|  |
| --- |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** |
| ***Titolo*** |  I VERTEBRATI E LE CARATTERISTICHE DEI GRUPPI IN CUI SONO SUDDIVISI (PESCI, ANFIBI, RETTILI, UCCELLI, MAMMIFERI) |
| ***Prodotti*** |  Gioco di carte “Animal Cards” |
| ***Competenze chiave*** | ***Evidenze osservabili*** |
| 1. Competenza alfabetica-funzionale
 | Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. |
| 1. Competenza matematica e competenze in scienze tecnologia
 | Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. |
| 1. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
 | Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. |
| 1. Competenze sociali e civiche
 | Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.  |
| ***Abilità****(gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)* | ***Conoscenze****(gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)* |
| 1. ASCOLTO, LETTURA E PARLATO:
* Saper leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per scopi pratici o conoscitivi
* Legge e comprende testi di vario genere sia a voce alta che in lettura silenziosa e autonoma
 | Testi di vario tipo letterari e non, vocabolario, grammatica funzionale, funzioni del linguaggio, principali tipi di interazione verbale. |
| 1. SCRITTURA:
* Scrivere brevi testi corretti nell’ortografia, chiari e coerenti rielaborando le diverse tipologie testuali
 | Produzione di testi di vario tipo utilizzando uno schema e un linguaggio appropriato. |
| 1. Saper classificare i gruppi di vertebrati in base alle loro caratteristiche
 |  Conoscenza dei gruppi di vertebrati in base alle loro caratteristiche |
| 1. 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
 | Conoscere e comprendere le proprie strategie di apprendimento preferite, i punti di forza e i punti di debolezza delle proprie abilità e caratteristiche personali. Essere in grado di cercare opportunità di istruzione e formazione e gli strumenti di orientamento e/o sostegno disponibili. |
| 1. Saper comunicare in modo costruttivo in ambienti diversi. Mostrare tolleranza. Saper esprimere e comprendere diversi punti di vista. Saper negoziare e creare rapporti di fiducia. Saper essere in grado di controllare stress e frustrazioni. Saper distinguere tra sfera personale e professionale. Sapersi impegnare in modo efficace con gli altri nella sfera pubblica. Saper mostrare solidarietà e interesse per risolvere problemi che riguardano la collettività locale e la comunità allargata. Saper partecipare in modo costruttivo alle attività e alle decisioni della collettività.
 | Codici di comportamento generalmente accettati in diversi ambienti e società. Consapevolezza di ciò che gli individui devono fare per conseguire un benessere fisico, psichico e sociale. Concetti di base riguardanti individui, gruppo, organizzazioni, parità e non, discriminazione tra i sessi, società e cultura. Dimensioni multiculturali e Saper comunicare in modo costruttivo in ambienti diversi. Mostrare tolleranza. Saper esprimere e comprendere diversi punti di vista. Saper negoziare e creare rapporti di fiducia.  |

|  |
| --- |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** |
| ***Destinatari*** | Classi quarte |
| ***Prerequisiti*** | - Attitudine al lavoro cooperativo |
| ***Fasi di applicazione nelle varie discipline*** | Discipline coinvolte: Italiano-Scienze- Tecnologia-Arte Immagine.FASE 1 presentazione del gruppo dei vertebrati e delle sue caratteristicheFASE 2 presentazione del testo regolativoFASE 3 realizzazione del regolamento di giocoFASE 4 realizzazione delle domande del gioco e delle relative soluzioniFASE 5 decorazione delle carte da gioco e realizzazione del libro delle soluzioni.Fasi di applicazione nelle varie discipline Fase 1- disciplina SCIENZE Luogo: aulaTempi: 8 oreAttraverso filmati alla L.I.M. , spiegazione dell’insegnante, realizzazione di mappe concettuali, i bambini conoscono le principali caratteristiche dei vertebrati e dei diversi gruppi in cui sono suddivisi: pesci, anfibi, rettili, uccelli e mammiferi, conoscono gli ambienti in cui vivono, il modo di riprodursi, di nutrirsi e le loro caratteristiche fisiche.Fase 2 - disciplina ITALIANOLuogo: aulaTempi: 3 oreAttraverso attività sul quaderno, mappa concettuale ed esempi, i bambini apprendono le principali caratteristiche di un testo regolativo.Successivamente, dopo una discussione di classe sulle principali regole da applicare al nostro gioco di carte, la classe è stata suddivisa in piccoli gruppi dall’insegnante e ogni gruppo ha elaborato un regolamento per il gioco.Fase 3 - discipline ITALIANO, SCIENZELuogo: aulaTempi: 3 oreLavorando suddivisi in piccoli gruppi, con il supporto del libro di testo, i bambini elaborano le domande del gioco e le relative risposte. Due gruppi elaborano domande a risposta aperta, due gruppi elaborano domande a risposta multipla. Fase 4 - discipline TECNOLOGIA, ARTE E IMMAGINE Luogo: aulaTempi: 3 oreIn questa fase viene prodotto il gioco di carte vero e proprio. I bambini formano liberamente gruppi di lavoro e scelgono a quale attività dedicarsi tra le seguenti proposte dall’insegnante: colorare il dorso delle carte (verde o rosso a seconda se conterranno domande a risposta multipla o a risposta singola), decorare il dorso delle carte (contorno nero lettere A (animal) C (cards) con aspetto buffo), scrivere le domande (e le opzioni di risposta in caso siano domande a risposta multipla) sulle carte, scrivere le soluzioni alle domande sul “Libro delle soluzioni”, scrivere il Regolamento di Gioco. In questa fase oltre alla collaborazione interna al singolo gruppo entra in gioco anche la collaborazione tra i diversi gruppi in quanto il lavoro di ogni gruppo è sequenziale a quello degli altri. |
| ***Tempi*** | L’intera unità di apprendimento dura circa 17 ore |
| ***Esperienze attivate o da attivare nelle******varie discipline*** | Ascolto, lettura, scrittura, visione di video, elaborazione di mappe concettuali, estrapolazione di informazioni dal libro di testo |
| ***Metodologia*** |  Lezione frontale, Brain storming, apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale |
| ***Risorse umane interne e/o******esterne*** | Interne: Insegnanti di classe |
| ***Strumenti*** | L.I.M., libro di testo, quaderno di italiano, fogli da disegno, matite, pennarelli, biro |
| ***Valutazione*** |  Per valutare gli apprendimenti di scienze sono state fatte interrogazioni orali in itinere sulle lezioni che venivano assegnate settimanalmente e una verifica finale. Per valutare il compito di realtà sono state utilizzate le apposite griglie di osservazione |

*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****“I VERTEBRATI E LA LORO SUDDIVISIONE IN PESCI, ANFIBI, RETTILI, UCCELLI E MAMMIFERI”****Cosa si chiede di fare**Realizzare un gioco di carte incentrato sulle caratteristiche dei vertebrati**In che modo (singoli, gruppi...)** In parte in modo singolo, in parte in piccoli gruppi **Quali prodotti**Gioco di carte “Animal Cards”Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti) La classe necessita di memorizzare le molte informazioni relative ai vertebrati, quindi decidiamo di realizzare questo gioco per rendere lo studio divertente e più semplice, anche per i bambini che presentano difficoltà di apprendimento**Tempi** 17 ore circa**Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…) Criteri di valutazione:**interrogazioni orali, verifica scritta e griglie di osservazione per il compito di realtà |

### 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: RICCI Francesca |
| Collaboratori: CHIRICO Silvana |