



Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria
Istituto Comprensivo Statale “Isidoro Gentili”
Via Rione Colonne 87027 Paola (CS)
Telefono centralino 0982585215 oppure 0982611197
Codice Meccanografico: CSIC871008 Codice Fiscale 86001070787
Codice univoco ufficio per fatturazione: UFQ5NC
E-mail csic871008@istruzione.it P.E.C. csic871008@pec.istruzione.it
www.icisidorogentili.edu.it

Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° Grado

A.S. 2022-2023

“A CACCIA DI GENTILEZZA”



PREMESSA

L'UDA "A CACCIA DI GENTILEZZA" si pone come obiettivo primario quello di IMPARARE A VIVERE CON GLI ALTRI.

Questo è reso possibile muovendo dalla cura dell'intelligenza emotiva e dell'intelligenza sociale che sono fondamentali per l'accesso nella società della persona che intenda esercitare con consapevolezza, responsabilità ed autonomia i propri diritti di cittadinanza attiva e democratica.

Nella SCUOLA DELL'INFANZIA si valorizzeranno:

- | la **dimensione affettiva** (ascolto, attenzione ai bisogni, rispetto dei tempi di ciascuno);
- il **gioco** (sviluppo della fantasia e della creatività, socializzazione);
- | la **mediazione dell'insegnante** (organizzazione degli spazi, tempi e materiali in sezione, creazione di angoli-laboratori);
- i **laboratori** (dove è più facile apprendere con le "mani in pasta");

Nella SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO si privilegeranno:

- ▮ l'organizzazione di lavori collettivi atti a favorire l'autocontrollo, l'aiuto reciproco e la responsabilità personale;
- ▮ l'utilizzo del gioco come strumento di apprendimento di valori civili e sociali: gioco libero, giochi di ruolo. l'espressione delle emozioni in tutti i campi di esperienza attivati. attività individuali o in piccoli gruppi basata sulla conversazione (circle time), riflessione e/o attività ludico espressiva. Partecipazione a manifestazioni ed eventi di educazione alla cittadinanza

La **FINALITÀ** è quella di creare Regole condivise che partono dalla:

- ☐ Promozione dei valori di base della vita collettiva secondo prassi di buona educazione
- ☐ Conoscenza della nostra costituzione nella parte dei Diritti Fondamentali e conoscenza della convenzione dei diritti del fanciullo
- ☐ Educazione all'affettività e alla legalità
- ☐ Sviluppo del senso del Diritto e Dovere per essere cittadino consapevole
- ☐ Conoscenza di comportamenti positivi tra pari e con adulti
- ☐ Sensibilizzazione ad un uso consapevole di Internet e dei social

Ciò premesso, viene individuata il macrotema della LEGALITÀ intesa come regole condivise, nel rispetto dell'altro a cui ci si deve rivolgere con comportamenti di empatia e gentilezza, al cui interno si svolgeranno, nel corso dell'intero anno scolastico, tre percorsi differenziati per ordine di scuola che confluiranno in un'unica manifestazione d'Istituto finale. Essi vedranno coinvolte tutte le discipline e saranno destinate agli alunni di tutti e tre gli ordini di scuola, secondo lo schema di seguito riportato:

ORDINE DI SCUOLA	TITOLO	FINALITA'
SCUOLA DELL'INFANZIA	<i>GIOCHIAMO CON REGOLE GENTILI</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere l'importanza dei ruoli ✓ Comprendere l'importanza delle regole ✓ Partecipare attivamente a costruire regole condivise ✓ Maturazione dell'identità ✓ Conquista dell'autonomia ✓ Acquisizione delle competenze ✓ Sviluppo del senso della cittadinanza
SCUOLA PRIMARIA	<i>Costruttori di Gentilezza</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere l'importanza dei ruoli e delle regole ✓ Sviluppare l'ascolto e l'empatia ✓ Conoscere la Costituzione Italiana e la convenzione dei diritti dei bambini ✓ Conoscere i fenomeni del bullismo ✓ Saper argomentare le proprie ragioni ✓ Partecipare attivamente a costruire regole condivise
SCUOLA SECONDARIA DI IGRADO	<i>Gentili si diventa!</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i propri punti di forza e debolezza ✓ Sviluppare l'ascolto e l'empatia ✓ Conoscere la Costituzione Italiana ✓ Conoscere le potenzialità e i limiti degli ambienti virtuali ✓ Conoscere i fenomeni del bullismo e del cyber bullismo ✓ Partecipare attivamente a costruire regole condivise ✓ Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità scolastica

