



ISTITUTO COMPRESIVO DI AVIGLIANA

Via Cavalieri di Vittorio Veneto, 3 – 10051 AVIGLIANA (TO) - C.M. TOIC8AG00R - C.F. 95616040010

Tel. 011-9328041 / 9328771

e-mail: toic8ag00r@istruzione.it



Che cosa si intende per Unità di Apprendimento?

Una *Unità di apprendimento* è un'occasione didattica *significativa* per gli allievi, che tiene conto della *unitarietà del sapere* e non si limita alla sola trasmissione di conoscenze e abilità disciplinari, ma tende alla *formazione integrale della persona*, sviluppando *competenze* (trasversali e disciplinari) e *favorendo lo sviluppo delle Disposizioni della mente* attraverso l'utilizzo di una *didattica laboratoriale*. L'UA pone **l'alunno al centro dell'azione didattica** e, richiedendo la sua partecipazione attiva, in modo individuale e in gruppo, favorisce la costruzione personale delle conoscenze; inoltre, ricorrendo ad attività e strumenti diversificati, anche innovativi e tecnologici, consente la **personalizzazione dell'apprendimento**.

Nella realizzazione concreta di una UA si richiede una *continua attenzione ai processi di apprendimento* degli alunni e una notevole *flessibilità* per riadattare il percorso in itinere in base alle risposte degli allievi e alle opportunità di approfondimento e/o ampliamento che si potrebbero presentare.

Unità di Apprendimento interdisciplinari

Le Unità di apprendimento sono **proposte interdisciplinari**, caratterizzate dalla *condivisione di un prodotto finale* realizzato con l'apporto di diverse discipline. Partendo dal presupposto che la progettazione degli interventi didattici su un gruppo classe dovrebbe fondarsi sulla condivisione di valori e di competenze da far acquisire ai ragazzi, nella fase di pianificazione collegiale si possono individuare *situazioni di compito* che consentono a più docenti, con le loro specificità disciplinari, di concorrere al raggiungimento di una meta comune. L'Unità di apprendimento interdisciplinare, così ideata, consente un intervento coordinato e intenzionale da sviluppare nell'ambito della propria disciplina senza prevedere ore aggiuntive per un laboratorio.

Ciò è realizzabile, perciò, anche in una situazione oraria ridotta e che non preveda compresenze o ore di programmazione. Infatti, ciascun insegnante porterà avanti il progetto nelle proprie ore di lezione, seguendo una precisa programmazione iniziale degli interventi, e verificandone lo sviluppo nei normali contatti tra docenti.

I vantaggi di questi interventi condivisi sono molteplici:

- offrono ai ragazzi occasioni di lavoro più significative e più motivanti;
- evidenziano gli stretti legami tra discipline diverse e come le conoscenze e le abilità apprese in ambiti diversi possano concorrere alla realizzazione di uno stesso compito;
- consentono di scegliere un prodotto finale più complesso e favoriscono il reale sviluppo e la messa in campo di competenze trasversali.

Viene presentato un modello per la progettazione di Unità di Apprendimento basate sui curricoli per competenze chiave.

Il modello è organizzato in forma di progetto, con una parte generale di descrizione dell'unità, la consegna agli studenti, le fasi in cui il compito si struttura e una traccia per la relazione finale individuale dello studente (per le classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria e per tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado).

Nella parte generale, si individua il prodotto finale dell'Unità, le competenze chiave che essa vuole sviluppare, articolate in evidenze osservabili (deducibili dalle griglie di osservazione delle competenze riportate a fine documento) e relative abilità e conoscenze.

Si individuano, per ogni competenza, le "evidenze", ovvero i comportamenti che la rendono manifesta e che rappresentano i criteri per poter effettuare la valutazione.

Vengono individuati gli alunni destinatari, stimato il tempo necessario, gli strumenti, le modalità di valutazione.

Le fasi di lavoro definiscono puntualmente come si svilupperà l'unità. Ciascuna fase rappresenta, in realtà un compito significativo, che si concretizza in prestazioni/evidenze e in prodotti intermedi che possono essere osservati e valutati dai docenti di ogni singola disciplina.

La consegna agli studenti è il foglio di istruzioni che spiega agli alunni ciò che dovranno fare. Deve essere redatto con un linguaggio adeguato all'età degli alunni destinatari, perché è proprio la traccia che essi dovranno seguire, perciò dovrà essere accessibile e comprensibile.

Alla fine, è consigliabile richiedere a ciascun alunno una relazione individuale che renda conto del lavoro svolto. Mentre il compito richiesto dall'unità è svolto normalmente in gruppo, la relazione deve essere personale, perché ciò consente ad ogni singolo allievo di ripercorrere il lavoro svolto e di riflettere su di esso (riflessione-ricostruzione metacognitiva), permettendo anche l'autovalutazione. Inoltre consente al docente di verificare ciò che ciascuno ha mutuato dal lavoro svolto.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Destinatari</i>	
<i>Prerequisiti</i>	
<i>Fasi di applicazione nelle varie discipline</i>	
<i>Tempi</i>	
<i>Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline</i>	
<i>Metodologia</i>	
<i>Risorse umane interne e/o esterne</i>	
<i>Strumenti</i>	
<i>Valutazione</i>	

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI nelle varie discipline

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1						
2						
3						
4						
5						

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti disposizioni della mente, competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo Uda

Cosa si chiede di fare

In che modo (singoli, gruppi...)

Quali prodotti

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

Tempi

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Criteri di valutazione

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE

dello studente (per gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria e per tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado).

RELAZIONE INDIVIDUALE

Descrivi il percorso generale dell'attività

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

Cosa devi ancora imparare

Come valuti il lavoro da te svolto

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

Coordinatore:

Collaboratori:

In una unità di apprendimento, che persegue competenze e quindi, per sua natura, è interdisciplinare, è essenziale siano gli alunni a compiere il lavoro, orientati e supportati dagli insegnanti e che i compiti siano sempre leggermente più complessi rispetto alle risorse già possedute dagli studenti, proprio per innescare la soluzione di problemi e la ricerca di nuove informazioni. Normalmente, l'unità di apprendimento è lavoro di gruppo, poiché la competenza è un costrutto sociale. Ciò permette, inoltre, lo sviluppo di competenze sociali di collaborazione, condivisione, cooperazione, mutuo aiuto.

Per l'osservazione e la valutazione dell'Unità di Apprendimento, si possono utilizzare le griglie riportate sotto, diari di bordo, rubriche che possono essere applicate alle evidenze e ai prodotti di ciascuna fase e poi del lavoro nel suo complesso. Di seguito, si propongono le griglie di osservazione delle competenze chiave. Esse non sono altro che le rubriche dei livelli di padronanza delle competenze stesse. Si utilizzeranno ovviamente sempre e solo le parti necessarie allo specifico lavoro.

