

Istituto Comprensivo di Cesiomaggiore
Scuola secondaria di 1° grado “Dante Alighieri”

Classe 1A
a.s. 2018-2019

Comprendente:

UDA
PIANO DI LAVORO
DIAGRAMMA DI GANTT
SCHEMA DI RELAZIONE INDIVIDUALE

| | | |
|---|--|--|
| Denominazione | UN ARCOBALENO DI EMOZIONI | |
| Prodotti | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gioco da tavolo ➤ Giornata della gentilezza ➤ Carte delle emozioni, Bingo delle emozioni e il termometro delle emozioni | |
| Comunicazione nella madrelingua | | |
| Abilità | Conoscenze | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Monitorare le proprie emozioni. - Essere consapevoli di sé. - Acquisire una progressiva consapevolezza delle emozioni attraverso il proprio vissuto personale. - Verbalizzare le proprie esperienze emotive - Confrontarsi con i compagni rispettando il punto di vista altrui. - Sviluppare l’empatia. - Descrivere le emozioni utilizzando un lessico adeguato. | <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le proprie emozioni. - Controllare le dinamiche emozionali. - Gestire le emozioni in funzioni del contesto. - Gestire i comportamenti impulsivi. - Essere consapevoli delle conseguenze delle proprie azioni. - Intervenire in modo efficace. - Comprendere e condividere le emozioni altrui. - Riconoscere i comportamenti corretti. - Riconoscere i comportamenti scorretti. - Riconoscere e rispettare le diversità. | |

| Comunicazione nelle lingue straniere (TEDESCO) | |
|--|--|
| Competenze specifiche | Evidenze osservabili |
| - Ricava ed elabora informazioni da ciò che ha ricevuto | - Partecipa all'attività proposta e collabora al piccolo gruppo (tedesco) |
| Abilità | Conoscenze |
| - Riconoscere e discriminare le diverse emozioni anche nella seconda lingua comunitaria: paura, rabbia, tristezza e gioia. | - Ricava informazioni dalla storia |
| Imparare a imparare | |
| Competenze specifiche | Evidenze osservabili |
| - Pone domande pertinenti | - Organizza le informazioni |
| Abilità | Conoscenze |
| - Reperisce informazioni da varie fonti. | - Principali strutture grammaticali della lingua italiana - Elementi di base delle funzioni della lingua - Principi di organizzazione del testo narrativo - Strutture essenziali dei testi narrativi |
| Competenze sociali e civiche | |
| - Riconoscere le proprie emozioni. - Gestire le emozioni in funzione del contesto. - Gestire i comportamenti impulsivi. - Essere consapevoli delle conseguenze delle proprie azioni. - Intervenire in modo efficace. | - Intervenire in modo efficace. - Partecipare attivamente alle attività proposte. - Assumere comportamenti rispettosi di sé e degli altri. - Seguire regole della vita e del lavoro di classe. - Ascoltare e rispettare i compagni tenendo conto dei loro punti di vista, delle diverse condizioni culturali e di provenienza mettendo in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto. - Affrontare con autonomia e responsabilità la vita scolastica. |
| Competenze musicali | |
| COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Conosce i mezzi espressivi della musica • Conosce il messaggio e le caratteristiche musicali del brano EVIDENZE <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere, in brani esemplari, i caratteri che ne consentano l'attribuzione a determinati stati d'animo | |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere dal timbro gli strumenti musicali | |
| ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Saper cogliere i significati che la musica trasmette • Riconoscere l'affettività nei brani musicali | |
| CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Individuare rapporti tra musica e stati d'animo • Conoscere le basi del linguaggio musicale | |
| Spirito di iniziativa e intraprendenza | |
| - Individuare problemi legati al proprio campo di esperienza. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. | - Scegliere le soluzioni più vantaggiose. - Attuare le soluzioni scelte. |
| Consapevolezza ed espressione culturale | |
| - Presa di coscienza del sé e dell'altro da sé. | - Esprimere le potenzialità espressive, creative e comunicative nell'ambito simbolico, affettivo e relazionale. |
| Utenti e destinatari | Alunni della classe 1A della scuola Secondaria di 1° grado |
| Prerequisiti | <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, comprendere semplici istruzioni e rispettare i compagni e le regole della comunicazione |
| Fasi di applicazione | Fase 1: Visione del cartone animato "Inside out" Fase 2: Riconoscere e discriminare diverse emozioni Fase 3: Individuare strategie di controllo di alcune emozioni. Fase 4: Confrontarsi sulle paure e sulle difficoltà emotive. Fase 5: Imparare a conoscersi per aprirsi verso l'altro. Fase 6: Favorire l'integrazione e l'aiuto reciproco nel gruppo- classe. Fase 7: Sviluppare l'empatia. Fase 8: Rappresentazione grafica. |
| | |

