

PROGETTO di UN'UNITÀ DI APPRENDIMENTO RIFERITA ALLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

FASE 1	
Titolo/Denominazione	Disegno di due manifesti su bisogni e beni e sui settori della produzione
Anno scolastico	2018/2019
Istituto	IC MAFFUCCI
Classi	Classe Prima G
Discipline coinvolte	TECNOLOGIA, SOSTEGNO
Tempi di realizzazione	MARZO/MAGGIO
Nome e cognome dei docenti	Carlo Meo Colombo, Lanfranco Fausto

Fase 2		
Prodotto: Disegno di due manifesti su bisogni e beni e sui settori della produzione		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Rispetta le regole e collabora con insegnanti e compagni, esprimendo la propria sensibilità e il proprio punto di vista	Lavorare attivamente all'interno del gruppo, rispettando incarichi, tempi e consegne
IMPARARE A IMPARARE	Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme a altri.	Organizzare il proprio modo di apprendere sia individualmente, sia in gruppo, a seconda del compito e delle richieste usando metodi, procedure e strumenti adeguati.
COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA	Realizza manualmente disegni dimensionati, interpretando quanto appreso durante gli approfondimenti sull'argomento	Usare gli strumenti, organizzare le attività e valutare i tempi di consegna. Dimensionare tutte le rappresentazioni all'interno di spazi circoscritti Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti

Fase 2.0	
Analisi del target/classe <i>Dati quantitativi: 20 alunni (8 femmine e 12 maschi); Alunni BES: 2 DVA 1; DSA 1; NAI 2.</i> <i>Dati qualitativi: prevalenza stile uditivo globale. Stili di insegnamento: prevalenza di lezioni frontali, partecipate, gruppi di studio e di compito. Motivazione allo studio e partecipazione: il 80% della classe è motivato e partecipa, dimostra buone potenzialità nei diversi ambiti disciplinari e ha raggiunto un buon livello di conoscenze e abilità; il restante 20% evidenzia, sia pure per motivazioni diverse, fragilità nel quadro cognitivo, difficoltà nei processi di apprendimento, un livello di preparazione lacunosa e carente oltre ad essere poco disponibile al lavoro quotidiano a casa.</i>	
Prerequisiti	Il progetto si colloca all'interno delle ore di Tecnologia e richiede una conoscenza di base dei contenuti della programmazione di inizio anno e di approfondimenti effettuati sugli argomenti trattati (ricerche, verifiche)
Risultati attesi in termini di prodotto	Maggiore coinvolgimento degli studenti nei processi di insegnamento- apprendimento.

Fase 2.1				
Obiettivo di Apprendimento (Dalle Indicazioni Nazionali)	Abilità	Conoscenze	Ambiti/Discipline	Numero di ore
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE				
Lavorare attivamente all'interno del gruppo, rispettando incarichi, tempi e consegne.	Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo efficace e produttivo Assumere incarichi e portarli a termine.	Lavorare insieme: le caratteristiche del lavoro di gruppo. Indicazioni di metodo.	COMPETENZE CHIAVE	
IMPARARE A IMPARARE				
Organizzare il proprio modo di apprendere (individuale e in gruppo) a seconda del compito e delle richieste usando metodi, procedure e strumenti adeguati.	Pianificare il percorso Scegliere e utilizzare oggetti, strumenti e metodi in modo pertinente e efficace Realizza compiti/attività in modo autonomo e propositivo	Indicazioni di metodo	COMPETENZE CHIAVE	
TECNOLOGIA				
Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, anche avvalendosi di software specifici	Sa esprimersi e comunicare mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia. Sa osservare e analizzare la realtà tecnologica e di effettuare semplici confronti	Grandezze fondamentali Rappresentazione grafica di dati statistici Costruzione geometriche di figure piane Settori dell'economia Il bisogno di produrre	Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.	

LA FASE 3

Nella fase 3 è fondamentale tenere strettamente collegati tra loro: i compiti di realtà con la metodologia didattica basata su un processo di apprendimento incentrato su metodologie riferite alla didattica attiva, (*induttiva, problem posing, problem solving, cooperative learning ecc.*) con l'organizzazione del lavoro in classe basato sulla flessibilità (vista l'eterogeneità degli apprendimenti) articolata in: momenti comuni, attività di gruppo, studio individuale da sviluppare in contesti/ambienti di apprendimento arricchiti da tecnologie, strutture e arredi funzionali alla didattica per competenze. Questa attività deve essere il prodotto del lavoro collegiale da sviluppare nei dipartimenti ed essere condivisa dal consiglio di classe.

La scansione delle attività va accompagnata da una costante attività di monitoraggio e di valutazione del processo (formativa) basata sul metodo osservativo e organizzata in una griglia di Indicatori (pochi) coerenti con gli obiettivi/competenze e documentata con i prodotti relativi ai compiti.

Fase 3 – Progettazione delle fasi dell'UDA				
Fasi di lavoro: tempi	Attività	Metodologia e Strategie didattiche *	Organizzazione del lavoro	Strumenti e ambiente
Mese: Marzo N° ore: 4	Presentazione dell'UDA, delle finalità e del compito/prodotto 1G Introduzione al contenuto dei pannelli da realizzare, che saranno: sui Bisogni e Beni 1G, sui settori della produzione Divisione della classe in gruppi di lavoro 1G	Lezione partecipata Problem posing Esercizi guidati Attività di autocorrezione Attività laboratoriale	Attività individuali Momenti comuni	Aula Fotocopie Libro di testo

Mese: Aprile N° ore: 6	Fasi del lavoro, materiali occorrenti Divisione della classe in 2 gruppi Ciascun gruppo elabora un pannello Restituzione	Lezione frontale/partecipata Apprendimento cooperativo Interazione Elaborazione Condivisone Realizzazione	Momento comune Attività di gruppo Attività di gruppo Momento comune Momento comune	Aula LIM
Mese: Maggio N° ore: 4	Restituzione	Realizzazione	Momento comune Attività di gruppo	Aula Colori/penne/matite

Nota*metodologie

Problem posing. Gli allievi iniziano il percorso di apprendimento sempre da una domanda/problema.

