

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	DALL'ECOSOSTENIBILITÀ..... AL GIOCO “Giocare per conoscersi, per esprimersi, per includere e per salvaguardare il Pianeta”
Prodotti	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco elaborato dal gruppo con l'utilizzo di materiale di recupero. • Giochi ideati , realizzati e costruiti.
Competenze chiave / competenze culturali	<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare comportamenti corretti per ridurre (gli sprechi, riutilizzare, riciclare). • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Riflettere, confrontarsi, discutere con adulti e con coetanei. • Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Promuovere la conoscenza di uno sviluppo sostenibile e maturare comportamento coerenti per la gestione del bene comune. • Maturare un pensiero critico e divergente. <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. • Pianificare, organizzare e realizzare il proprio lavoro. <p>COMPETENZE DIGITALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari <p>COMPETENZE DISCIPLINARI IN SCIENZE, ITALIANO, ARTE E IMMAGINE, MATEMATICA, TECNOLOGIA, MUSICA, ED.FISICA, STORIA E GEOGRAFIA, L2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare nella madrelingua in modo efficace partecipando a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti. • Analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. • Risolvere problemi legati a contesti quotidiani. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Descrivere e interpretare un fenomeno in termini quantitativi, utilizzando gli strumenti statistici e le rappresentazioni grafiche. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reperire informazioni da varie fonti. • Organizzare le informazioni (ordinare – confrontare- collegare). • Porre domande pertinenti.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi. • Ricostruire verbalmente le fasi dell'esperienza vissuta a scuola. • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Saper realizzare manufatti con materiali di riuso attraverso attività laboratoriali. • Ascoltare e decodificare i discorsi altrui per scegliere i modi di gioco. • Progettare e inventare giochi e situazioni ludiche per l'ecosostenibilità. • Esprimere semplici giudizi/ valutazioni sul lavoro di gruppo e sui giochi progettati. • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune , confrontandosi con punti di vista diversi. 	<p>Tipologia di materiali e oggetti. Regole e istruzioni dei giochi. Fasi di un'azione . Concetti spazio-temporali . Mappe e percorsi. Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni. Significato della regola. Modalità di decisione. Regole della discussione. Norme fondamentali della convivenza.</p>
Utenti destinatari	Tutti gli alunni dei tre segmenti scolastici.
Prerequisiti	Lavorare insieme con spirito di collaborazione e condivisione. Saper esprimere la propria opinione. Partecipare attivamente ad attività laboratoriali di gruppo e individuali.
Fase di applicazione	Da febbraio a maggio.
Tempi	Un'ora a settimana durante il periodo scolastico indicato.
Esperienze attivate	Introduzione dell'argomento e motivazione degli alunni Elaborazione, realizzazione e presentazione dei giochi. Sperimentazione dei giochi ideati e costruiti. Illustrazione delle regole/istruzioni dei giochi. Realizzazione e condivisione delle esperienze ludiche, intese come strategie di inclusione. Ricostruzione documentata dell'esperienza.
Metodologia	Lavoro di gruppo, lavoro individuale, attività di laboratorio, apprendimento per scoperta. Problem solving. Elementi di apprendimento cooperativo.
Risorse umane interne esterne	Risorse interne : docenti, personale scolastico. Risorse esterne : associazioni del territorio.
Strumenti	Materiale ludico, di facile consumo Materiale fornito dal docente. Lim e tablet.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Valutazione	<p>La valutazione del progetto verterà sui seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none">- partecipazione, impegno, interesse, capacità di autonomia e organizzazione del lavoro;-rispetto delle regole;-puntualità nell'esecuzione, pertinenza del linguaggio utilizzato , collaborazione con i compagni;- capacità di individuare le caratteristiche dei vari materiali e di conoscerne le origini;- abilità nel riutilizzare materiali per la realizzazione di giochi;- conoscenze e abilità acquisite nelle diverse discipline coinvolte. <p>Agli alunni verrà somministrato un questionario dal titolo “ La mia esperienza” per esprimere le proprie considerazioni sul progetto.</p>
--------------------	--

SCHEMA DI PROGETTO DA CONSEGNARE AGLI STUDENTI

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo dell' Uda

DALL'ECOSOSTENIBILITÀ..... AL GIOCO

“Giocare per conoscersi, per esprimersi, per includere e per salvaguardare il Pianeta”

Cosa si chiede di fare

Le attività che andremo ad affrontare hanno lo scopo di far scoprire il piacere di giocare in modo consapevole.