| | |
|----------------------------|--|
| Tempi | Secondo quadrimestre: da febbraio a giugno |
| Esperienze attivate | <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni, osservazione diretta, letture dell'insegnante, ascolto di narrazioni, giochi in palestra, attività psicomotoria, prodotti personali |
| Metodologia | <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni, attività individuali e a piccoli gruppi, cooperative learning, esperienze pratiche, giochi |
| Risorse | <p>Interne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insegnanti di Italiano, storia e geografia, scienze matematiche, laboratorio, tedesco, sostegno, scienze motorie e musica. |
| Strumenti | <ul style="list-style-type: none"> • Testi e materiale forniti dagli insegnanti • Materiale di facile consumo, computer, file audio e video, attrezzi in palestra. |
| Valutazione | Impegno, autonomia, partecipazione interesse, collaborazione all'interno del gruppo. |

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

Coordinatori dell'UDA: prof. sse Rech Elisabetta e de Stefano Daniela

Insegnanti coinvolti nella realizzazione del progetto: prof.sse Rech E. (scienze matematiche), Di Palma Z.T. P. (italiano), de Stefano Daniela (storia e geografia), Maraga Carla (tedesco), Bogo Valentina (scienze motorie), Di Palma Z.T. L. (musica).

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

| Fasi | Attività | Strumenti e materiali | Evidenze osservabili | Esiti | Tempi | Valutazione |
|-----------------|--|--|---|---|--------------|--|
| Italiano | <p>Per introdurre il tema dell'UDA, somministrazione, a sorpresa, delle schede A e B "Conosco le mie emozioni" e discussione sulle reazioni emotive emerse.</p> <p>"Brainstorming" sulla parola "emozione".</p> <p>Somministrazione della scheda "Le mie emozioni" dove trascrivere le parole, le espressioni o i modi di dire che gli alunni utilizzano per descrivere le loro emozioni.</p> <p>Riflessione guidata sulle analogie e differenze tra le parole "emozioni" e "sentimenti".</p> <p>Emozioni piacevoli e spiacevoli</p> <p>Espandere il vocabolario emotivo attraverso il gioco "Le Carte delle emozioni"</p> | <p>Schede sulle emozioni fornite in fotocopia dall'insegnante.</p> <p>Cartellone, penne, fogli e pennarelli.</p> <p>Cartoncini.</p> <p>Lavoro individuale e di gruppo.</p> <p>Carte delle emozioni.</p> <p>Cartoncini colorati, pennarelli</p> | <p>Svolgono la scheda fornita in fotocopia dall'insegnante e valutano le loro reazioni fisiche ed emotive durante una situazione affettivamente carica</p> <p>Confrontano le risposte date e discutono sugli stati emotivi emersi.</p> <p>Compilano la scheda "Le mie emozioni", fornita in fotocopia dall'insegnante. Confrontano tutti i termini, le espressioni o i modi di dire emersi e li riportano su un cartellone in modo da produrre un'unica lista.</p> <p>Riflettono sulle parole "emozioni" e "sentimenti".</p> <p>Distinguono fra emozioni piacevoli e emozioni spiacevoli e le riferiscono alle proprie esperienze di vita.</p> <p>Gli alunni si dividono in due gruppi e giocano con "Le Carte delle emozioni", rispettando le regole del gioco fornite dall'insegnante.</p> <p>Ripetono l'attività, fino al raggiungimento di una buona acquisizione dei termini proposti.</p> | <p>Arricchimento lessicale</p> <p>Produzione di testi orali relativi ai propri vissuti emotivi.</p> <p>Produzione di giochi da tavolo sul tema delle emozioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le Carte delle emozioni ✓ Il Bingo delle emozioni <p>Il Termometro delle emozioni</p> <p>Realizzazione di un quaderno personale in cui raccogliere i materiali distribuiti o prodotti e le riflessioni emerse durante le attività</p> | 12 h | <p>Partecipazione</p> <p>Impegno nelle attività</p> <p>Rispetto delle regole</p> <p>Capacità di fare interventi pertinenti</p> <p>Capacità di esprimere un'opinione personale e di ascoltare l'opinione altrui</p> <p>Capacità di collaborare in un gruppo, apportando il proprio contributo e rispettando le idee e il lavoro degli altri compagni</p> <p>Capacità di esporre oralmente i contenuti proposti</p> <p>Capacità di produrre lavori ordinati e corretti, rispettando le indicazioni fornite dall'insegnante</p> <p>Capacità di esprimere un'emozione provata, utilizzando un lessico appropriato.</p> |