ESEMPIO DI UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER LA SCUOLA SECONDARIA

Comprendente:

- UDA (progettazione) con PIANO DI LAVORO – SPECIFICAZIONE DELLE FASI nelle varie discipline
- CONSEGNA AGLI STUDENTI
- SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE (per gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria e per tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Titolo	<i>LA SCUOLA Il nostro ambiente</i>
Prodotti	<i>Organizzazione di una giornata-evento "La scuola di ieri a confronto con quella di oggi" all'interno dell'edificio scolastico per i genitori degli allievi dell'istituto.</i>
Competenze chiave	Evidenze osservabili
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Ascoltare Porre domande pertinenti Comprendere le informazioni Comprendere le diverse tipologie di testo Scrivere, narrare e argomentare diversi tipo di testo
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Rispettare le regole Adeguare il suo comportamento Riconoscere e rispettare le diversità Rispettare le idee altrui Rispettare i principi di cittadinanza
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Gestire i tempi di consegna Reperire le informazioni e utilizzarle in maniera funzionale. Collaborare e condividere idee

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<i>Abilità</i> (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)	<i>Conoscenze</i> (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)
<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Saper comprendere e produrre vari tipi di linguaggio (letterario, musicale, artistico...) Saper cogliere i messaggi forniti dagli insegnanti, dagli esperti e dai libri o dalle fonti consultate. Saper raccontare le proprie esperienze. Saper gestire i tempi e reperire i materiali Saper ascoltare e sintetizzare l'argomento</p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Conoscenza degli aspetti della vita scolastica di ieri e di oggi attraverso</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Saper riflettere e analizzare i propri comportamenti messi a confronto con i comportamenti degli studenti di ieri</p>	<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Conoscenza dei Diritti e doveri degli studenti di ieri e di oggi e dei comportamenti degli studenti di ieri e di oggi</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE Saper organizzare il lavoro Saper cooperazione Saper intervenire, porre domande agli interlocutori e conversare Saper collaborare e condividere nel lavoro di gruppo</p>	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE Principi della Costituzione italiana Storia della scuola italiana Conoscenza del fenomeno del bullismo e cyberbullismo</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Destinatari</i>	Classe terza
<i>Prerequisiti</i>	Conoscenza dell'argomento
<i>Fasi di applicazione nelle varie discipline</i>	<p>Discipline coinvolte: Italiano-Storia-Geografia-Musica- Arte-Tecnologia. Ogni docente, nella tabella di specificazione delle fasi, progetterà nel dettaglio anche i tempi di ciascuna fase.</p> <p>FASE 1 presentazione dell'argomento</p> <p>FASE 2 lettura ed analisi dei documenti</p> <p>FASE 3 ascolto di testi musicali, visione film e documentari inerenti al tema</p> <p>FASE 4 esposizione e produzione scritta delle proprie riflessioni</p> <p>FASE 5 possibilità di produrre disegni, fumetti, componimenti musicali o video</p> <p>FASE 5 giornata evento: La scuola di ieri a confronto con quella di oggi</p> <p>FASE 6 autovalutazione finale del percorso</p>
<i>Tempi</i>	Primo trimestre dell'anno scolastico durante le ore di attività didattica

UNITA' DI APPRENDIMENTO

*Esperienze
attivate o da
attivare nelle
varie discipline*

Ascolto, lettura e comprensione di varie tipologie di testi
Visione di video sul tema proposto
Incontri con esperti

Metodologia

Lezione interattiva
Lavori di gruppo
Lecture individuali e di gruppo

*Risorse umane
interne e/o
esterne*

Interne:
docenti della classe
gruppo classe

Esterne:
autore\autrice attore\attrice per lettura dei testi e bibliotecario
polizia postale

Strumenti

Materiale cartaceo
Supporti audiovisivi

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Valutazione

Processo: focus della nostra osservazione saranno le competenze chiave di riferimento secondo i criteri stabiliti.

Prodotto: focus della nostra osservazione saranno le dimensioni di osservazione: linguaggio e comunicazione; correttezza, precisione e funzionalità.

Valutazione di processo:

Capacità individuale di lavorare in gruppi di allievi secondo le regole del cooperative learning

Capacità del gruppo di interagire e produrre.

Utilizzo degli strumenti e cura del luogo di lavoro

Valutazione di prodotto:

Qualità dei testi (testo verbale e/o forma grafica\audio)

Qualità del prodotto realizzato

Tipologia di attività valutative utilizzate: a) domande chiuse a scelta multipla e domande aperte univoche b) osservazioni dell'insegnante in situazione

La prova finale autentica è l'Organizzazione di una giornata-evento "La scuola di ieri a confronto con quella di oggi" all'interno dell'edificio scolastico per i genitori degli allievi dell'istituto.

Capacità di condurre un dibattito e di interagire con gli interlocutori (genitori)

Capacità di confrontarsi con generazioni differenti ed esperienze scolastiche diverse

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI nelle varie discipline (a cura dei docenti di ogni
disciplina coinvolta)

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1						
2						
3						
4						
5						

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti disposizioni della mente, competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: LA SCUOLA Il nostro ambiente

Cosa si chiede di fare:

Organizzazione di una giornata-evento “La scuola di ieri a confronto con quella di oggi” all'interno dell'edificio scolastico per i genitori degli allievi dell'istituto.

In che modo (singoli, gruppi...):

Sia singolarmente che in gruppo

Quali prodotti:

Produzione scritta delle proprie riflessioni

Possibilità di produrre disegni, fumetti, componimenti musicali o video

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

Riflettere e analizzare i propri comportamenti messi a confronto con i comportamenti degli studenti di ieri

Affrontare e conoscere tematiche attuali: Bullismo e cyberbullismo

Tempi: I trimestre dell'anno

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...):

Materiale cartaceo

Supporti audiovisivi

Incontri con esperti

Criteri di valutazione:

Valutazione delle competenze chiave e delle dimensioni di osservazione

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE

dello studente (per gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria e per tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado).

RELAZIONE INDIVIDUALE

Descrivi il percorso generale dell'attività

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

Cosa devi ancora imparare

Come valuti il lavoro da te svolto

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:
Coordinatore:
Collaboratori:

ESEMPIO DI UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER LA SCUOLA PRIMARIA

Comprendente:

