, applicando principi e processi matematici
COMPETENZA DIGITALE	<p><u>Realizzare materiali digitali</u></p> <p>1. Conosce e sa usare alcune funzioni iniziali</p> <p>2. Elabora contenuti in forma digitale</p> <p>3. Utilizza software e hardware specifici</p>	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizza i dispositivi digitali per produrre contenuti con apposite applicazioni

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 DI CITTADINANZA				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<u>Impegnarsi per interessi comuni</u>	L'alunno/a mette in atto, con la guida del docente, comportamenti collaborativi.	L'alunno/a mette in atto, su indicazioni, comportamenti collaborativi.	L'alunno/a mette in atto con responsabilità comportamenti collaborativi e solidali.	L'alunno/a mette in atto in piena autonomia e responsabilità comportamenti collaborativi e solidali.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE, IMPARARE AD IMPARARE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<u>Interagire e comunicare con gli altri</u>	L'alunno/a partecipa alle attività di gruppo e porta a termine il compito, con la guida del docente.	L'alunno/a partecipa alle attività di gruppo, si confronta con gli altri e porta a termine compiti, seguendo indicazioni date.	L'alunno/a partecipa alle attività di gruppo con responsabilità; si confronta con gli altri; porta a termine compiti con contributi personali.	L'alunno/a partecipa alle attività di gruppo con responsabilità ed autonomia, si confronta con gli altri e porta a termine compiti mediante contributi personali.

COMPETENZA IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità	Utilizza le conoscenze matematiche scientifiche e tecnologiche nella quotidianità, se guidato dall'insegnante.	Utilizza le conoscenze matematiche scientifiche e tecnologiche nella quotidianità in situazioni semplici	Utilizza in autonomia le conoscenze matematiche scientifiche e tecnologiche nella quotidianità, in situazioni note e non note.	Utilizza in autonomia le conoscenze matematiche scientifiche e tecnologiche nella quotidianità, in situazioni note e non note, proponendo anche soluzioni alternative.

COMPETENZA DIGITALE.

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<u>Realizzare materiali digitali</u>	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, utilizza le funzioni di base dei programmi proposti per eseguire il compito.	Utilizza le funzioni di base dei programmi proposti per eseguire il compito.	Utilizza i programmi proposti per eseguire il compito.	Utilizza in autonomia i programmi proposti per eseguire il compito.

Da usare con gli studenti e CdC
Per avere sempre presente il cronoprogramma
Indicare i laboratori curriculari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurriculari

Fasi	TEMPI			
	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
Condivisione Senso	x			
Fase dei compiti di realtà	laboratorio: - educazione alla teatralità	laboratorio: - coding - geografia e cittadinanza	laboratorio: - lettura di mappe e caccia al tesoro nel mio quartiere - coding - geografia e cittadinanza	laboratorio: lettura di mappe e caccia al tesoro nel mio quartiere
Verifiche autentiche intermedie e finali				x
Riflessione				x