

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

**UNITA' DI APPRENDIMENTO**

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

| <b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>  |  |
|---|--|
| <b>Abilità</b>  | <b>Conoscenze</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricostruire verbalmente le fasi dell'esperienza vissuta a scuola.</li> <li>• Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</li> <li>• Saper realizzare manufatti con materiali di riuso attraverso attività laboratoriali.</li> <li>• Ascoltare e decodificare i discorsi altrui per scegliere i modi di gioco.</li> <li>• Ricercare le tradizioni ludiche popolari utilizzando i giochi di una volta ecosostenibili</li> <li>• Esprimere idonei giudizi/ valutazioni sul lavoro di gruppo e sui giochi progettati.</li> <li>• Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune , confrontandosi con punti di vista diversi.</li> <li>• Saper operare scelte ecosostenibili</li> </ul> | <p>Tipologia di materiali e oggetti.<br/> Regole e istruzioni dei giochi.<br/> Fasi di un'azione .ecosostenibile<br/> Concetti spazio-temporali .<br/> Mappe e percorsi.<br/> Lessico specifico per trattare i vari argomenti.<br/> Modalità di decisione.<br/> Regole della discussione.<br/> Norme fondamentali di cittadinanza attiva</p> |
| <b>Utenti destinatari</b>   | Tutti gli alunni dei tre segmenti scolastici.  |
| <b>Prerequisiti</b>   | Lavorare insieme con spirito di collaborazione e condivisione.<br>Saper esprimere la propria opinione.<br>Partecipare attivamente ad attività laboratoriali di gruppo e individuali.   |
| <b>Fase di applicazione</b>   | Da febbraio a maggio.  |
| <b>Tempi</b>  | Un'ora a settimana durante il periodo scolastico indicato.   |
| <b>Esperienze attivate</b>  | Introduzione dell'argomento e motivazione degli alunni<br>Elaborazione, realizzazione e presentazione delle varie attività.<br>Realizzazione e condivisione delle esperienze intese come strategie di inclusion e di ecosostenibilità.<br>Ricostruzione documentata dell'esperienza.   |
| <b>Metodologia/strategie didattiche</b>   | Lavoro di gruppo, lavoro individuale, attività di laboratorio, apprendimento per scoperta. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem solving.</li> <li>• Elementi di apprendimento cooperativo.</li> </ul>  |
| <b>Risorse umane interne esterne</b>  | Risorse interne: docenti, personale scolastico.<br>Risorse esterne: associazioni del territorio.   |
| <b>Strumenti</b>  | Materiale ludico, di facile consumo<br>Materiale fornito dal docente.<br>Lim e tablet.   |

## UNITA' DI APPRENDIMENTO

### **Valutazione**

La valutazione del progetto verterà sui seguenti indicatori:

- 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 delle varie attività
- conoscenze e abilità acquisite nelle diverse discipline coinvolte.

Agli alunni verrà somministrato un questionario dal titolo "La mia esperienza" per esprimere le proprie considerazioni sul progetto.

## 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 assumere atteggiamenti più responsabili di tutela e salvaguardia del proprio ambiente e del suo patrimonio artistico e culturale.

Conosciamo e rivalutiamo alcuni giochi popolari 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.

Alcune attività vi saranno proposte e condotte dall'insegnante e/o dal gruppo.

**Quali prodotti:**

Durante lo svolgimento delle attività, cercheremo giochi popolari, inventeremo e costruiremo insieme soluzioni per la tutela dell'ambiente circostante, realizzeremo cartelloni e grafici per rappresentare la nostra esperienza.

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

Alla fine del nostro percorso diventeremo più rispettosi e consapevoli della salvaguardia del Pianeta

**Tempi :**

L'UDA sarà realizzata da febbraio a maggio 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

|  |
|--|
| UNITÀ DI APPRENDIMENTO:<br><b>DALL'ECOSOSTENIBILITÀ..... AL GIOCO</b><br><b>“Giocare per conoscersi, per esprimersi, per includere e per salvaguardare il Pianeta”</b> |
| Coordinatore: coordinatore di ciascuna classe  |
| Collaboratori : tutti gli insegnanti di classe (vedi compiti di realtà/autentici disciplinari in allegato)   |

### 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 della tutela dell'ambiente<br>Conversazione e discussione guidata.                | Lezione frontale.<br>Conversazioni.<br>Uso della LIM.<br>Uso di materiali diversi. | Condivisione del progetto.<br>Individuazione del compito da produrre e comprensione della sua importanza.<br>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 materiali e dell'ambiente circostante. Condivisione delle idee, delle informazioni e riflessioni. | Materiale strutturato.<br>Conversazioni.<br>LIM.                                   | Acquisizione di informazioni e nozioni sui vari materiali riciclati.   |                   | Verranno valutate: la conoscenza delle caratteristiche dei vari materiali; utilizzo del linguaggio specifico; livello di approfondimento delle varie tipologie di attività. |
| 3    | Discussione e distinzione delle idee realizzabili. Individuazione dei materiali, spazi e azioni necessari per la realizzazione dei giochi e delle attività.                      | Conversazioni<br>LIM   | Familiarizzazione con le regole per uno sviluppo ecosostenibile.   | 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.<br>Materiali vari.   | Realizzazione di giochi e cartelloni con materiale di riciclo e non.<br>Capacità di  |                   | Verranno valutate: la capacità di cooperare con i compagni; la capacità di  |