SCUOLA DELL'INFANZIA

CLASSI COINVOLTE: TUTTE LE SEZIONI

TITOLO	GIOCHIAMO CON REGOLE GENTILI
PRODOTTO FINALE	Lo scrigno della gentilezza
Tempo stimato per la realizzazione del compito	<i>Intero Anno Scolastico</i>
Destinatari	Tutti gli alunni della scuola dell'infanzia
Evidenze osservabili nelle competenze chiave specifiche <i>(indicare le competenze europee e le evidenze osservabili)</i>	
Comunicazione nella madre lingua	Comprende testi ascoltati Arricchisce e precisa il lessico
Competenza culturale	Utilizza creativamente materiali di recupero e naturali Sperimenta tecniche espressive
Imparare ad Imparare	Condivide modalità di gioco, azioni e movimenti Esplorare con curiosità caratteristiche del proprio ambiente attraverso i canali sensoriali
Competenze sociali e civiche	Partecipa alle proposte e alle attività. Condivide sensazioni, emozioni e vissuti.
Evidenze osservabili nelle competenze di cittadinanza interdisciplinari <i>(indicare le competenze di cittadinanza e le evidenze osservabili)</i>	
Il sé e l'altro	Si pone in maniera positiva e serena davanti ad un limite imposto dall'adulto Accetta un ruolo nella costruzione di un prodotto Discute le proprie ragioni con serenità Lavora in gruppo accettando le regole
I discorsi e le parole	Parla, descrive, racconta e dialoga con serenità Esprime le proprie idee e le proprie scelte Espone regole che tengano conto degli argomenti trattati
Immagini, suoni e colori	Rielabora graficamente- pittoricamente in modo adeguato i contenuti appresi Associa le proprie emozioni a simboli (emoticon, colori, disegni,...)
Corpo e movimento	Si muove con correttezza nell'ambiente scolastico Controlla e coordina i movimenti del corpo sia nel movimento personale che nella relazione con

	gli altri
La conoscenza del mondo	Localizza sé stesso, gli altri, gli oggetti per rispettarne gli spazi Comprende l'importanza delle regole nel rispetto degli oggetti e dei materiali che utilizza

Abilità (per ogni singola competenza)	Conoscenza (per ogni singola competenza)
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e controllare le proprie emozioni • Accettare e vivere positivamente un limite, comprendendo che esso è necessario per una convivenza civile • Comprendere che il gioco, per essere divertente, deve avere delle regole condivise • Rielaborare le nozioni apprese anche in modo personale e creativo con prodotti grafico-pittorici o fisico espressivi • Discutere le proprie ragioni rispettando modalità e tempo e ascoltare quelle degli altri • Elaborare regole condivise • Collaborare con i compagni e portare a termine i propri compiti partecipando all'attività di gruppo in maniera collaborativa e rispettando i ruoli • Elaborare un prodotto finale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Come nasce una regola condivisa ✓ Le regole di una conversazione ✓ I diritti e i doveri dei bambini ✓ La differenza di un gioco con regole e di un gioco senza regole ✓ La differenza tra un gioco individuale e un gioco di gruppo ✓ Il corretto uso dei giochi e dei giocattoli ✓ L'importanza di scrivere le regole per non dimenticare
FASE DI APPLICAZIONE	Dal mese di settembre al mese di giugno
ATTIVITA'	<p>FASE 1 PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITA' e IL GIOCO DELL' ASCOLTO</p> <p>FASE 2 LE BAMBINE E I BAMBINI: I CITTADINI A PIENO DIRITTO</p> <p>FASE 3 GIOCHIAMO IN VARI MODI</p> <p>FASE 4 SPERIMENTIAMO GENTILEZZA</p> <p>FASE 5 PAGINE DI REGOLE GENTILI, REALIZZAZIONE DELLO SCRIGNO DELLA GENTILEZZA</p>

	<p>FASE 6</p> <p>MANIFESTAZIONE FINALE</p>
METODOLOGIE	<p>Didattica laboratoriale ed operativa; circle-time; problem solving; conversazioni guidate, cooperative learning.</p>

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE COINVOLTE	Il sé e l'altro-Il corpo e il movimento- Immagini, suoni e colori- I discorsi e le parole, La conoscenza del mondo
RISORSE UMANE	I docenti delle sezioni, collaboratori ,genitori e comitato di quartiere
STRUMENTI E MATERIALE DA UTILIZZARE	LIM, computer, macchina fotografica digitale materiale da riciclo; matite e cartoncini colorati ,cartelloni, materiali da riutilizzo.
VERIFICA E VALUTAZIONE	La valutazione avverrà, in itinere durante le varie fasi dei lavori, e verrà dedotta dalla Rubrica valutativa allegata alla presente. Per la valutazione complessiva delle attività verrà utilizzata una “ <i>Griglia di valutazione UDA</i> ” predisposta e allegata. La griglia terrà conto delle seguenti finalità: <ul style="list-style-type: none"> • Maturazione dell'identità • Conquista dell'autonomia • Acquisizione delle competenze • Sviluppo del senso della cittadinanza

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo : GIOCHIAMO CON REGOLE GENTILI

Cosa si chiede di fare: impareremo ad essere gentili e a rispettarci

In che modo: in gruppo, ma importante è il contributo di ognuno di voi

Quali prodotti: Scrigno della gentilezza

• **Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):** Collaborare con i compagni e portare a termine i propri compiti partecipando all'attività di gruppo rispettando i ruoli per realizzare il prodotto finale

Tempi: Intero anno

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): Docenti, collaboratori, genitori, comitato di quartiere, associazioni ed Enti del territorio

Criteri di valutazione: Saranno valutate le evidenze osservabili, cioè ciò che voi avete imparato a fare

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

(Le ore indicativamente sono 33 ORE distribuite come indicato nel diagramma di GANTT, ma possono essere ricalcolate e/o suddivise in base alle esigenze di team plesso-consiglio di classe)










PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Cosa fa il docente	Cosa fanno gli studenti	Metodologia	Materiali/strumenti	Tempi
1	<i>Presenta l'UdA</i>	<i>Partecipano all'attività proposta</i>	<i>Lezione frontale</i>	<i>LIM</i>	<i>4 ore</i>
2	Lezione partecipata	Partecipano alla lezione	Cooperative learning	Lim,libri	4 ore
3	Progettazione del gioco	Giochi di squadra	Attività motoria	Piccoli attrezzi per attività motoria	6
4	Formazione dei gruppi di apprendimento	Sperimenta in modo creativo	Laboratorio artistico	Cartoncini, colori ,materiale di uso comune.	6
5	Coordina il lavoro e guida gli alunno	Realizzano il manufatto finale	Laboratorio artistico espressivo	Materiale artistico e di riutilizzo	10
6	Partecipa e coordina la manifestazione finale	Caccia al tesoro collaborativa	Lezione laboratoriale aula all'aperto, giochi della gentilezza	Manufatti vari	3

PIANO DI LAVORO
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi				
F a s i	Settembre- ottobre	Nov/ dicembre	Gen/ febbraio	Marzo/ aprile	Maggio /giugno
1	x				
2		x			
3		x			
4			x		
5				x	x
6					x

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE DELLO STUDENTE (Consegnare la scheda ad ogni alunno e discutere in circle time sulle motivazioni dellascelta)

RELAZIONE INDIVIDUALE			
DOPO AVER ASCOLTATO LA MAESTRA, COLORA L'EMOTICON CHE RAPPRESENTA LA TUA SCELTA			
TI È PIACIUTA L'ATTIVITÀ?			
			
SÌ	NO	COSÌ	
L'ATTIVITÀ È STATA SEMPLICE?			
			
SÌ	NO	COSÌ COSÌ	
TU SEI STATO BRAVO			
			
SÌ	NO	COSÌ COSÌ	

RUBRICA VALUTATIVA SCUOLA DELL'INFANZIA DEL COMPITO DI REALTA' RIFERITO ALL'UDA: _____

ALUNNI	Docente/i:		Classe:					
	COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZE CHIAVE	
	Comunicazione nella madre lingua		Competenza culturale		Imparare ad Imparare		Competenze sociali e civiche	
	<u>Evidenze</u> Parla, descrive, racconta e dialoga con serenità	<u>Evidenze</u> Conosce la differenza tra la correttezza e la scorrettezza nei giochi	<u>Evidenze</u> Rielabora graficamente e pittoricamente in modo adeguato i contenuti appresi	<u>Evidenze</u> Associa le proprie emozioni a simboli (emoticon, colori, disegni,...)	<u>Evidenze</u> Condivide modalità di gioco, azioni e movimenti	<u>Evidenze</u> Esplora con curiosità caratteristiche del proprio ambiente attraverso i canali sensoriali	<u>Evidenze</u> Accetta un ruolo nella costruzione di un prodotto	<u>Evidenze</u> Lavora in gruppo accettando le regole
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

LIVELLI
A: AVANZATO L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B: INTERMEDIO L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C: BASE L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D: INIZIALE L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

"LA GENTILEZZA DOVREBBE DIVENTARE L'ATTITUDINE DELLA VITA.
L'ECCIEZIONE" (BUDDHA) ♥♥♥ classe 3° D

SEMPRE DARE QUALCOSA, NON FOSSE ALTRO CHE GENTILEZZA"
(M. FRIEDRICH FRANK) III B

"CON LA GENTILEZZA SI PUÒ SCUOTERE IL MONDO"
(M. Gandhi) III C

"UNA RISPOSTA GENTILE CALMA LA COLLERA, UNA PAROLA PUNGENTE FOMENTA L'IRA"
(PROVERBI 15,1) III A

La gentilezza è un'illusione

Le parole gentili sono brevi e facili da dire, ma la loro eco è eterna M. Teresa

Una parola gentile è come un giorno di primavera Pico della Mirandola

Per quanto piccolo nessun atto di gentilezza è sprecato esopo

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI COINVOLTE: TUTTE LE CLASSI

TITOLO	A SCUOLA DI PAROLE GENTILI
PRODOTTO FINALE	Costruttori di gentilezza Realizzazione del forziere della gentilezza e della mappa del percorso
Tempo stimato per la realizzazione del compito	<i>Intero anno scolastico</i>
Destinatari	Tutti gli alunni della scuola primaria
Evidenze osservabili nelle competenze chiave specifiche <i>(indicare le competenze europee e le evidenze osservabili)</i>	
Comunicazione nella madre lingua	Comprende testi, dialoghi e messaggi ascoltati Usa in modo opportuno e adeguato il lessico relativo ai contenuti affrontati Sa nominare le proprie emozioni
Competenza culturale	Legge e comprende messaggi contenuti in immagini e/o video Sperimenta tecniche espressive Esprime in maniera creativa idee, esperienze ed emozioni
Competenze in campo scientifico e tecnologico	Utilizza l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per comprendere e spiegare il mondo che ci circonda E' consapevole dei comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione del benessere proprio e degli altri
Imparare ad Imparare	Organizza il proprio apprendimento e le informazioni acquisite
Competenze sociali e civiche	Assume atteggiamenti e ruoli responsabili sviluppando comportamenti di partecipazione attiva, efficace costruttiva nella vita sociale