- UDA (progettazione) con PIANO DI LAVORO – SPECIFICAZIONE DELLE FASI nelle varie discipline
- CONSEGNA AGLI STUDENTI
- SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE (per gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria e per tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Titolo	INIZIAMO A PROGRAMMARE
Prodotti	Giochi in formato digitale a contenuto grammaticale
<i>Competenze chiave</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Disponibilità ad un dialogo critico e costruttivo. Interesse a interagire con gli altri. Consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e della necessità di capire e usare la lingua in modo positivo, corretto e socialmente responsabile.
COMPETENZA DIGITALE	Criticità e riflessività nei confronti delle informazioni disponibili. Uso responsabile e creativo dei mezzi tecnologici.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Motivazione e fiducia (autostima, valutazione positiva e costruttiva delle proprie capacità). Coraggio (capacità di affrontare i problemi per risolverli e per gestire ostacoli e il cambiamento). Desiderio di applicare quanto si è appreso. Curiosità di cercare nuove opportunità di apprendere e applicare i saperi in vari contesti.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<i>Abilità</i> (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)	<i>Conoscenze</i> (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)
<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>Saper comunicare sia oralmente sia per iscritto a seconda di come lo richieda la situazione.</p> <p>Saper distinguere e utilizzare diversi tipi di testi, cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, usare sussidi e formulare le argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.</p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>Vocabolario, grammatica funzionale e funzioni del linguaggio.</p> <p>Principali tipi di interazione verbale.</p> <p>Variabilità del linguaggio e della comunicazione in diversi contesti.</p>
<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Saper reperire e presentare le informazioni, usarle in modo critico e sistematico, distinguendo reale e virtuale.</p> <p>Saper usare le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.</p> <p>Saper essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet e usarli.</p>	<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TIC nel quotidiano e dei suoi potenziali rischi (veridicità e affidabilità delle informazioni disponibili).</p> <p>Principali applicazioni informatiche come trattamento testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni, e-mail, strumenti di rete per la condivisione di informazioni, l'apprendimento e la ricerca.</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p> <p>Saper perseverare nell'apprendimento, concentrarsi per periodi prolungati e riflettere in modo critico su obiettivi e finalità dell'apprendimento.</p> <p>Saper cogliere i vantaggi che possono derivare dal condividere ciò che si è appreso.</p> <p>Saper organizzare e valutare il proprio apprendimento, cercare consigli, informazioni e sostegno.</p>	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p> <p>Conoscenza e comprensione delle proprie strategie di apprendimento preferite, dei propri punti di forza e i punti di debolezza, delle abilità e caratteristiche personali.</p> <p>Ricerca di opportunità di istruzione e formazione e di strumenti di sostegno disponibili.</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<i>Destinatari</i>	Classe terza
<i>Prerequisiti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Abitudine al lavoro di gruppo cooperativo- Abilità di base nell'utilizzo del device- Conoscenza degli elementi di grammatica su cui predisporre le attività

*Fasi di
applicazione
nelle varie
discipline*

Fase 1- discipline ITALIANO e TECNOLOGIA – Presentazione della Situazione Problema (i compagni di un'altra classe terza hanno difficoltà a imparare la grammatica italiana e non sono molto attenti durante le lezioni. Dobbiamo creare dei videogiochi sulla grammatica italiana per far diventare l'apprendimento più divertente e a portata di bambino.)

Luogo: aula / aula LIM

Tempi: 2 ore

L'insegnante presenta agli alunni la situazione problema.

La classe sarà divisa in gruppi cooperativi formati da quattro/cinque bambini.

Ogni gruppo avrà a disposizione un device, una connessione a Internet e una lista di link disponibili sul web di giochi didattici su argomenti di grammatica già noti.

Verrà chiesto agli alunni di giocare, testare il livello di difficoltà e riflettere sulle caratteristiche dei giochi sperimentati (chiarezza della consegna e dei comandi da usare, grafica, audio, restituzione dell'errore o della correttezza dell'esecuzione...).

Seguirà una fase collettiva di confronto e riflessione sulle caratteristiche dei giochi sperimentati e su quelle che appaiono le caratteristiche più funzionali all'apprendimento.

Si assegnerà come compito per casa il gioco e la valutazione delle caratteristiche di ulteriori app educative e giochi online.

Fase 2 - discipline ITALIANO, MATEMATICA e TECNOLOGIA –Che cos' è Scratch?

Luogo: aula LIM

Tempi: 2 ore

Si presenterà all'intero gruppo classe, attraverso la LIM il software di programmazione Scratch.

Scratch è un utilissimo strumento utilizzato per fare coding a scuola favorendo lo sviluppo del pensiero logico, introducendo i bambini alla programmazione e affinando la capacità di problem solving.

Si illustreranno le potenzialità ed i vari comandi disponibili.

Si creeranno insieme delle combinazioni di comandi per illustrare il movimento dello Sprite (personaggio).

Si dividerà la classe in gruppi cooperativi e si chiederà di sperimentare qualche gioco proposto nell'archivio online di Scratch (ogni gruppo avrà a disposizione un device e il collegamento a Internet).

Come compito a casa si chiederà ad ogni bambino di esplorare la piattaforma Scratch e provare a giocare ai giochi proposti.

Fase 3 - discipline ITALIANO, MATEMATICA e TECNOLOGIA –Che cos' è Learning Apps?

Luogo: aula LIM

Tempi: 2 ore

Si presenterà all'intero gruppo classe, attraverso la LIM l'Applicazione "Learning Apps".

Si illustreranno i vari template disponibili sulla piattaforma e si analizzerà il tutorial di spiegazione dei vari passaggi da seguire per costruire un gioco.

Si creeranno insieme un paio di semplici giochi usando due template a scelta.

Si dividerà la classe in gruppi cooperativi e si chiederà di sperimentare qualche gioco proposto nell'archivio online di Learning Apps e di costruirne uno ad argomento a scelta (ogni gruppo avrà a disposizione un device e il collegamento a Internet).

Come compito a casa si chiederà ad ogni bambino di esplorare la piattaforma Learning Apps, giocare ai vari giochi proposti e costruirne uno a piacere.

Fase 4 - discipline MATEMATICA e TECNOLOGIA –Proviamo a programmare con Scratch

Luogo: aula

Tempi: 4 ore suddivise in due momenti da 2 ore ciascuno

Gli studenti divisi in gruppi cooperativi avranno a disposizione un device collegato alla rete Internet e avranno il compito di programmare delle piccole azioni dello Sprite (muoversi, parlare, cambiare sfondo, rispondere a delle domande...).

Nella prima parte dell'attività dovranno programmare sul quaderno scrivendo ciascun comando in successione.

Per verificare l'efficacia dei comandi successivamente li riporteranno sull'applicazione Scratch e vedranno se si verifica o meno l'azione richiesta.

Dopo aver salvato i piccoli progetti prodotti, attraverso l'utilizzo della LIM, si presenteranno i risultati a tutta la classe.

Come compito a casa ai bambini verrà richiesto di realizzare altri piccoli progetti programmando varie azioni dello Sprite.

A ciascun bambino verrà fornita una fotocopia con tutti i possibili comandi di Scratch in modo da utilizzarla come uno strumento operativo per tutte le attività successive.

I compiti saranno differenti per ogni gruppo in base alle difficoltà riscontrate a scuola nella fase di progettazione di gruppo.

Fase 5 - discipline ITALIANO, MATEMATICA e TECNOLOGIA –Che gioco grammaticale facciamo?

Luogo: aula

Tempi: 2 ore

Dopo aver formato dei gruppi di lavoro si presenteranno alla classe gli argomenti sui quali si dovranno sviluppare dei videogiochi:

- Sintassi: soggetto, predicato verbale, complemento oggetto e predicato nominale

- Morfologia: nomi (concreti, astratti, alterati, primitivi e derivati), articoli determinativi e indeterminativi, aggettivi qualificativi e possessivi, verbo essere, verbo avere e le tre coniugazioni.

- Ortografia: ch, gh, sci, sce, sc, gn, gni, cu, quo, divisione in sillabe, ho/o, e/è, doppie.

- Lessico: sinonimi, contrari, omonimi, forma base parole, prefissi e suffissi.

Ogni gruppo dovrà scegliere l'argomento da sviluppare e il programma da utilizzare (Scratch o Learning Apps).

Si chiederà ad ogni gruppo di motivare la propria scelta.

Fase 6 - discipline ITALIANO, MATEMATICA e TECNOLOGIA –Mappa concettuale: “Cosa e come programmiamo?”