Inventiamo e progettiamo alcuni giochi da fare insieme.

In che modo:

Lavoreremo in gruppo, perché le regole devono essere conosciute e rispettate individualmente , ma nascono dalla condivisione.

Lavorare insieme agli altri farà parte della tua futura professione.

Alcuni giochi/schede e illustrazioni vi saranno proposti e condotti dall'insegnante e/o dal gruppo.

Quali prodotti:

Durante lo svolgimento delle attività, cercheremo giochi organizzati e pronti, inventeremo e costruiremo insieme altri giochi; realizzeremo cartelloni e grafici per rappresentare la nostra esperienza.

Che senso ha (a cosa serve , per quali apprendimenti)

Alla fine del nostro percorso diventeremo capaci di costruire giochi e organizzarci, per giocare insieme agli altri nel rispetto dei ruoli e delle regole.

Tempi :

L'UDA sarà realizzata da febbraio a maggio a gennaio per un'ora a settimana.

Risorse umane : interne e esterne

L'UDA sarà realizzata dalle insegnanti di classe.

Strumenti:

Materiale multimediale e in rete, strutturato e non; computer; LIM; schede di lavoro fornite dai docenti.

Criteri di valutazione

La valutazione del progetto verterà sui seguenti indicatori:

- collaborazione e partecipazione nella realizzazione del prodotto;
- partecipazione degli alunni;
- conoscenze e abilità acquisite nelle diverse discipline coinvolte.

Autovalutazione

Agli alunni verrà somministrato un questionario dal titolo “La mia esperienza” per esprimere le proprie considerazioni sul progetto attraverso un' autovalutazione , in termini di percezione del livello raggiunto e dell'obiettivo da raggiungere nell'apprendimento disciplinare.

PIANO DI LAVORO UDA

<p>UNITÀ DI APPRENDIMENTO: DALL'ECOSOSTENIBILITÀ..... AL GIOCO “Giocare per conoscersi, per esprimersi, per includere e per salvaguardare il Pianeta”</p>
<p>Coordinatore: coordinatore di ciascuna classe</p>
<p>Collaboratori : tutti gli insegnanti di classe</p>

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI UDA

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Esposizione e condivisione con gli allievi del progetto in essere. Riflessioni sull'importanza delle regole e del gioco. Conversazione e discussione guidata.	Lezione frontale. Conversazioni. Uso della LIM. Uso di materiali diversi.	Condivisione del progetto. Individuazione del compito da produrre e comprensione della sua importanza. Sviluppo della curiosità.	1 ora a settimana	Verranno valutati: l'interesse nei confronti dell'attività; la partecipazione alle conversazioni; l'impegno individuale.
2	Ricerca documentata di informazioni inerenti le principali caratteristiche dei giochi. Condivisione delle idee / giochi relative al momento di incontro.	Materiale strutturato. Conversazioni. LIM.	Acquisizione di informazioni e nozioni sui vari materiali riciclati.	1 ora a settimana	Verranno valutate: la conoscenza delle caratteristiche dei vari materiali; utilizzo del linguaggio specifico; livello di approfondimento delle varie tipologie dei giochi.
3	Discussione e distinzione delle idee realizzabili. Individuazione dei materiali, spazi e azioni necessari per la realizzazione dei giochi.	Conversazioni LIM	Familiarizzazione con le regole di convivenza sociale e civica.	1 ora a settimana	Verrà valutata la conoscenza delle giuste procedure per la realizzazione di giochi e delle regole di una sana convivenza sociale e civica.
4	Riutilizzo dei materiali riciclati e non per la realizzazione di giochi.	Lavori di gruppo. Materiali vari. LIM	Realizzazione di giochi e cartelloni con materiale di riciclo e non. Capacità di organizzare il	1 ora a settimana	Verranno valutate: la capacità di cooperare con i compagni; la capacità di comprendere le