Evidenze osservabili nelle competenze di cittadinanza interdisciplinari <i>(indicare le competenze di cittadinanza e le evidenze osservabili)</i>	
Italiano	Comprende e interpreta le parole all'interno della comunicazione e diversi tipi di messaggi Conosce il significato dei termini relativi agli argomenti trattati Pianifica e produce testi di forma diversa anche in modo creativo per comunicare i contenuti acquisiti
Cittadinanza e costituzione	Conosce in modo generale la Costituzione Italiana, la storia e i contenuti, conosce la Convenzione dei diritti dei bambini Colloca l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti

	garantiti della Costituzione, soprattutto quelle sancite dagli artt. 2 e 3
Storia	Conosce l'iter con cui nasce una legge democratica, la cui espressione massima è la Costituzione
Tecnologia	Sa creare un prodotto personale e creativo seguendo semplici istruzioni
Musica	Ascolta e comprende i messaggi di testi o brani musicali, legati alle tematiche trattate
Arte e immagine	Rappresenta sensazioni ed emozioni anche in modo creativo
Scienze motorie	Esprime attraverso le potenzialità espressive del corpo sensazioni e stati d'animo
Abilità (per ogni singola competenza)	Conoscenza (per ogni singola competenza)
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e controllare le proprie emozioni • Accettare e vivere positivamente un limite, comprendendo che esso è necessario per una convivenza civile • Discutere le proprie ragioni rispettando modalità e tempo e ascoltare quelle degli altri • Rielaborare le nozioni apprese anche in modo personale e creativo con prodotti grafico- pittorici, fisico espressivi. • Elaborare regole condivise • Collaborare con i compagni e portare a termine i propri compiti partecipando all'attività di gruppo in maniera collaborativa e rispettando i ruoli • Elaborare un prodotto finale 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Il bullismo le caratteristiche principali, gli attori coinvolti ed i loro tratti distintivi <input type="checkbox"/> I comportamenti non corretti. <input type="checkbox"/> La Costituzione e gli articoli 2 e 3 <input type="checkbox"/> La costituzione di un gruppo per raggiungere un obiettivo comune <input type="checkbox"/> L'importanza di scrivere le regole per non dimenticare <input type="checkbox"/> Le regole da rispettare per creare un mondo migliore a scuola e fuori <input type="checkbox"/> Il rispetto delle regole nei giochi di squadra
FASE DI APPLICAZIONE	Intero anno scolastico

ATTIVITÀ

Ogni fase può prevedere due percorsi: il primo è indirizzato ai bambini delle classi I e II, il secondo ai bambini delle classi III-IV-V

FASE 1

Presentazione dell'attività annuale, assegnazione e spiegazione del compito da svolgere

FASE 2

Organizzare il festival della gentilezza in continuità con la scuola dell'infanzia e la scuola secondaria. Realizzare manufatti, angoli gentili, giochi gentili, elezione consiglieri della gentilezza. Celebrazione della giornata dell'albero per riflettere sull'importanza della sostenibilità ambientale.

FASE 3

Organizzare un evento gentile negli spazi esterni dell'Istituto collaborando con gli altri, l'importanza delle parole per costruire gentilezza, le nostre regole gentili, condividere e donare, rispetto degli spazi comuni e dell'ambiente.

FASE 4

Pianificazione della caccia alla gentilezza, concordare regole e tempi del gioco, realizzare la mappa ed il forziere della gentilezza.
Inventare indovinelli rebus e scrivere indizi.

	<p><u>FASE 5</u></p> <p>Manifestazione finale: a caccia di gentilezza ; caccia al tesoro collaborativa</p>
METODOLOGIE	Brain storming; circle-time; problem solving; conversazioni guidate, cooperative learning, tutoring
CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano-Cittadinanza e Costituzione- Tecnologia- Musica- Arte e immagine- Scienze motorie
RISORSE UMANE	I docenti delle classi
STRUMENTI E MATERIALE DA UTILIZZARE	Costituzione, filmati reperiti sul web, PC, lavagna LIM, cartoncini, materiale da disegno e materiali di riutilizzo
VERIFICA E VALUTAZIONE	<p>La valutazione avverrà, in itinere durante le varie fasi dei lavori, e verrà dedotta dalla Rubrica valutativa allegata alla presente.</p> <p>Per la valutazione complessiva delle attività verrà utilizzata una “Griglia di valutazione UDA” predisposta e allegata. La griglia terrà conto del:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comportamento -Impegno -Partecipazione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo : *UNA SCUOLA DI REGOLE GENTILI*

Cosa si chiede di fare: impareremo ad essere gentili e a rispettarci

In che modo: in gruppo, ma importante è il contributo di ognuno di voi!