Luogo: aula

Tempi: 2 ore

I gruppi di lavoro dovranno creare una mappa concettuale riferita all'argomento scelto in modo da avere a portata di mano i concetti chiave che lo compongono. In seguito i gruppi stabiliranno l'ambientazione del videogioco, eventuali personaggi e soprattutto si accorderanno sulle strategie operative da utilizzare (es. divisione dei ruoli e compiti, sequenza di lavoro...).

Fase 7 - discipline ITALIANO, MATEMATICA e TECNOLOGIA - Iniziamo a programmare

Luogo: aula

Tempi: 3 ore

I gruppi di studenti, con il supporto dell'insegnante, inizieranno l'attività di programmazione seguendo la progettazione messa a punto durante la fase precedente.

Ciascun gruppo avrà a disposizione un device collegato alla rete Internet, le schede operative con tutti i possibili comandi di Scratch e fogli da disegno.

Fase 8 - discipline ITALIANO e TECNOLOGIA - I nostri videogiochi

Luogo: aula LIM

Tempi: 1 h

Ciascun gruppo presenterà il proprio videogioco al resto della classe ed esporrà brevemente il percorso e le decisioni prese durante la progettazione con le relative motivazioni che hanno spinto il gruppo a determinate scelte.

Fase 9 - discipline ITALIANO e TECNOLOGIA – I videogiochi grammaticali per l'altra classe terza

Luogo: laboratorio di informatica o aula LIM (spazio atto ad accogliere due classi)

Tempi: 2 ore

I gruppi presenteranno ai compagni dell'altra classe i videogiochi creati e li inviteranno a giocare.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

	<p>Al termine dell'attività ci sarà un momento collettivo nel quale i compagni dell'altra terza potranno commentare i videogiochi ai quali hanno giocato e/o fare domande.</p> <p>Fase 10 - discipline ITALIANO e TECNOLOGIA - Autovalutazione</p> <p>Luogo: aula Tempi: 30 minuti circa</p> <p>I bambini dovranno autovalutare tutto il percorso svolto per la risoluzione della situazione problema.</p> <p>Individualmente dovranno compilare una griglia autovalutativa e rispondere a delle domande secondo il format della scheda di autovalutazione proposta dall'Istituto.</p>
Tempi	Febbraio-Marzo-Aprile
Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline	<p>Esperienze già attivate nelle varie discipline: compiti di realtà, attività di coding e uso per scopi didattici di attrezzatura informatica.</p> <p>Esperienze da attivare nelle varie discipline: conoscenza e utilizzo di Scratch e Learning Apps</p>
Metodologia	Apprendimento cooperativo e didattica laboratoriale
Risorse umane interne e/o esterne	Docenti della classe
Strumenti	Device per i bambini, LIM, collegamento a Internet
Valutazione	Valutazione individuale dei vari progetti da realizzare a casa assegnati come compito; valutazione delle competenze in itinere e finale con l'utilizzo delle griglie appositamente predisposte; autovalutazione da parte degli alunni con l'utilizzo della relazione individuale riportata di seguito o di un questionario appositamente predisposto.

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI nelle varie discipline (a cura dei docenti di ogni
disciplina coinvolta)

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1						
2						
3						
4						
5						

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti disposizioni della mente, competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo Uda: “INIZIAMO A PROGRAMMARE”

Cosa si chiede di fare: giocare utilizzando vari link proposti dalla maestra e analizzare le caratteristiche dei giochi; sperimentare e imparare ad utilizzare le piattaforme Scratch e Learning Apps; programmare e realizzare un gioco digitale a contenuto grammaticale.

In che modo (singoli, gruppi...): lavori individuali a casa e lavori di gruppo a scuola.

Quali prodotti: giochi digitali a contenuto grammaticale da proporre ai compagni dell'altra terza.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): lo scopo è quello di aiutare i nostri compagni dell'altra classe a trovare un modo per imparare più facilmente la grammatica; a noi serve per ripassare ciò che abbiamo imparato di grammatica italiana e imparare a programmare utilizzando diverse piattaforme digitali in maniera creativa e utile al nostro scopo.

Tempi: Febbraio-Marzo-Aprile

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): utilizzeremo pc, tablet e LIM

Criteri di valutazione: verrà valutato con un giudizio o un voto numerico il lavoro individuale svolto a casa; il lavoro di gruppo sarà valutato in base alle griglie di valutazione delle tre competenze indicate in precedenza. Vi verrà chiesto anche di autovalutare il proprio lavoro, sia quello svolto individualmente, sia quello svolto in gruppo.

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE

dello studente (per gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria e per tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado).

RELAZIONE INDIVIDUALE

Descrivi il percorso generale dell'attività

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

Cosa devi ancora imparare

Come valuti il lavoro da te svolto

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

Coordinatore:

Collaboratori:

ESEMPIO DI UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Comprendente:

- UDA (progettazione) con PIANO DI LAVORO – SPECIFICAZIONE DELLE FASI nelle varie discipline
- CONSEGNA AGLI BAMBINI

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Titolo	PRONTI.....INIZIAMO LA SCUOLA
Prodotti	Cartelloni, disegni e giochi relativi al tema dell'accoglienza
Competenze chiave	Evidenze osservabili
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Disponibilità ad un dialogo critico e costruttivo. Interesse a interagire con gli altri. Consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e della necessità di capire e usare la lingua in modo positivo, corretto e socialmente responsabile.
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA	Motivazione e fiducia (autostima, valutazione positiva e costruttiva delle proprie capacità). Sviluppo di comportamenti per il benessere sociale e personale Comportamenti positivi necessari ad una buona convivenza

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Abilità</i> <i>(gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)</i>	<i>Conoscenze</i> <i>(gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)</i>
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Saper comunicare e raccontare esperienze vissute Saper comunicare con una pluralità di linguaggi	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Conoscenza di emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale e non verbale Uso della lingua italiana
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA Saper perseverare nell'apprendimento, concentrarsi per periodi prolungati e riflettere in modo critico su obiettivi e finalità dell'apprendimento. Saper cogliere i vantaggi che possono derivare dal condividere ciò che si è appreso. Saper organizzare e valutare il proprio apprendimento, cercare consigli, informazioni e sostegno.	COMPETENZA SOCIALE E CIVICA Consapevolezza del senso dell'identità personale e delle proprie esigenze Conoscenza della propria sicurezza autonomia
<i>Destinatari</i>	Tutti i bambini

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Prerequisiti

Per i bambini di 4 e 5 anni:

- Abitudine alla condivisione e alla collaborazione con gli altri
- Abilità alla relazione con adulti e pari
- Conoscenza di regole di comportamento positive

Fase di avvio

Nel momento dell'accoglienza dei bambini quotidianamente vengono svolte queste attività.