	Preparazione di cartelloni.		lavoro e di suddividere i compiti.		indicazioni per la realizzazione di giochi.
5	Creazione di uno slogan che promuova il gioco individuale e di gruppo.	Conversazioni Uso della LIM	Sviluppo di apprendimento condiviso.	1 ora a settimana	Verrà valutata l'interiorizzazione dei comportamenti responsabili nei confronti del gruppo e la condivisione delle regole.
6	Somministrazione della relazione individuale dello studente e rubrica di autovalutazione.	Modelli strutturati per la valutazione e autovalutazione	Compilazione dei modelli per la valutazione e autovalutazione	1 ora a settimana	Verrà valutata la capacità di autovalutarsi e di migliorare ed arricchire il proprio lavoro.

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

	TEMPI			
Fasi	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
1	4ore			
2		4ore		
3			3ore	
4				4ore

RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente (classi 4[^] e 5[^])
“La mia esperienza”

1. Descrivi il percorso generale dell’attività

2. Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

3. Indica quale fase di lavoro ti ha particolarmente interessato e perchè

4. Indica quali materiali/risorse hai utilizzato per raccogliere le informazioni

5. Scrivi che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

6. Scrivi come valuti il lavoro da te svolto

RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente (classi 1[^], 2[^] e 3[^])
"La mia esperienza"

1. Ti è piaciuto quello che hai fatto?



2. Che cosa hai imparato?

COMPITI DI REALTÁ
UDA “ECOSOSTENIBILITÁ”
SECONDO QUADRIMESTRE

DISCIPLINE	PRIMO ANNO	SECONDO ANNO	TERZO ANNO	QUARTO ANNO	QUINTO ANNO
ITALIANO	CANZONCINA DELL’ACQUA	FILASTROCCA DELL’ACQUA ACROSTICO	POESIA CRUCIVERBA	TESTO INFORMATIVO	PRODUZIONE DI UN TESTO POETICO
INGLESE	CANZONCINA	LE PAROLE DEL CICLO DELL’ACQUA	PAROLE DELCICLO DELL’ACQUA	POESIA	POESIA
STORIA	LA STORIA DELLA NUVOLA OLGA	STORIA DI UNA GOCCIA D’ACQUA	LE PRIME CIVILTÁ DEI FIUMI	I POPOLI DEL FIUME	GLI ACQUEDOTTI ROMANI
GEOGRAFIA	IL PERCORSO DI UN FIUME ATTRAVERSO I CONCETTI TOPOLOGICI	LA PRESENZA DELL’ACQUA NEL NOSTRO TERRITORIO	L’AMBIENTE MARINO	GLI AMBIENTI ACQUATICI	L’INQUINAMENTO DEI FIUMI ITALIANI
MATEMATICA	GRAFICI E TABELLE	GRAFICI E TABELLE	LE MISURE DI CAPACITÁ	TESTI PROBLEMATICI	TESTI PROBLEMATICI E GRAFICI
SCIENZE	LA VITA DI UNA GOCCIOLINA D’ACQUA	IL CICLO DELL’ACQUA	GLI STATI DELL’ACQUA	H2O	L’ACQUA NEL NOSTRO CORPO
TECNOLOGIA-ARTE E IMMAGINE	COLLAGE DI GOCCIOLINE D’ACQUA	COLLAGE DI UN AMBIENTE ACQUATICO	COLLAGE DI UN AMBIENTE ACQUATICO	MOSAICO DI UN AMBIENTE ACQUATICO	MOSAICO DI UN AMBIENTE ACQUATICO
MUSICA	CANZONCINA SULL’ACQUA	CANZONCINA SULL’ACQUA	CANTO SULL’ACQUA	CANTO SULL’ACQUA	CANTO SULL’ACQUA
RELIGIONE					IL VALORE DELL’ACQUA NELLE VARIE RELIGIONI