Quali prodotti: Il libro della gentilezza: album di momenti gentili, il tesoro delle parole gentili.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Questo libro documenterà le attività ed i momenti gentili condivisi a scuola

Tempi: Intero anno

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): Docenti, Ente locale, Esperti, Associazioni, Genitori e Comitato di quartiere

Criteri di valutazione: Saranno valutate le evidenze osservabili, cioè ciò che voi avete imparato a fare

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

(Le ore indicativamente sono 33 e distribuite come indicato nel diagramma di GANTT, ma possono essere ricalcolate e/o suddivise in base alle esigenze di team plesso-consiglio di classe)

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Cosa fa il docente	Cosa fanno gli studenti	Metodologia	Materiali/strumenti	Tempi
1	<i>Presenta l'UdA</i>	<i>Partecipano all'attività proposta</i>	<i>Lezione frontale e partecipata</i>	<i>LIM</i>	<i>4 ore (docente coordinatore)</i>
2	Predisporre e coordina le elezioni del consiglio della gentilezza, predisporre canale M Teams	Preparano manufatti per il festival della gentilezza, eleggono i consiglieri e l'assessore, realizzano lo statuto della gentilezza, diffondono nella scuola gli eventi gentili	Laboratorio artistico espressivo	Cartoncini, colori stoffe, materiale artistico pittorico, piattaforma MTeams	8
3	Progettazione della manifestazione	Organizzano manifestazioni ed eventi e collaborano con i compagni ed i professori.	Cooperative learning, laboratorio	Materiale artistico pittorico, vari tipi di materiali, pc, Lim	8
4	Coordina il lavoro	Realizzano il progetto anche collaborando e cooperando con i compagni	Laboratorio letterario, scientifico , artistico e informatico.	Computer, Lim, materiali e attrezzi da disegno tecnico e artistico, testi e giornali	10 ore
5	Partecipa e coordina la manifestazione finale, osserva il corretto funzionamento dell'attività progettata e monitora punti di forza e criticità. Autovalutazione	Caccia al tesoro collaborativa. Feedback dell'attività e restituzione al docente	Lezione laboratoriale aula all'aperto, giochi della gentilezza	Vari manufatti Questionario	6 ore

PIANO DI LAVORO
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi				
F a s i	Settembre- ottobre	Nov/ dicembre	Gen/ febbraio	Marzo/ aprile	Maggio /giugno
1	x				
2		x	x		
3		x			
4				x	x
5					x

RELAZIONE INDIVIDUALE

I-II

DOPO AVER ASCOLTATO LA MAESTRA, COLORA L'EMOTICON CHE RAPPRESENTA LA TUA

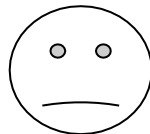
SCELTATI È PIACIUTA L'ATTIVITÀ?



SÌ



NO



COSÌ

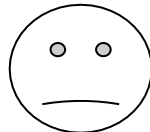
COSÌ È STATA SEMPLICE?



SÌ



NO



COSÌ COSÌ

TU SEI STATO BRAVO



SÌ



NO



COSÌ COSÌ

RELAZIONE INDIVIDUALE CLASSI III-

IV-V

- ✓ Descrivi le attività che hai fatto
- ✓ Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu
- ✓ Indica quali difficoltà 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

RUBRICA VALUTATIVA SCUOLA PRIMARIA DEL COMPITO DI REALTA' RIFERITO ALL'UDA: _____

Docente/i:

Classe:

ALUNNI	COMPETENZE CHIAVE Comunicazione nella madre lingua		COMPETENZE CHIAVE Competenza culturale		COMPETENZE CHIAVE Imparare ad Imparare		COMPETENZE CHIAVE Competenze sociali e civiche	
	<u>Evidenze</u> Usa in modo opportuno e adeguato il lessico relativo agli argomenti trattati (Costituzione, legge, bullismo)	<u>Evidenze</u> Produce testi di forma diversa anche in modo creativo per comunicare i contenuti acquisiti	<u>Evidenze</u> Legge e comprende messaggi contenuti in immagini e/o video	<u>Evidenze</u> Sperimenta tecniche espressive	<u>Evidenze</u> Organizza il proprio apprendimento e le informazioni acquisite	<u>Evidenze</u> Colloca l'esperienza a personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti della Costituzione, soprattutto quelle sancite dagli artt. 2 e 3	<u>Evidenze</u> Conosce l'importanza della regola condivisa come base per una società migliore	<u>Evidenze</u> Assume atteggiamenti e ruoli responsabili sviluppando comportamenti di partecipazione attiva, efficace e costruttiva nella vita sociale
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								

14								
15								

LIVELLI

A: AVANZATO L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B: INTERMEDIO L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C: BASE L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