Traguardi di competenza:

- Immagini, suoni, colori
- Il sé e l'altro
- La conoscenza del mondo
- I discorsi e le parole
- Il corpo e il movimento

Fase 1

- Predisposizione di angoli strutturati con giochi per bambini
- Predisposizione di contrassegni
- Canzoncine per l'accoglienza
- Giochi guidati (la bella lavanderina, cappuccetto rosso, giro girotondo)
- Giochi strutturati con cerchi, birilli, palle morbide.
- Giochi motori per favorire la conoscenza dei compagni
- Laboratorio manipolativo con la pasta di sale e plastilina
- Filastrocca del saluto: ascolto, lettura di immagini, interiorizzazione gestuale.
- Lettura di storie sui primi giorni di scuola
- Conversazioni sulle varie attività che si svolgeranno
- Domande stimolo sulle attività legate alle storie narrate
- Rielaborazioni grafiche

Fase di implementazione

Fase 2

RIFLESSIONE E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI DELL'ALUNNO:

- Avviamento del bambino al rispetto delle regole e alla turnazione
- Il bambino racconta attraverso domande stimolo

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<i>Fase metacognizione</i>	<p>LAVORI DI GRUPPO E ATTIVITA' LABORATORIALI: - Rielaborazione grafica di storie con diverse tecniche (4 e 5 anni)</p> <ul style="list-style-type: none">-Conoscenza dei nuovi compagni attraverso giochi organizzati-Conoscenza degli ambienti scolastici-Tutoraggio (il bambino più grande aiuta il bambino più piccolo) <p>Fase 3</p> <p>Rielaborazione delle tappe dell'accoglienza attraverso foto, flash cards, elaborati dei bambini.</p> <p>Riflessione sui processi da parte degli alunni, attraverso domande stimolo, percepire se è stato compreso il senso delle storie e se sono state superate le difficoltà iniziali.</p> <p>Realizzazione di un cartellone per rilevare il gradimento dell'attività utilizzando gli smile.</p>
<i>Tempi</i>	settembre/ottobre
<i>Esperienze attivate o da attivare</i>	Per i bambini di 4 e 5 anni: Responsabilizzazione iniziale verso i bambini più piccoli Tutoraggio Lavori in apprendimento cooperativo
<i>Metodologia</i>	Apprendimento cooperativo e didattica laboratoriale
<i>Risorse umane interne e/o esterne</i>	Docenti della classe

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Strumenti	Fogli, pennarelli, pitture, sticker, materiale audio/video
Valutazione	<p>AUTOVALUTAZIONE Autobiografie cognitive (far raccontare all' alunno quali sono le difficoltà che ha incontrato, in che modo le abbia superate.</p> <p>Griglie di osservazione</p> <p>Realizzazione di un cartellone per rilevare il gradimento dell'attività utilizzando gli smile.</p>

PIANO DI LAVORO UDA

SPECIFICAZIONE DELLE FASI nelle varie discipline (a cura dei docenti di ogni disciplina coinvolta)

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1						
2						
3						
4						
5						

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” ai bambini si intende

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l’Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti disposizioni della mente, competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l’Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l’esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA

Cosa si chiede di fare

In che modo (singoli, gruppi...)

Quali prodotti

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

Tempi

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Criteri di valutazione

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:
Coordinatore:
Collaboratori:

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
COMPRESIONE				
Comprensione orale	<p>Si pone in atteggiamento di ascolto utilizzando strategie funzionali.</p> <p>Riconosce le diverse situazioni comunicative.</p> <p>Pone domande pertinenti di spiegazione e approfondimento.</p> <p>Comprende l'argomento, le informazioni esplicite, implicite e lo scopo.</p>	<p>Si pone in atteggiamento di ascolto attivo.</p> <p>Riconosce le diverse situazioni comunicative.</p> <p>Pone domande pertinenti di spiegazione e approfondimento.</p> <p>Comprende l'argomento, le informazioni esplicite e lo scopo dei testi ascoltati.</p>	<p>Ascolta con attenzione selettiva.</p> <p>Riconosce le situazioni comunicative più comuni.</p> <p>Comprende l'argomento e le informazioni esplicite dei testi ascoltati.</p>	<p>Se spronato ascolta con attenzione selettiva.</p> <p>Se guidato riconosce le situazioni comunicative più comuni.</p> <p>Con la guida di un adulto, comprende l'argomento e le informazioni esplicite dei testi ascoltati.</p>
Comprensione scritta	<p>Legge in modo silenzioso testi di varia natura.</p> <p>Usa tecniche utili alla comprensione.</p> <p>Comprende la tipologia, l'argomento, le informazioni esplicite ed implicite e lo scopo del testo letto.</p> <p>Confronta le informazioni su uno stesso argomento ricavate da fonti diverse.</p> <p>Legge ad alta voce in modo corretto ed espressivo.</p> <p>Legge anche testi letterari di tipo diverso, ne riconosce le peculiarità e costruisce un suo gusto personale.</p>	<p>Legge in modo corretto ed espressivo.</p> <p>Comprende le informazioni esplicite ed implicite del testo letto.</p> <p>Coglie informazioni da testi diversi.</p> <p>Riconosce le peculiarità di testi letterari di tipo diverso.</p>	<p>Legge in modo corretto.</p> <p>Comprende le informazioni esplicite del testo letto.</p> <p>Coglie informazioni principali dai testi di uso più comune.</p>	<p>Legge solitamente in modo corretto.</p> <p>Se guidato, comprende le informazioni esplicite del testo letto.</p> <p>Solo se sollecitato coglie le informazioni principali dai testi di uso più comune.</p>

ESPRESSIONE				
Espressione orale	<p>Interviene in una situazione comunicativa con pertinenza e coerenza.</p> <p>Fornisce contributi personali che arricchiscono la situazione comunicativa.</p> <p>Narra esperienze, eventi, trame e argomenti di studio in modo coerente, logico e con ricchezza lessicale.</p> <p>Argomenta le proprie idee e opinioni.</p>	<p>Interviene in una situazione comunicativa con pertinenza e coerenza.</p> <p>Fornisce contributi personali.</p> <p>Narra esperienze, eventi, trame e argomenti di studio in modo coerente e corretto.</p>	<p>Interviene spontaneamente in una situazione comunicativa limitandosi ad esprimere esperienze dirette.</p> <p>Se guidato riferisce su argomenti di studio in modo coerente e corretto.</p>	<p>Interviene se sollecitato in una situazione comunicativa limitandosi ad esprimere esperienze dirette.</p> <p>Se guidato riferisce su argomenti di studio.</p>
Espressione scritta	<p>Scrive testi di tipo diverso adeguati allo scopo.</p> <p>Scrive testi coerenti, coesi e corretti.</p> <p>Sceglie il lessico adeguato alla situazione comunicativa, all'interlocutore e al tipo di testo.</p>	<p>Scrive testi di tipo diverso coerenti, corretti e adeguati alle richieste.</p>	<p>Scrive testi corretti ed essenziali.</p>	<p>Con l'aiuto di un adulto scrive testi corretti ed essenziali.</p>

