

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Denominazione	LIBERI DI CONOSCERE, PENSARE, IMPARARE
Compito significativo- Prodotto	IDEARE, COSTRUIRE, PRODURRE MATERIALI ESPLICATIVI, ELABORATI, CARTELLONI, PRODOTTI MULTIMEDIALI DELL' ESPERIENZA DIDATTICA
Competenze	
<i>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</i>	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.
<i>Comunicazione nella lingua straniera</i>	È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
<i>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</i>	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni e problemi.
<i>Competenze digitali</i>	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.
<i>Imparare ad imparare</i>	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
<i>Competenze sociali e civiche</i>	Ha cura e rispetto di sé e 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.
<i>Spirito di iniziativa</i>	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
<i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Abilità/Capacità	Conoscenze
<p>ITALIANO</p> <p>Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte pertinenti e fornendo spiegazioni ed esempi. Saper utilizzare un registro adeguato all'interlocutore ed al contesto.</p> <p>Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi).</p> <p>Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p> <p>Comprendere ed utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio</p>	<p>Lessico fondamentale per la gestione di comunicazioni orali in contesti formali ed informali.</p> <p>Struttura di scalette-mappe schemi.</p> <p>Principali generi letterari: testi narrativi, descrittivi, informativi-espositivi, argomentativi, biografici/autobiografici, regolativi, poetici.</p> <p>Vari stili e registri adatti a destinatari e scopi comunicativi diversi.</p> <p>Arricchimento delle varietà lessicali in relazione ai vari contesti.</p>
<p>INGLESE</p> <p>Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti, con l'aiuto di domande dell'insegnante.</p> <p>Comprendere il senso generale di semplici testi scritti, anche accompagnati da supporti multimediali, con riconoscimento delle parole-chiave anche con l'aiuto di domande dell'insegnante.</p>	<p>Festività, usi e costumi dei paesi anglosassoni.</p> <p>Monumenti, edifici e luoghi d'interesse nel mondo.</p> <p>Il sistema monetario britannico.</p> <p>Lessico e strutture di comunicazione fondamentali.</p> <p>Uso del dizionario bilingue.</p>
<p>MATEMATICA</p> <p>Utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimano la struttura.</p>	<p>Rappresentazioni di dati in grafici e tabelle.</p> <p>Situazioni problematiche.</p>
<p>TECNOLOGIA</p> <p>Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante; cenni sulla posta elettronica.</p>	<p>Software di uso comune: videoscrittura e presentazioni.</p> <p>Ricerca di informazioni con strumenti multimediali.</p>
<p>STORIA</p> <p>Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno.</p> <p>Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo).</p> <p>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti</p>	<p>Fonti storiche e loro reperimento.</p> <p>Sistemi di misura del tempo storico.</p> <p>Cronologia, periodizzazione, durate.</p> <p>Linea del tempo.</p>
<p>ARTE ED IMMAGINE</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p>	<p>Elementi del linguaggio visivo: la fotografia, il dipinto, le vignette, i fotomontaggi, le opere cinematografiche e i film.</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<p>MUSICA Apprezzare la valenza estetica in brani musicali di vario genere e stile appartenenti a culture musicali diverse. Cogliere funzioni e contesti della musica e dei suoni nella realtà anche multimediale (cinema, televisione, ecc.).</p>	<p>Le componenti antropologiche della musica: ambienti, attività sociali, finalità). Brani musicali appartenenti a epoche e culture diverse. Alcuni autori di composizioni musicali di varie epoche.</p>
<p>Utenti destinatari</p>	<p>Saranno coinvolti gli alunni e le alunne delle classi V dell'I.C., ogni classe deciderà la tipologia di prodotto finale in base alle esigenze e/o difficoltà legate agli spazi disponibili e alla conclusione dei percorsi per il recupero degli obiettivi indicati nel PIA.</p>
<p>Prerequisiti</p>	<p>Saper leggere, comprendere e interpretare semplici testi di vario tipo. Conoscere l'utilizzo basilare di Internet per scopo di ricerca. Saper utilizzare semplici procedure aritmetiche ed elaborare semplici grafici. Saper raccogliere ed organizzare informazioni. Saper utilizzare i software più comuni per produrre testi ed elaborare semplici prodotti multimediali.</p>
<p>Fase di applicazione</p>	<p>Fase 1 - apprendimento e approfondimento dei contenuti. In questa fase, i docenti delle diverse discipline coinvolte presentano i contenuti, proponendo lezioni interattive, lavori di gruppo, materiali da leggere o visionare al fine di comprendere i contenuti proposti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dall'AGENDA ONU 2030 obiettivo 4: <i>“Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti”</i> • dalla COSTITUZIONE • dall' AGENDA ONU 2030, OBIETTIVO 5: <i>“Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze” con particolare riferimento al punto 5.5 “Garantire piena ed effettiva partecipazione femminile e pari opportunità di leadership ad ogni livello decisionale in ambito politico, economico e della vita pubblica”.</i> <p>Fase 2 - fase progettuale e operativa Dopo avere lavorato sugli aspetti informativi del tema, gli studenti della classe approfondiranno le informazioni ricevute in precedenza per rielaborarle in uno dei prodotti indicati tra i compiti significativi. La preparazione dei materiali sarà costantemente monitorata dal docente durante le attività.</p>
<p>Tempi</p>	<p>18 ore nel corso del I quadrimestre di cui: Italiano 3 ore Storia 4 ore Geografia 2 ore Matematica 1 ora Inglese 1 ora Tecnologia 4 ore Arte e immagine 2 ore Musica 1 ora</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Che cosa fa l'allievo