D: INIZIALE L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CLASSI COINVOLTE: TUTTE LE CLASSI

TITOLO	A CACCIA DI GENTILEZZA
PRODOTTO FINALE	Realizzare una caccia al tesoro collaborativa: un'unica squadra che combatte con un obiettivo comune: trovare il tesoro! Nel cortile/ giardino della scuola: pianificazione del percorso gentile, segnaletica, giochi e prove gentili, realizzazione di una mappa, creare indovinelli in rima, logici e matematici anche nelle lingue comunitarie, creare puzzle e rebus. Realizzare il forziere della gentilezza con materiali riciclati, contenente parole, frasi, foto e ricordi dell'anno scolastico.
Tempo stimato per la realizzazione del compito	<i>Intero anno scolastico</i>
Destinatari	Tutti gli alunni della scuola secondaria di I grado
Evidenze osservabili nelle competenze chiave specifiche (indicare le competenze europee e le evidenze osservabili)	
Competenza alfabetica funzionale	<p>Comprende testi, dialoghi e messaggi ascoltati Usa i meccanismi e le regole della corretta comunicazione verbale. Ascoltare un testo orale, comprenderne il messaggio e individuare le relazioni logiche del discorso.</p> <p>Riflettere su quanto ascoltato ed intervenire in modo adeguato utilizzando le proprie conoscenze e argomentando il proprio punto di vista sulla base di una buona pratica della lettura e dell'acquisizione delle relative tecniche, leggere e comprendere diverse tipologie testuali (testi letterari e non).</p> <p>Ricavare dai testi informazioni tenendo conto dello scopo dell'attività proposta; Utilizzare la lingua scritta e parlata rispettando le convenzioni morfosintattiche per produrre testi coesi e coerenti, dotati di efficacia comunicativa, tenendo conto del destinatario, dello scopo e dell'argomento. Scrivere per esprimere stati d'animo, per sostenere le proprie idee anche con il sussidio delle nuove tecnologie della comunicazione.</p> <p>Distinguere e utilizzare le diverse fasi specifiche del processo di scrittura (ideazione, pianificazione, stesura, revisione)</p> <p>Saper nominare le proprie emozioni.</p>
Competenza in materia di consapevolezza ed	<p>Legge e comprende messaggi contenuti in immagini e/o video</p> <p>Sperimenta tecniche espressive</p> <p>Esprime in maniera creativa idee, esperienze ed emozioni</p>

espressione culturali	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	<p>Utilizza l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per comprendere e spiegare il mondo che ci circonda, risolve problemi</p> <p>E' consapevole dei comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse in relazione all'uso della tecnologia</p>
Competenze digitali	<p>Utilizza con dimestichezza e spirito critico le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, è in grado di usare un programma grafico per realizzare una locandina e una brochure. Progetta e realizza prodotti digitali usando un linguaggio di programmazione.</p>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute</p> <p>Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli in scalette, riassunti, semplici mappe.</p> <p>Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza.</p> <p>Utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana.</p> <p>Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari.</p> <p>Organizzare le informazioni per riferirle attraverso strumenti diversi (relazioni, presentazioni...) la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura).</p> <p>Organizzare i propri impegni e disporre del materiale necessario per le attività proposte. Organizza il proprio apprendimento mediante una gestione efficace delle informazioni e l'identificazione delle opportunità e dei rischi della rete.</p>
Competenza in materia di cittadinanza	<p>Assume atteggiamenti e ruoli responsabili sviluppando comportamenti di partecipazione attiva, efficace costruttiva nella vita sociale.</p> <p>Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti.</p> <p>Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita</p>

	<p>della scuola. Agire rispettando le attrezzature proprie e altrui.</p> <p>Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui.</p>
Senso di iniziativa e imprenditorialità	<p>Pianifica e organizza il proprio lavoro traducendo le idee in azione per raggiungere obiettivi. Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, giustificando le scelte e valutando gli esiti, facendo anche possibili correttivi. Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. Progettare e eseguire semplici manufatti artistici e/o tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>
Evidenze osservabili nelle competenze di cittadinanza interdisciplinari <i>(indicare le competenze di cittadinanza e le evidenze osservabili)</i>	

<p>Italiano</p>	<p>Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta. Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.</p> <p>Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.</p> <p>Principi di organizzazione del discorso regolativo, narrativo, argomentativo.</p> <p>Strutture essenziali dei testi regolativi, narrativi, argomentativi.</p> <p>Tecniche di lettura analitica e sintetica.</p> <p>Pianifica e produce testi di forma diversa anche in modo creativo per comunicare i contenuti acquisiti</p>
------------------------	--

Cittadinanza e costituzione	Colloca l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti della Costituzione, a tutela della persona e del gruppo a cui appartiene Osservazione, descrizione e interpretazione degli elementi rappresentati. Valori della pace, del perdono, dell'amore e della fraternità, del rispetto verso l'ambiente naturale e antropico.
Inglese	Approfondimento ed espansione degli ambiti lessicali e dei campi semantici/funzioni affrontati nei gradi di scuola precedenti; ampliamento degli ambiti lessicali relativi alla sfera personale e pubblica: (le abitudini quotidiane, le professioni, le attività del tempo libero, i mezzi di trasporto, i luoghi frequentati e conosciuti nel proprio vissuto. Funzioni per: esprimere informazioni personali e generali, descrivere avvenimenti presenti; fare confronti, fare proposte, dare suggerimenti, esprimere stati d'animo, opinioni.
Storia	Conosce l'iter con cui nasce una legge democratica, la cui espressione massima è la Costituzione
Matematica	Legge e interpreta grafici, tabelle e percentuali che riportano dati relativi ai fenomeni trattati
Tecnologia	Comprende e applica le regole della buona navigazione in rete, applica il linguaggio della programmazione in blocchi, riutilizza materiali per creare manufatti.
Musica	Ascolta e comprende i messaggi di testi o brani musicali, legati alle tematiche trattate.
Arte e immagine	Rappresenta sensazioni ed emozioni anche in modo creativo.
Scienze motorie	Esprime attraverso le potenzialità espressive del corpo sensazioni e stati d'animo
Religione	Saper cogliere alcuni valori comuni e condivisi da tutti
Educazione civica	-Conoscere i concetti legati alla corretta comunicazione: testo, contesto, destinatario, scopo, registro;- la struttura dell'argomentazione;- forme diverse di linguaggio argomentativo e persuasivo anche multicanale