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
COMPRESIONE				
LISTENING				
Comprensione orale	Comprende concetti, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale provenienti da fonti diverse (persone, mezzi audio, mezzi audiovisivi)	Comprende fatti e opinioni espressi in forma orale provenienti da un interlocutore diretto.	Comprende semplici informazioni e consegne espresse in forma orale provenienti da un interlocutore diretto.	Solo se facilitato comprende semplici informazioni e consegne espresse in forma orale provenienti da un interlocutore diretto.
READING				
Comprensione testi scritti (lettura)	Comprende un testo scritto: posta elettronica, lettera personale, descrizioni, storie illustrate e fumetti	Comprende un breve testo scritto: posta elettronica, lettera personale, descrizioni, storie illustrate e fumetti	Comprende un breve e semplice testo scritto: cartoline, menù, orari, pubblicità, semplici storie illustrate e fumetti.	Guidato, comprende un breve e semplice testo scritto: cartoline, menù, orari, pubblicità, semplici storie illustrate e fumetti.
ESPRESSIONE				
SPEAKING				
Espressione orale	Conversa con padronanza di linguaggio su argomenti di vario genere: racconti, descrizioni, fatti di interesse personale (scuola, casa, tempo libero)	Conversa con sufficiente padronanza di linguaggio su argomenti di vario genere: descrizioni e fatti di interesse personale (scuola, casa, tempo libero)	Conversa con scarsa padronanza di linguaggio su argomenti di interesse personale (scuola, casa, tempo libero)	Solo se guidato conversa con scarsa padronanza di linguaggio su argomenti di interesse personale (scuola, casa, tempo libero)
WRITING				
Espressione scritta	Redige una risposta a un messaggio scritto. Scrive autonomamente testi (lettere, descrizioni, e-mail...)	Redige una breve risposta a un messaggio scritto. Scrive autonomamente brevi descrizioni e brevi testi (cartoline, e-mail...)	Redige brevi risposte a semplici domande scritte riferite al vissuto personale. Scrive brevi testi seguendo modelli dati.	Solo se guidato redige brevi risposte a semplici domande scritte riferite al vissuto personale. Con aiuto scrive brevi testi seguendo modelli dati.

COMPETENZA MATEMATICA

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
<p>PADRONANZA MATEMATICA (conoscenze e applicazioni)</p> <p>UTILIZZO DI MODELLI (modelli matematici di pensiero e di presentazione)</p>	<p>Applica con consapevolezza proprietà e tecniche operative.</p> <p>Riconosce figure geometriche e ne utilizza proprietà ed unità di misura effettuando rappresentazioni e cambi di unità in modo opportuno.</p> <p>Individua con prontezza proprietà e relazioni ed effettua collegamenti.</p> <p>Individua situazioni problematiche con sicurezza.</p> <p>Sa fare stime di misure e risultati.</p> <p>Analizza il testo di un problema, sceglie la soluzione più adeguata formalizzandola e verificando l'attendibilità dei risultati.</p> <p>Riconosce, comprende ed utilizza consapevolmente il linguaggio e il simbolismo matematico.</p> <p>Rappresenta i dati con strumenti opportuni.</p> <p>Applica i principi e i processi matematici in vari contesti scegliendo quelli più appropriati.</p>	<p>Riconosce e applica proprietà e tecniche operative.</p> <p>Conosce le figure geometriche, le loro proprietà e le unità di misura.</p> <p>Individua proprietà e relazioni ed effettua collegamenti.</p> <p>Individua situazioni problematiche.</p> <p>Sa fare stime di misure e risultati.</p> <p>Analizza il testo di un problema e ne individua informazioni e richieste e propone soluzioni formalizzandole.</p> <p>Riconosce, comprende ed utilizza il linguaggio e il simbolismo matematico.</p> <p>Rappresenta i dati.</p> <p>Applica i principi e i processi matematici in vari contesti.</p>	<p>Conosce proprietà e tecniche operative e le applica nella maggioranza dei casi.</p> <p>Conosce le principali proprietà delle figure geometriche.</p> <p>Applica e rappresenta in modo generalmente corretto le unità di misura.</p> <p>Individua proprietà e relazioni e formula semplici ragionamenti.</p> <p>Individua semplici situazioni problematiche.</p> <p>Sa fare stime di misure.</p> <p>Ricava dati espliciti e richieste in una situazione problematica e propone soluzioni.</p> <p>Decodifica e codifica informazioni esplicite.</p> <p>Applica i principi e i processi matematici se guidato.</p>	<p>Applica proprietà e tecniche operative in situazioni semplici.</p> <p>Sa riconoscere le principali figure geometriche e le loro proprietà.</p> <p>Se guidato applica e rappresenta le unità di misura.</p> <p>Se guidato generalmente decodifica il testo di un problema.</p> <p>Individua proprietà e relazioni e formula semplici ragionamenti.</p> <p>Individua semplici procedimenti risolutivi ed applica semplici formule.</p> <p>Decodifica e codifica informazioni esplicite.</p> <p>Applica i principi e i processi matematici semplici se guidato.</p>

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
Conoscenze	<p>Conosce concetti e principi specifici della disciplina. Riconosce l'impatto della scienza e della tecnologia sull'ambiente.</p>	<p>Conosce concetti e principi specifici della disciplina solo se legati ai suoi interessi e al suo vissuto. Riconosce l'impatto della scienza e della tecnologia sull'ambiente.</p>	<p>Conosce concetti base della disciplina. Mostra scarso interesse per l'impatto della scienza e della tecnologia sull'ambiente.</p>	<p>Conosce concetti base della disciplina. Non manifesta interesse per l'impatto della scienza e della tecnologia sull'ambiente.</p>
Abilità	<p>Utilizza strumenti scientifici e tecnologici e ne costruisce alcuni semplici. Utilizza dati per formulare ipotesi. Comunica in modo chiaro i risultati ottenuti. Utilizza correttamente il linguaggio specifico.</p>	<p>Utilizza strumenti scientifici e tecnologici. Formula ipotesi senza tenere conto dei dati. Comunica i risultati ottenuti.</p>	<p>Utilizza semplici strumenti scientifici e tecnologici. Comunica se guidato i risultati ottenuti.</p>	<p>Se sollecitato utilizza semplici strumenti scientifici e tecnologici. Comunica se guidato i risultati ottenuti.</p>
Attitudine	<p>È estremamente curioso ed esplorativo. Ha spirito critico. Collabora in modo propositivo. Impara dagli errori propri e altrui. Ha interesse verso le questioni etiche, ambientali e legate al progresso scientifico.</p>	<p>È curioso ed esplorativo. È collaborativo. Impara dai propri errori. Ha interesse verso le questioni etiche, ambientali e legate al progresso scientifico.</p>	<p>È curioso. È collaborativo. Impara dai propri errori. Ha interesse verso le questioni etiche, ambientali nella sua sfera personale.</p>	<p>È poco curioso. È poco collaborativo. Se guidato riconosce i propri errori. Mostra poco interesse verso le questioni etiche, ambientali.</p>

COMPETENZA DIGITALE

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
ABILITÀ INFORMATICHE				
Utilizzo delle applicazioni	Utilizza le principali applicazioni informatiche (editor di testi, fogli elettronici, presentazioni, memorizzazione e organizzazione dati...) con sicurezza e autonomia. Utilizza le applicazioni informatiche in modo creativo e personale in base allo scopo.	Utilizza le principali applicazioni informatiche (editor di testi, memorizzazione e organizzazione dati...) con sicurezza.	Utilizza in modo appropriato editor di testi e memorizza dati.	Se guidato utilizza in modo essenziale editor di testi e memorizza dati.
Creatività	Utilizza le principali applicazioni informatiche sfruttando in modo originale e dinamico le diverse potenzialità del programma (formattazione, inserimento di immagini e video, creazione di collegamenti, link...).	Utilizza le principali applicazioni informatiche sfruttando alcune potenzialità del programma.	Utilizza le principali applicazioni informatiche nelle funzioni essenziali.	Se guidato utilizza le principali applicazioni informatiche nelle funzioni essenziali.
CULTURA DIGITALE				
Utilità e capacità di innovazione	Riconosce quanto le TIC siano utili per ricercare e organizzare informazioni e per creare documenti (testi, presentazioni), produrre artefatti (animazioni...) in funzione	Riconosce quanto le TIC siano utili per ricercare e organizzare informazioni, per creare documenti e/o produrre artefatti (animazioni...) in funzione dello studio e/o di interessi personali.	Riconosce solo in alcuni casi l'utilità delle TIC: ricercare informazioni, creare documenti, memorizzare.	Riconosce solo in alcuni casi l'utilità delle TIC: ricercare informazioni, creare documenti.