| | | | | | | |
|--|---|---|---|--|--|--|
| | <p>Imparare a riconoscere i messaggi non verbali (postura, espressioni del viso, gestualità) che esprimono affettività.</p> <p>Imparare che le persone possono provare emozioni diverse in una stessa situazione. L'insegnante invita gli alunni a scrivere su 5 cartoncini bianchi 5 situazioni in cui si è trovato nell'ultima settimana, indicando dall'altra parte del cartoncino l'emozione provata. Raccoglie tutti i cartoncini e distribuisce a ciascun alunno il tabellone con il "Bingo delle emozioni". Mescola i cartoncini, ne pesca uno a caso, legge la situazione ma non l'emozione espressa sul retro. Ogni alunno</p> | <p>Immagini di volti con varie espressioni e figure con diverse posizioni della testa, delle spalle, del corpo</p> <p>Cartoncini bianchi, matita, 12 gettoni (o graffette, sassolini, pedine, palline di carta ...) e il tabellone con il "Bingo delle emozioni".</p> | <p>Ritagliano le " Carte delle emozioni" fotocopiate su cartoncini e le colorano in modo da possederne un mazzo ciascuno.</p> <p>Osservano delle immagini raffiguranti espressioni facciali e posizioni del corpo di vario tipo, le ritagliano e le incollano su cartoncino, scrivendo sul retro l'emozione o l'umore che esprimono.</p> <p>Ogni alunno scrive su cartoncini bianchi 5 situazioni in cui si è trovato nell'ultima settimana e, sul retro, l'emozione provata. Consegna all'insegnante i 5 cartoncini e ascolta la situazione letta dall'insegnante, ponendo un gettone sul proprio tabellone sopra la casella che indica l'emozione che avrebbe provato in quella situazione. Ascolta un'altra situazione, ripetendo l'operazione sopra indicata. Alla fine del gioco, discute su quanto emerso, dimostrando di comprendere la diversità delle reazioni emotive di fronte a una</p> | | | |
|--|---|---|---|--|--|--|

| | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|
| | <p>mette un gettone sul proprio tabellone, sopra la casella che indica l'emozione che avrebbe provato se si fosse trovato nella situazione appena ascoltata. L'insegnante mette da parte il cartoncino e legge poi un'altra situazione, invitando gli alunni a mettere sul proprio tabellone un altro gettone sopra l'emozione che avrebbero provato. Si procede allo stesso modo fino a quando qualcuno fa bingo. Il gioco continua finché qualche altro alunno fa bingo. Dopo 30-40 minuti di gioco, l'insegnante interrompe e legge il retro dei cartoncini con l'indicazione delle emozioni correlate alle diverse situazioni descritte. Chiede agli alunni se l'emozione letta corrisponde a quella da loro indicata. Invita gli alunni a osservare che in una stessa situazione non tutti si sono sentiti allo stesso modo,</p> <p>Espandere il vocabolario emotivo degli alunni, affinché possano capire il diverso grado d'intensità delle emozioni.</p> | | <p>stessa situazione, accettando anche un punto di vista diverso dal proprio.</p> | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|

| | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|
| | <p>L'insegnante divide la classe in 4 gruppi e consegna a ciascun gruppo 4 Carte delle emozioni (precedentemente utilizzate) e 4 copie della scheda il "Termometro delle emozioni". Invita ogni gruppo a colorare i diversi gradi dei 4 termometri, utilizzando una scala cromatica che va, in ordine decrescente, dal viola, al rosso, all'arancione, al giallo, e chiede di classificare i termini verbali presenti nelle singole carte, secondo il grado d'intensità che sembra loro più appropriato, partendo dal viola per l'emozione più intensa, passando all'arancione per l'emozione di media intensità fino al giallo per l'emozione meno intensa. Invita a turno i 4 gruppi a relazionare le proprie scelte e a confrontarsi con i compagni. Discute con gli alunni su quali possono essere i comportamenti che derivano da emozioni molto intense e da quelle meno intense e chiede quale delle due, secondo loro, aiuta meglio a raggiungere i propri scopi. Guida gli alunni</p> | <p>Scheda in fotocopia con il "Termometro delle emozioni" (4 copie per ogni gruppo), pennarelli colorati</p> | <p>Divisi in 4 gruppi, gli alunni colorano il termometro secondo le indicazioni fornite dall'insegnante e classificano le parole indicate nelle 4 carte secondo una gradazione d'intensità che va dal livello più alto al più basso. Ogni gruppo relaziona sulle scelte effettuate, confrontandosi con l'opinione degli altri gruppi. Riflette sugli effetti negativi dettati da comportamenti affettivamente molto intensi e comprende i vantaggi di saper trasformare un'emozione, portandola dal livello più alto ad un livello più basso.</p> | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|

| | | | | | | |
|------------------------------------|--|---|--|--|------|---|
| | a capire che le emozioni meno intense sono quelle più adeguate ad affrontare meglio le situazioni Spiega che nella maggior parte dei casi è possibile "trasformare" l'emozione, "spostandola" ad un livello d'intensità minore. A conclusione dell'UDA, fa notare che il prossimo anno potranno imparare come fare. | | | | | |
| Cittadinanza e Costituzione | Realizzare una giornata della gentilezza e coinvolgere le altre classi. | Cartelloni, pennarelli, file audio/video, computer. | Partecipa attivamente alle attività proposte, collabora. | Giornata della gentilezza (giochi da tavolo, slogan, cartelloni, inviti, pensieri gentili per le altre classi) | 9 h | Collabora alle attività proposte |
| Tedesco | Riconoscere e discriminare le diverse emozioni: paura, rabbia, tristezza e gioia | Discussioni in classe (emozioni negative e positive) | | Costruzione e simulazione del gioco sale e pepe | 2 h | Partecipa all'attività proposta e collabora al piccolo gruppo |
| Laboratorio pomeridiano | Visione del film d'animazione "Inside out" con conseguente discussione guidata e compilazione di una scheda sui contenuti del film. Attività ludico-didattica con il gioco da tavolo "Dixit". Costruzione del tabellone da gioco e consegna di alcune | DVD "Inside out", cartoncini colorati, fotocopie, schede. | Partecipazione durante le varie attività, rispetto delle consegne e delle indicazioni date dalle insegnanti. | Produzione per ciascun alunno del gioco da tavolo "Dixit". | 18 h | Collaborazione in piccoli e grandi gruppi. Capacità d'ascolto. Partecipazione alle attività proposte. Puntualità nei compiti da ultimare a casa. |

| | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|---|------|---|
| | carte del gioco fotocopiate da ritagliare e da colorare a seconda dell'emozione che si vuole trasmettere. | | | | | Rispetto delle regole. |
| Musica | Ascolti guidati di brani musicali, visione di filmati musicali Compilazione di schede | CD e DVD Schede di analisi musicale Lettore CD Proiettore | - Distinguere in brani musicali esemplari i caratteri che ne consentono l'attribuzione a determinate emozioni e stati d'animo - Saper riconoscere dal timbro i vari strumenti musicali | Conoscere i mezzi espressivi della musica Comprendere il messaggio e le caratteristiche musicali di un brano Saper cogliere i significati che la musica trasmette | 11 h | Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni e dei messaggi musicali Comprensione e uso dei linguaggi specifici Rielaborazione personale di materiali sonori |
| Scienze motorie | Differenti tipi di giochi seguiti da conversazione guidata sulle sensazioni di vittoria e sconfitta emerse nelle attività proposte. Questionario per far emergere le emozioni che ciascuno prova quando gioca o gareggia perdegioca con gli altri. Ricerca guidata di strategie/regole per non farsi travolgere dalle emozioni nei giochi con memoria di vittoria e sconfitta. Riflessione sul percorso svolto tramite presentazione | Attrezzi ginnici testi e immagini(presentazione power point) LIM fotocopie Cartellone | - Partecipare ai giochi di squadra rispettando le regole condivise e gestendo le emozioni con equilibrio. - Accettare vittoria e sconfitta | - Cartellone con le regole ideate e condivise per la gestione dei giochi di squadra. | 5 h | - Valutazione del lavoro di gruppo in termini di processo (come hanno saputo interagire, superare i problemi, aiutarsi reciprocamente, rispettare i ruoli) |

| | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|
| | <p>in power point delle fasi salienti del lavoro.</p> <p>Giochi di squadra mettendo in pratica le regole condivise. Sperimentazione della loro utilità.</p> <p>Preparazione del cartellone con la sintesi delle regole.</p> | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|

DIAGRAMMA DI GANTT

| Fasi | Febbraio | Marzo | Aprile | Maggio | Giugno |
|------------------------------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|---------------|
| Italiano | | | 4 ore | 5 ore | 3 ore |
| Laboratorio pomeridiano | 4 ore | 6 ore | 4 ore | 4 ore | 2 ore |
| Tedesco | | | | 2 ore | |
| Cittadinanza e Costituzione | | | 4 ore | 4 ore | 1 ora |
| Musica | 1 ora | 4 ore | 3 ore | 2 ore | 1 ora |
| Scienze motorie | | | 4 ore | 4 ore | 30' |

RELAZIONE INDIVIDUALE

1. Scrivi le principali finalità del progetto
2. Descrivi brevemente le varie fasi in cui si è articolata questa unità di apprendimento.
3. Indica quale fase del lavoro ti ha particolarmente interessato e coinvolto e spiegane i motivi.
4. Scrivi quali sono state per te le difficoltà incontrate.
5. Indica quali scoperte hai fatto e che cosa hai imparato di importante.
6. Suggestisci che cosa si potrebbe approfondire ancora su questo argomento.
7. Esprimi le tue riflessioni su questo progetto.

GRIGLIA DI VALTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

“UN ARCOBALENO DI EMOZIONI”

COMPETENZA DI OSSERVAZIONE**COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

| COMPETENZA SPECIFICA | INDICATORI | LIVELLO | DESCRITTORI |
|--|---|----------------|--|
| Partecipazione durante le attività in gruppo | Aspettare il proprio turno di intervento | 1 | L'alunno se ripreso dall'insegnante prova a rispettare il proprio turno di dialogo |
| | | 2 | L'alunno sa aspettare il proprio turno prima di intervenire |
| | | 3 | L'alunno inserisce il proprio intervento opportunamente dopo aver ascoltato anche contesti diversi |
| | | 4 | L'alunno inserisce il proprio turno opportunamente e si confronta |
| | Apportare il proprio contributo alle attività proposte utilizzando le abilità e le conoscenze apprese | 1 | L'alunno, nello svolgimento delle attività proposte utilizza conoscenze e abilità semplici, se guidato dall'insegnante |
| | | 2 | L'alunno, nello svolgimento delle attività proposte utilizza conoscenze e abilità di base (obiettivi essenziali) |
| | | 3 | L'alunno, nello svolgimento delle attività proposte, utilizza conoscenze e abilità |
| | | 4 | L'alunno, nello svolgimento delle attività proposte, utilizza conoscenze e abilità integrandole con proprie pregresse |
| | Dare un contributo significativo nel lavoro | 1 | L'alunno, solo se guidato e stimolato dai compagni, partecipa all'attività di gruppo |
| | | 2 | L'alunno riesce a dare il proprio contributo per la progettazione e la realizzazione di attività di gruppo |
| | | 3 | L'alunno riesce ad organizzare l'attività, fa valide proposte, ascolta le proposte altrui |
| | | 4 | L'alunno, rispettando le idee e proposte del gruppo, riesce a dare un contributo valido per la realizzazione del prodotto finale |
| | Mettersi in gioco e cooperare in maniera proficua con i compagni | 1 | L'alunno è disponibile a cooperare con gli altri solo se guidato e stimolato dai compagni |
| | | 2 | L'alunno è disponibile a cooperare con gli altri |
| | | 3 | L'alunno si impegna ad organizzare l'attività apportando un contributo personale e produttivo |
| | | 4 | L'alunno organizza l'attività coordinando il lavoro dei compagni, rispettando le idee e le proposte di tutti |