UTENTI DESTINATARI	Alunni scuola secondaria di primo grado
Abilità (per ogni singola competenza)	Conoscenza (per ogni singola competenza)

<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e controllare le proprie emozioni • Saper progettare il proprio lavoro • Saper partecipare ad una conversazione • Saper esporre verbalmente concetti ed elaborare domande coerenti con lo scopo dell'attività <p>Saper rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante testi scritti e/o immagini e con risorse digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accettare e vivere positivamente un limite, comprendendo che esso è necessario per una convivenza civile • Discutere le proprie ragioni rispettando modalità e tempo e ascoltare quelle degli altri • Rielaborare le nozioni apprese anche in modo personale e creativo con prodotti grafico- pittorici, fisico espressivi e multimediali • Elaborare regole condivise • Collaborare con i compagni e portare a termine i propri compiti partecipando all'attività di gruppo in maniera collaborativa e rispettando i ruoli • Elaborare un prodotto finale 	<p>Conoscere le varie fasi di un percorso di lavoro per giungere ad un fine dato</p> <p>Conoscere le regole di coesione e pertinenza di un dialogo, le caratteristiche essenziali del testo regolativo, narrativo, argomentativo, le regole di coerenza e correttezza formale.</p> <p>Conoscere programmi grafici e di video scrittura.</p> <p>Collaborare con gli altri e pianificare le fasi del lavoro e la divisione dei ruoli.</p> <p>Usare correttamente spazi e tempi del lavoro.</p> <p>Strumenti per la decisione: pro /contro</p> <p>Conoscere le tecniche di rappresentazioni tecnologiche ed artistiche espressive.</p> <p>Conoscere materiali e tecniche di riciclo creativo</p> <p>Saper organizzare e redigere inviti e locandine.</p> <p>Conoscere e rispettare le regole del gioco.</p>
<p><i>FASE DI APPLICAZIONE</i></p>	<p>Intero anno scolastico</p>

<p><i>ATTIVITA'</i></p>	<p><u>FASE 1</u> PRESENTAZIONE DELL'ATTIVITA' E FINALITA' Presentazione dell'UDA agli studenti, conversazioni, brainstorming, letture, analisi di materiale multimediale, lettura e analisi del manifesto della comunicazione non ostile, affrontare il tema della gentilezza e delle parole ostili. Gli angoli della gentilezza, laboratori verticali per imparare a collaborare con gli altri. Presentazione delle griglie di valutazione (per la scuola secondaria)</p> <p><u>FASE 2</u> <u>INSEDIAMENTO DEL CONSIGLIO DELLA GENTILEZZA; STATUTO DELLA GENTILEZZA; LETTERA D'INTENTI, DECORARE UNA PANCHINA VIOLA PER L'AULA ALL'APERTO, ORGANIZZARE IL FESTIVAL DELLA GENTILEZZA CANTARE L'INNO UFFICIALE DELLA GENTILEZZA, PIANTARE L'ALBERO DELLA GENTILEZZA.</u></p> <p><u>FASE 3</u> ARTICOLI DELLA COSTITUZIONE AMICI DELLA GENTILEZZA, IL MANIFESTO DELLACOMUNICAZIONE NON OSTILE, L'IMPORTANZA DELLE PAROLE PER COSTRUIRE GENTILEZZA.</p> <p><u>FASE 4</u> LE NOSTRE REGOLE GENTILI, IL RISPETTO DEGLI SPAZI COMUNI E DELL'AMBIENTE. PIANIFICAZIONE DELLA CACCIA AL TESORO, MAPPA, INDIZI, GIOCHI E PERCORSI GENTILI.</p> <p><u>FASE 5</u> A CACCIA DI GENTILEZZA E QUARTIERE GENTILE. MANIFESTAZIONE FINALE.</p>
<p>METODOLOGIE</p>	<p>Brain storming; circle-time; problem solving; conversazioni guidate, cooperative learning, tutoring</p>
<p>CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE COINVOLTE</p>	<p>Italiano-Cittadinanza e Costituzione- Inglese- Matematica- Tecnologia- Musica- Arte e immagine- Scienze motorie-Sostegno</p>
<p>RISORSE UMANE</p>	<p>I docenti delle classi, esperti, Ente Locale, associazione Coltivatori di Gentilezza, piattaforma costruttori di gentilezza.</p>
<p>STRUMENTI E MATERIALE DA UTILIZZARE</p>	<p>Costituzione, Manifesto delle parole ostili, filmati reperiti sul web, PC, lavagna LIM, cartoncino, materiale da disegno e da riutilizzo.</p>