	<p>dello studio e/o di interessi personali.</p> <p>Coglie le opportunità e le novità presenti nella rete e offerte dalle TIC e nelle applicazioni disponibili.</p> <p>Riconosce quanto e come la rete e le applicazioni digitali possano favorire la sua creatività e quella dei compagni.</p>	<p>Coglie le opportunità e le novità presenti nella rete e nelle applicazioni disponibili.</p>		
Funzioni, limiti e rischi	<p>Fa un uso delle TIC in relazioni a compiti specifici assegnati e non.</p> <p>Nel tempo libero si dà dei limiti nell'uso dei siti e dei social network.</p> <p>Riconosce i rischi di un utilizzo non appropriato degli strumenti informatici.</p> <p>Riconosce siti sospetti e li evita.</p>	<p>Fa un uso delle TIC in relazioni a compiti specifici assegnati.</p> <p>Nel tempo libero si dà dei limiti nell'uso dei siti e dei social network.</p> <p>Solitamente riconosce siti sospetti e le interazioni potenzialmente nocive.</p>	<p>Fa un uso delle TIC in relazioni a compiti specifici assegnati a scuola.</p> <p>Nel tempo libero si dà pochi limiti nell'uso dei siti e dei social network.</p> <p>Non riconosce siti sospetti e le interazioni potenzialmente nocive.</p>	<p>Fa un uso circoscritto al compito assegnato a scuola delle TIC e solo su sollecitazione di altre persone (insegnanti, genitori, compagni).</p> <p>Nel tempo libero non si dà limiti nell'uso dei siti e dei social network.</p> <p>Pensa che sulla rete non vi siano siti sospetti e le interazioni potenzialmente nocive.</p>
COMUNICAZIONE				
Validità delle informazioni	<p>Si pone il problema della validità delle informazioni.</p> <p>Confronta fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni.</p> <p>Elabora una sua idea personale a partire da quanto ricercato.</p>	<p>Se sollecitato valuta la validità delle informazioni.</p> <p>Se sollecitato confronta fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni.</p>	<p>Sa che sulla rete non tutto è valido ma dimostra un uso poco frequente dei modi con cui attribuire credito alle affermazioni.</p>	<p>Non si pone il problema della validità delle informazioni fruibili sulla rete.</p>

		Elabora una sua idea personale a partire da quanto ricercato.		
Scambio di informazioni	Utilizza gli strumenti di comunicazione digitale in modo critico, riflessivo e responsabile, distinguendo il reale dal virtuale.	Utilizza gli strumenti di comunicazione digitale in modo responsabile.	Utilizza gli strumenti di comunicazione digitale.	Se sollecitato utilizza gli strumenti di comunicazione digitale.
Ricerca di informazioni	Cerca, raccoglie e comprende informazioni semplici e complesse. Memorizza le informazioni organizzandole in cartelle e/o sotto cartelle. Legge le informazioni in modo critico ponendosi il problema di attribuire validità a quanto trovato. Utilizza le informazioni in modo creativo e personale. Rielabora le informazioni in base allo scopo.	Cerca, raccoglie e comprende informazioni semplici e complesse. Memorizza le informazioni organizzandole in cartelle. Solo se sollecitato legge le informazioni in modo critico ponendosi il problema di attribuire validità a quanto trovato. Utilizza le informazioni in modo adeguato ma non necessariamente in modo creativo e personale.	Accede alle informazioni in modo casuale saltando da un link all'altro. Seleziona e memorizza solo le informazioni che appaiono più semplici. Organizza le informazioni in cartelle solo se guidato. Utilizza le informazioni in modo casuale e non sempre in maniera adeguata al compito.	Accede alle informazioni in modo casuale saltando da un link all'altro. Se sollecitato seleziona e memorizza solo le informazioni che appaiono più semplici. Organizza con difficoltà le informazioni in cartelle e solo se guidato. Utilizza le informazioni in modo casuale e non sempre in maniera adeguata al compito.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO				
Gestione dei tempi	È puntuale nella consegna degli elaborati assegnati a casa e a scuola. Si autoregola.	Sa di non farcela e chiede deroghe ai tempi assegnati.	Consegna gli elaborati su sollecitazione.	Non sempre consegna gli elaborati o li consegna con notevole ritardo e a seguito di sollecitazioni.
Reperimento materiali e informazioni	Sa cosa gli occorre per completare l'elaborato. Sa dove può trovare materiali e informazioni. Utilizza le informazioni necessarie al compito.	Sa cosa gli occorre per completare l'elaborato. Sa dove trovare il materiale che gli serve ma chiede aiuto per individuare le informazioni necessarie al compito.	Sa cosa gli occorre per completare l'elaborato ma necessita di aiuto per cercare materiali e informazioni ed individuare quelle necessarie al compito.	Non ha sempre chiaro che cosa gli occorra per completare l'elaborato e necessita di aiuto per cercare materiali e informazioni ed individuare quelle necessarie al compito.
ATTITUDINE				
Ascolto attivo	Interviene tenendo conto di quanto detto. Sintetizza e parafrasa ciò che ha ascoltato. Pone domande. Esprime opinioni personali, dimostra interesse durante una discussione o conversazione.	Interviene nelle discussioni. Pone domande. Esprime opinioni personali ma il più delle volte fatica a tenere conto di quanto detto. Dimostra interesse durante una discussione o conversazione.	Interviene nelle discussioni solo su sollecitazione. Deve essere guidato con indicazioni su cosa fare: prova a sintetizzare, prova a tenere conto di quanto detto ecc... Dimostra interesse durante una discussione o colloquio.	Spesso non interviene nelle discussioni. Deve essere guidato con indicazioni su cosa fare: prova a sintetizzare, prova a tenere conto di quanto detto ecc... Dimostra poco interesse durante una discussione o colloquio.
Revisione	Rivede il proprio elaborato. Sa evidenziare le criticità. Migliora il suo lavoro.	Rivede il proprio elaborato su indicazione dell'insegnante. Riconosce le criticità.	Rivede il proprio elaborato su indicazione dell'insegnante. Riconosce le criticità.	Rivede parzialmente il proprio elaborato solo su indicazione dell'insegnante.