- La Costituzione Italiana: cenni su struttura e articoli.
- Cittadinanza attiva come “servizio alla comunità”.
- Concetti di Amministrazione, Ente, Associazione e loro Significato.
- Il concetto di democrazia e rappresentanza dei cittadini.
- Regole, regolamenti e leggi.
- Conosce l’Emblema nazionale, la bandiera, il simbolo della Giustizia, l’Inno d’Italia.
- Riflette sul ruolo della donna all’interno delle istituzioni.
- Riflette sui contenuti proposti dall’ **AGENDA ONU 2030**
Obiettivo 4: *Fornire un’educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti.*
- Riflette sui contenuti proposti dall’ **AGENDA ONU 2030** obiettivo 5: *“Raggiungere l’uguaglianza di genere e l’autodeterminazione di tutte le donne e ragazze”*, con particolare riferimento al **punto 5.5** *“Garantire piena ed effettiva partecipazione femminile e pari opportunità di leadership ad ogni livello decisionale in ambito politico, economico e della vita pubblica”*.
- Rielabora le informazioni al fine di pervenire alla stesura di alcune domande da rivolgere ai rappresentanti delle istituzioni durante un “questions- time” da realizzare a distanza.
- Interviste e/o incontri con Sindaco, Assessori, Parlamentari, rappresentanti di vari Enti e/o Associazioni.
- Crea una o più prodotti digitali o cartacei legati all’esperienza.

Che cosa fa il docente

Presentazione del lavoro

- Attività iniziale: brainstorming guidato, finalizzato alla raccolta di conoscenze pregresse inerenti la “Costituzione italiana e l’ordinamento dello stato italiano.

Messa in opera del compito

Fase 1 - Studio dei materiali

- I docenti delle discipline coinvolte propongono in classe, mediante lezioni interattive, lo studio della Costituzione italiana. Gli argomenti vengono approfonditi attraverso la lettura e l’analisi di alcuni articoli della Costituzione; testi argomentativi inseriti nei libri in dotazione agli alunni, poesie, semplici testi narrativi e video.
- Propongono la riflessione degli **obiettivi 4 e 5 dell’ AGENDA ONU 2030** con particolare riferimento al **punto 5.5** *“Garantire piena ed effettiva partecipazione femminile e pari opportunità di leadership ad ogni livello decisionale in ambito politico, economico e della vita pubblica”*.

Fase 2 – Creazione dei prodotti

- Gli studenti, con la guida dei docenti, rielaborano i materiali analizzati in precedenza e predispongono alcune domande da rivolgere ai rappresentanti delle istituzioni nel momento del “questions - time” virtuale.

Fase 3 - Condivisione dei prodotti

- Realizzazione del confronto con le istituzioni in modo virtuale.
- Il materiale prodotto (compito significativo) verrà condiviso in modalità virtuale con gli altri in plessi in piattaforma TEAMS).

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Esperienze attivate-Attività	Ricerca su fonti bibliografiche e nel web. Utilizzo dei software necessari alla realizzazione di prodotti multimediali. Incontri con esperti esterni. Interviste, indagini e rilevazioni. Presentazione del lavoro svolto a compagni e/o genitori.
Metodologia	Lezioni frontali Brainstorming Discussioni guidate Cooperative learning Problem solving Learning by doing Role playing Attività laboratoriale Tutoring tra pari Flipped classroom PBL Gamification Think Pair Share Lavoro individualizzato e/o personalizzato per alunni con difficoltà di apprendimento
Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Interne: Docenti di tutte le discipline Esterne: Rappresentanti delle istituzioni locali, regionali, nazionali.
Strumenti	PC Software Libri, giornali, video macchina fotografica
Valutazione	<p>A livello soggettivo, una scheda di autovalutazione, immaginata come traccia per un'autobiografia cognitiva, permetterà all'allievo di riflettere sul suo grado di interesse per l'attività svolta, sul metodo di lavoro impiegato e sull'effettiva acquisizione degli obiettivi di apprendimento.</p> <p>A livello intersoggettivo, una scheda osservativa consentirà di valutare il coinvolgimento dell'allievo durante il processo di apprendimento. Infine, il compito autentico della progettazione e realizzazione del prodotto digitalmente sarà il mezzo con cui verificare empiricamente l'acquisizione degli obiettivi di apprendimento.</p> <p>I prodotti realizzati saranno di diversa tipologia in base al percorso scelto dalla classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • articoli scritti e realizzati dagli studenti; materiale grafico poster e cartelloni (cartacei o digitali), fotografie, grafici, tabelle, disegni, schemi, carte tematiche, timeline, analisi statistiche. • materiale audiovisivo e multimediale: gli studenti possono realizzare filmati, animazioni, presentazioni multimediali, in relazione ai temi e processi che desiderano illustrare; possono proporre video, selezionare parti rilevanti di filmati già esistenti. <p style="text-align: center;">-</p>