Investigazione. Gli allievi progettano e avviano l'investigazione.

Interpretazione. Gli allievi fanno ipotesi e forniscono spiegazioni quanti/qualitative orali e, successivamente, scritte su quanto investigato. Il docente interviene con domande che favoriscano la connessione e l'interpretazione dei concetti, dei processi.

Interazione. Gli allievi confrontano il proprio pensiero con quello degli altri allievi del gruppo.

Elaborazione. Gli studenti confrontano le informazioni, ricavate dall'investigazione e discusse coi colleghi, con quanto già conoscono per sviluppare, per connettere e consolidare i concetti

Realizzazione. Gli studenti mobilitano le loro conoscenze per dare risposte al problema iniziale

Riflessione per l'autocorrezione. Gli studenti ricostruiscono il processo di costruzione dell'apprendimento. Individuano le difficoltà incontrate, rivisitano i loro comportamenti e atteggiamenti.

FASE 4 La valutazione dell'UDA

La fase 4 riguarda la messa a punto dei criteri di valutazione dell'unità di apprendimento. La valutazione di processo serve a monitorare il percorso e a verificare se gli alunni stanno lavorando nella direzione indicata per acquisire le conoscenze e le abilità che devono raggiungere indicate nell'UDA. Il metodo è basato sull'osservazione riferita al lavoro nel gruppo e ai singoli (individuale) ed è misurata da una serie di indicatori ricavati coerentemente dagli obiettivi/competenze indicate nella UDA.

FASE 4.1 VALUTAZIONE DI PROCESSO (Serve a monitorare il processo e a verificare se gli alunni stanno lavorando nella direzione indicata per acquisire le conoscenze e le abilità indicate)**NOME E COGNOME DELLO STUDENTE**

Competenze chiave	Discipline coinvolte	Evidenze	A – Avanzato	B – Intermedio	C – Base	D – Iniziale
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	TUTTE	RISPETTO DELL'ALTRO, SENSO DI RESPONSABILITÀ E COLLABORAZIONE	Si impegna con senso di responsabilità nel lavoro; collabora in modo efficace con gli adulti e i pari; assume iniziative personali e aiuta chi ha bisogno.	Nel gruppo condivide le regole e le osserva; rispetta le fasi e i tempi di lavoro e si impegna, collaborando con adulti e compagni.	Nel gruppo partecipa con impegno, ma necessita di essere sollecitato nel rispetto delle fasi e dei tempi di lavoro, così come a intervenire e a collaborare.	Nel gruppo fatica a rispettare le regole; si impegna superficialmente e tende a non rispettare fasi e tempi del lavoro. La collaborazione è poco significativa.
			Alunni	Alunni	Alunni	Alunni
IMPARARE A IMPARARE	TUTTE	Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme a altri, dimostrando una adeguata motivazione.	Ha elaborato un metodo di lavoro autonomo, personale, creativo e efficace; organizza e porta a termine il lavoro collaborando con il gruppo.	Ha elaborato un metodo di lavoro autonomo e efficace; sa portare a termine il proprio lavoro in modo adeguato alle richieste.	Ha un metodo di lavoro meccanico e non sempre efficace; si organizza e porta a termine il compito con qualche difficoltà.	Ha un metodo di studio poco strutturato; organizza il proprio lavoro e lo porta a termine solo se guidato.
			Alunni	Alunni	Alunni	Alunni
TECNOLOGIA		Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	Ha elaborato un metodo di lavoro autonomo, personale, creativo e efficace; organizza e porta a termine il lavoro collaborando con il gruppo.	Ha elaborato un metodo di lavoro autonomo, personale, creativo e efficace; organizza e porta a termine il lavoro collaborando con il gruppo	Ha elaborato un metodo di lavoro autonomo, personale, creativo e efficace; organizza e porta a termine il lavoro collaborando con il gruppo	Ha elaborato un metodo di lavoro autonomo, personale, creativo e efficace; organizza e porta a termine il lavoro collaborando con il gruppo

			Alunni	Alunni	Alunni	Alunni
FASE 4.2 VALUTAZIONE DI PRODOTTO						
COMPITO DI REALTÀ	CHI VALUTA	COMPETENZA	LIVELLO ALTO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
Disegno delle piramidi dei Bisogni e dei Beni e dei settori della produzione	Tecnologia	Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi/ambienti	Ha svolto il compito dimostrando di saper utilizzare con padronanza e sicurezza regole e procedure.	Ha svolto il compito dimostrando di avere buone conoscenze e abilità e di saper applicare con una certa sicurezza regole e procedure.	Ha svolto il compito in modo semplice, dimostrando di possedere sufficienti conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure di base.	Ha svolto il compito in modo molto semplice, dimostrando di non essere autonomo nell'utilizzo di strumenti e procedure.
			Alunni	Alunni	Alunni	Alunni
Competenze trasversali	Tutti		Ha dimostrato di assumere autonomamente decisioni consapevoli e di contribuire all'attività in modo propositivo, creativo e originale.	Ha dimostrato di assumere decisioni consapevoli e di contribuire in modo personale all'attività.	Ha dimostrato di assumere alcune decisioni e di contribuire all'attività se sollecitato e supportato dagli altri componenti del gruppo.	Ha dimostrato di non essere in grado di assumere decisioni e di partecipare all'attività se non supportato da figure adulte.
			Alunni	Alunni	Alunni	Alunni