		Migliora il suo lavoro.	Con aiuto migliora il suo lavoro.	Riconosce parte delle criticità. Con aiuto migliora in parte il suo lavoro.
Perseveranza	Di fronte alle criticità di un compito mette in atto diverse strategie di superamento e valuta se funzionano o meno cercando, se necessario, nuove strade. È evidente il suo impegno nel portare a termine compiti, consegne e progetti.	Di fronte alle criticità di un compito mette in atto diverse strategie di superamento. Se guidato si rende conto di cosa non sta funzionando e rivede le strategie messe in atto.	Di fronte alle criticità di un compito chiede aiuto all'insegnante per superare l'ostacolo.	Di fronte alle criticità tende ad abbandonare il compito.
COOPERAZIONE				
Collaborazione	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo, ascolta il parere dei compagni, esprime la propria idea, riesce a mediare.	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo, ascolta il parere dei compagni, esprime la propria idea.	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo.	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo solo se guidato.
Condivisione	Condivide idee e materiali. Tiene conto dei compagni e del loro punto di vista. Condivide responsabilità e compiti.	Condivide idee e materiali. Condivide responsabilità e compiti.	Condivide idee e materiali.	Se sollecitato, condivide idee e materiali.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
COMPETENZA SOCIALE				
Consapevolezza				
Benessere	È consapevole di ciò che è necessario per il benessere personale e sociale. Adegua i suoi comportamenti e tiene conto delle norme di comportamento. Si attiva per cercare situazioni di benessere.	È consapevole di ciò che è necessario per il benessere personale e sociale. Spessi tiene conto delle norme di comportamento.	È consapevole di ciò che è necessario per il benessere personale.	Ha un'idea generale di benessere ma non sa individuare gli ambiti concreti (personale e sociale) in cui esprimerlo.
Relazione	Conosce le norme base di convivenza (evitare gli insulti, essere cortese...). Mette in pratica le norme base di convivenza in tutte le situazioni di relazione sia coi coetanei sia con gli adulti.	Conosce le norme base di convivenza (evitare gli insulti, essere cortese...). Mette in pratica le norme base di convivenza in modo discontinuo coi coetanei, sempre con gli adulti.	Conosce alcune norme base di convivenza (evitare gli insulti, essere cortese...). Solo su sollecitazione si comporta seguendo le norme.	Conosce alcune norme base di convivenza (evitare gli insulti, essere cortese...). Solitamente non segue le norme.
Identità culturale	Riconosce il valore delle diversità culturali, religiose e di idee. Rispetta le diversità. Si adopera nel gruppo classe, di amici e in altre situazioni sociali perché le diversità vengano rispettate, valorizzate e difese.	Riconosce il valore delle diversità culturali, religiose e di idee. Rispetta le diversità. Crea punti di contatto e condivisione.	Sa che ci sono diversità culturali, religiose e di idee. Dimostra di non essere interessato a creare punti di contatto e condivisione.	Sa che ci sono diversità culturali, religiose e di idee. Non crea nessun punto di contatto e condivisione.

	Crea punti di contatto e condivisione.			
COMUNICAZIONE				
Comprensione	Ascolta in modo attivo con assenza di giudizio. Rispetta le idee degli altri. Comunica in modo empatico.	Ascolta in modo attivo. Rispetta le idee degli altri. Comunica in modo adeguato alle circostanze.	Ascolta in modo superficiale le idee degli altri. Può comunicare in modo adeguato alle circostanze se sollecitato.	Tende a non ascoltare le idee degli altri.
Negoziazione	Media con successo. Distingue l'oggetto della discussione dall'interlocutore.	Cerca di mediare. Ha reazioni commisurate al livello di frustrazione subita.	Si adegua alla mediazione dell'interlocutore.	Fatica ad adeguarsi alla mediazione dell'interlocutore.
COMPETENZA CIVICA				
Conoscenza	Conosce il significato e le conseguenze dei principi di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili. Discute la loro importanza. Parla di situazioni di vita quotidiana alla luce di questi principi.	Conosce i principi di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili e la loro importanza. Se sollecitato parla di situazioni di vita quotidiana alla luce di questi principi.	Conosce le definizioni letterali dei principi di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili. Sottovaluta tuttavia la loro importanza.	Conosce superficialmente le definizioni dei principi di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili. Sottovaluta la loro importanza.
Impegno	Dimostra interesse a risolvere i problemi del gruppo in cui opera. Riflette criticamente. Esprime opinioni motivandole. Si impegna a mediare i conflitti.	Dimostra interesse a risolvere i problemi del gruppo in cui opera. Tende a esprimere le proprie opinioni ma le esprime in modo non sufficientemente persuasivo.	Sta nel gruppo ma evita il più delle volte le situazioni di conflitto. Accetta le soluzioni discusse o proposte dagli altri.	Sta nel gruppo e non sempre evita le situazioni di conflitto. A volte si oppone alle soluzioni discusse o proposte dagli altri.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CRITERI DI VALUTAZIONE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
TRADURRE IDEE IN AZIONE				
<i>Creatività</i>	<i>Pensa soluzioni nuove e divergenti. Ha spirito di iniziativa. Collabora alle iniziative proposte.</i>	<i>Pensa soluzioni ma non sempre realizzabili. Collabora alle iniziative proposte.</i>	<i>Esprime la propria creatività se supportato da proposte altrui.</i>	<i>Tende a non esprimere la propria creatività.</i>
<i>Consapevolezza del contesto</i>	<i>Si rende conto della situazione, cogliendo sia le opportunità sia le difficoltà. Punta sulle opportunità sia per sé sia per il gruppo di lavoro. Valuta se assumere rischi o meno.</i>	<i>Si rende conto della situazione, coglie le opportunità ma sottovaluta le difficoltà. Punta sulle opportunità sia per sé sia per il gruppo di lavoro.</i>	<i>Si rende conto della situazione: sottovaluta le opportunità e sopravvaluta le difficoltà.</i>	<i>Si rende conto della situazione solo se opportunamente guidato.</i>
ORGANIZZAZIONE OPERATIVA				
<i>Pianificazione</i>	<i>Definisce obiettivi raggiungibili. Individua tempi e modalità di realizzazione. Valuta le risorse necessarie (conoscenze e abilità). Cerca la collaborazione con gli altri per portare a termine il progetto.</i>	<i>Definisce obiettivi. Collabora a individuare tempi e modalità di realizzazione. Cerca la collaborazione con gli altri per portare a termine il progetto.</i>	<i>Accetta la pianificazione proposta dagli altri. Collabora se direttamente coinvolto.</i>	<i>Non sempre accetta la pianificazione proposta dagli altri. Collabora se direttamente coinvolto e se sollecitato.</i>
<i>Gestione</i>	<i>Avvia il progetto e ne monitora l'avanzamento.</i>	<i>Avvia il progetto e ne segue l'avanzamento.</i>	<i>Avvia il progetto e ne segue l'avanzamento solo se</i>	<i>Avvia il progetto e ne segue l'avanzamento solo se</i>

	<p>Coglie e decide gli aggiustamenti. Valuta se le risorse rispondono agli obiettivi del progetto.</p>	<p>Poche volte coglie la necessità di inserire aggiustamenti.</p>	<p>qualcuno gli indica la necessità di monitorarlo.</p>	<p>qualcuno gli indica la necessità di monitorarlo e solo de opportunamente guidato.</p>
--	--	---	---	--