|          |   |  |   |                   |  |
|----------|---|--|---|-------------------|--|
|          | Preparazione di cartelloni.   | LIM  | organizzare il lavoro e di suddividere i compiti.             |                   | comprendere le indicazioni per la realizzazione delle attività condivise.  |
| <b>5</b> | Realizzazione dei prodotti finali: giochi, balli, orto scolastico, ecc.                   | Conversazioni<br>Attività pratiche e manuali.<br><br>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. |
| <b>6</b> | 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 |
| 1,2  | 4ore     |       |        |        |
| 3,4  |          | 4ore  |        |        |
| 5    |          |       | 3ore   |        |
| 6    |          |       |        | 4ore   |

**RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente (classi 1<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup>, 3<sup>^</sup> Scuola Secondaria di Primo Grado )**  
***“La mia esperienza”***

**1. Descrivi il percorso generale dell'attività**

**2. Indica il tuo ruolo e cosa hai realizzato**

**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. Indica con una crocetta come valuti il lavoro da te svolto**

- Non sufficiente**
- Sufficiente**
- Buono**
- Discreto**
- Ottimo**



**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**  
**COMPITI AUTENTICI DISCIPLINARI**  
**UDA “DALL’ECOSOSTENIBILITÀ..... AL GIOCO”**

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

| <b>DISCIPLINE</b>        | <b>PRIMO ANNO</b>  | <b>SECONDO ANNO</b>  | <b>TERZO ANNO</b>  |
|--------------------------|--|--|--|
| <b>ITALIANO</b>          | L’ecosostenibilità espressa attraverso il testo poetico  | L’ecosostenibilità attraverso poesie note in chiave umoristica   | Costruzione di relazioni sulle attività svolte e le varie fasi di lavoro   |
| <b>INGLESE</b>           | Conoscere e denominare giochi e attività del tempo libero  | Conoscere cibi e bevande per una corretta alimentazione  | Conoscere il nostro pianeta allo scopo di salvaguardarlo   |
| <b>FRANCESE</b>          | Conoscere e denominare giochi e attività del tempo libero  | Conoscere cibi e bevande per una corretta alimentazione  | Conoscere il nostro pianeta allo scopo di salvaguardarlo   |
| <b>STORIA</b>            | L’inquinamento dei mari e delle acque  | I primi fenomeni di inquinamento in Europa   | Le trasformazioni della produzione agricola nel tempo e nello spazio   |
| <b>GEOGRAFIA</b>         | L’inquinamento dei mari e delle acque  | I primi fenomeni di inquinamento in Europa   | Le trasformazioni della produzione agricola nel tempo e nello spazio   |
| <b>MATEMATICA</b>        | Analizzare dati e fatti della realtà ecosostenibile attraverso l’uso di grafici.   | Analizzare dati e fatti della realtà ecosostenibile attraverso l’uso della proporzionalità diretta ed inversa  | Analizzare dati e fatti della realtà ecosostenibile attraverso l’uso di grafici e calcolo della probabilità.   |
| <b>SCIENZE</b>           | Sviluppare un’etica della sostenibilità attraverso idee finalizzate al miglioramento del contesto di vita:<br>“ Riciclaggio dei RSU” | Sviluppare un’etica della sostenibilità attraverso idee finalizzate al miglioramento del contesto di vita:<br>“ alimentazione ecosostenibile, etichetta del prodotti, km zero”     | Sviluppare un’etica della sostenibilità attraverso idee finalizzate al miglioramento del contesto di vita:<br>“Orto-Scolastico”.   |
| <b>TECNOLOGIA</b>        | Realizzazione di oggetti mediante il riuso dei materiali.  | Consolidare il concetto di bio-sostenibilità giocando con le tradizioni agricole locali.   | La produzione sostenibile dell’energia: attività ludico-pratiche.  |
| <b>MUSICA</b>            | Costruzione di strumenti musicali con materiali di riciclo   | Tra natura e musica nella realtà medievale.  | La musica descrittiva degli ambienti che ci circondano.  |
| <b>ARTE E IMMAGINE</b>   | Elaborati realizzati con materiali di recupero   | Elaborati realizzati con materiali di recupero   | Elaborati realizzati con materiali di recupero   |
| <b>EDUCAZIONE FISICA</b> | Sensibilizzazione alla raccolta differenziata attraverso il gioco  | Allestimento di un orto scolastico e rieducazione alla dieta mediterranea:Castrocielo<br><br>Valorizzazione del territorio attraverso giochi sportivi in ambiente naturale: Aquino | Realizzazione di una coreografia di una danza popolare contadina: Castrocielo<br><br>Valorizzazione del territorio attraverso giochi sportivi in ambiente naturale: Aquino |
| <b>RELIGIONE</b>         | L’uomo primitivo e l’uomo delle civiltà superiori e l’uso del legno o di altri materiali naturali.                                   | San Francesco d’Assisi e il rispetto del creato nell’uso dei materiali naturali.   | Papa Francesco e il rispetto del creato secondo il suo pensiero espresso nell’enciclica “Laudato si’”, del 24 maggio 2015.   |