VERIFICA E VALUTAZIONE	<p>Indicare le modalità con cui si intendono valutare:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) i livelli di competenza raggiunti dagli alunni b) la validità dell'UDA proposta in relazione all'efficacia didattica e formativa (rapporto tra gli obiettivi dell'UDA e i risultati raggiunti) <p>A) OSSERVAZIONI SISTEMATICHE DIRETTE: PARTECIPAZIONE, INTERESSE, CAPACITÀ DI COLLABORARE TRA COETANEI.</p> <p>Rubriche di valutazione</p> <p>B) LA RIFLESSIONE SULL'EFFICACIA DELLA VALUTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO CONSENTIRÀ DI VALUTARE IL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI.</p> <p>Rubrica di autovalutazione</p> <p>La valutazione avverrà, in itinere durante le varie fasi dei lavori, e verrà dedotta dalla Rubrica valutativa allegata alla presente.</p> <p>Per la valutazione complessiva delle attività verrà utilizzata una “ <i>Griglia di valutazione UDA</i>” predisposta e allegata. La griglia terrà conto del:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comportamento -Impegno -Partecipazione ed interesse
-------------------------------	--

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo : A CACCIA DI GENTILEZZA

Cosa si chiede di fare: impareremo ad essere gentili e a rispettarci

In che modo: in gruppo, ma importante è il contributo di ognuno di voi

Quali prodotti: mandale, chiave della gentilezza, canzoni gentili, statuto della gentilezza, percorso della gentilezza, realizzazione della mappa, scelta di giochi, indovinelli, rebus, indizi, realizzazione del forziere della gentilezza contenente il tesoro.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Costruire gentilezza per la comunità, sentirsi parte integrante della comunità scolastica, condividere, collaborare progettare una manifestazione.

Tempi: Settembre- giugno

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): Docenti, associazioni esterne, Unicef, Ente locale, Esperti, genitori, Comitato di quartiere.

Criteri di valutazione: Saranno valutate le evidenze osservabili, cioè ciò che voi avete imparato a fare

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

(Le ore indicativamente sono 33 e distribuite come indicato nel diagramma di GANTT, ma possono essere ricalcolate e/o suddivise in base alle esigenze di team plesso-consiglio di classe)

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Cosa fa il docente	Cosa fanno gli studenti	Metodologia	Materiali/strumenti	Tempi
1	<i>Presenta l'UdA</i>	<i>Partecipano all'attività proposta</i>	<i>Lezione frontale e partecipata</i>	<i>LIM</i>	4 ore (docente coordinatore)
2	Predisporre e coordina le elezioni del consiglio della gentilezza, predisporre canale M Teams	Preparano manufatti per il festival della gentilezza, eleggono i consiglieri e l'assessore, realizzano lo statuto della gentilezza, diffondono nella scuola gli eventi gentili	Laboratorio artistico espressivo	Cartoncini, colori stoffe, materiale artistico pittorico, piattaforma MTeams	8
3	Progettazione della manifestazione	Organizzano manifestazioni ed eventi e collaborano con i compagni ed i professori.	Cooperative learning, laboratorio	Materiale artistico pittorico, vari tipi di materiali, pc, Lim	6
4	Coordina il lavoro	Realizzano il progetto anche collaborando e cooperando con i compagni	Laboratorio letterario, scientifico , artistico e informatico.	Computer, Lim, materiali e attrezzi da disegno tecnico e artistico, testi e giornali	10 ore
5	Partecipa e coordina la manifestazione finale, osserva il corretto funzionamento dell'attività progettata e monitora punti di forza e criticità. Autovalutazione	Caccia al tesoro collaborativa. Feedback dell'attività e restituzione al docente	Lezione laboratoriale aula all'aperto, giochi della gentilezza	Vari manufatti Questionario	5 ore

PIANO DI LAVORO
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi				
Fasi	Settembre/ ottobre	Novembre/dicembre	Gennaio/febbraio	Marzo/Aprile	Maggio/ giugno
1	x	x			
2		x			
3			x		
4				x	
5					x

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

RUBRICA VALUTATIVA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO DEL COMPITO DI REALTA' RIFERITO ALL'UDA: _____

Docente/i: _

Classe: _

ALUNNI	COMPETENZE CHIAVE Comunicazione nella madre lingua		COMPETENZE CHIAVE Competenza culturale		COMPETENZE CHIAVE Imparare ad Imparare		COMPETENZE CHIAVE Competenze sociali e civiche	
	<u>Evidenze</u> Usa in modo opportuno e adeguato il lessico inerente alla comunicazione interpersonale, verbale e non verbale	<u>Evidenze</u> Pianifica e produce testi di forma diversa anche in modo creativo per comunicare i contenuti acquisiti	<u>Evidenze</u> Legge e comprende messaggi contenuti in immagini e/o video	<u>Evidenze</u> Sperimenta tecniche espressive	<u>Evidenze</u> Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza , riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo	<u>Evidenze</u> Partecipa ad attività promosse da associazioni culturali, sociali, umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo, sviluppando capacità relazionali e valorizzando attitudini personali	<u>Evidenze</u> Partecipa all'attività di gruppo rispettandone le regole; presta aiuto ai compagni e alle persone in difficoltà	<u>Evidenze</u> Assume atteggiamenti e ruoli responsabili sviluppando comportamenti di partecipazione attiva, efficace e costruttiva nella vita sociale
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

LIVELLI
A: AVANZATO L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B: INTERMEDIO L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C: BASE L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D: INIZIALE L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

