ISTITUTO COMPRENSIVO "LEONARDO DA VINCI"
Via Padre Luigi Monti, 61 – 21047 Saronno (Va) tel. 029602522 – FAX 029600870
Scuola Secondaria I grado a indirizzo musicale "Leonardo da Vinci", via Padre Luigi Monti, 61
Scuola Primaria "Giuseppina Pizzigoni" via Parini, 42 Saronno tel. 029620633
Scuola Primaria "Damiano Chiesa" via Buraschi, 9 Saronno tel. 029605522
Cod. Meccanografico VAIC849006 – Cod. Fiscale 94011740126
e-mail: vaic849006@istruzione.it – Posta Elettronica Certificata: vaic849006@pec.istruzione.it
sito internet: www.istitutocomprensivodavinci.gov.it

UNIONE EUROPEA
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PON 2014-2020
MIUR
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

UNITA' DI APPRENDIMENTO PER COMPETENZE

TITOLO	INSIEME PIU' SPECIALI
ANNO SCOLASTICO	2016/2017
SCUOLA	PIZZIGONI
CLASSE	SECONDA
DISCIPLINA/E COINVOLTA/E	ITALIANO, ARTE, TECNOLOGIA, MATEMATICA, SCIENZE, EDUCAZIONE MOTORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE
INSEGNANTE/I	CURRICOLARI E DI SOSTEGNO
TEMPI DI REALIZZAZIONE (PERIODO, NUMERO ORE)	4 SETTIMANE

ANALISI DELLA CLASSE (situazione: numero **alunni,** BES, DSA, diversamente abili, stranieri, stili di apprendimento, motivazione, interesse, partecipazione, **bisogni** formativi e di apprendimento, **prerequisiti** richiesti, **risultati attesi** a livello disciplinare e socio- comportamentale)

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche

- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE DISCIPLINARI DECLINATE PER CLASSI

Italiano

- Partecipa alle conversazioni e alle discussioni rispettando il turno e intervenendo in maniera chiara e pertinente.
- Ascolta e comprende testi orali diretti cogliendone il senso globale, individua e riferisce le informazioni principali
- Scrive testi di vario tipo corretti dal punto di vista ortografico, chiari e coerenti nei contenuti; rielabora testi in base a indicazioni ricevuti
- Comprende e utilizza in modo appropriato i vocaboli fondamentali e alcuni termini specifici legati alle discipline di studio

Matematica

- Traduce problemi in rappresentazioni matematiche, scegliendo l'operazione adatta.
- Compie semplici operazioni logiche e rilevamenti statistici

Scienze

- Osservare e descrivere nella realtà circostante oggetti ed elementi tipici della natura.

Ed. Motoria

- Sviluppa una buona coordinazione psico-motoria.
- Utilizza in modo creativo modalità espressive e corporee.

Arte e immagine

- Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo immagini di vario tipo.

Tecnologia

- Usare le conoscenze per realizzare oggetti con materiale povero.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO*

ITALIANO

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.

- Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta.

- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.

- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti
- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.

- Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.

Obiettivi Minimi

- Ascoltare e comprendere le informazioni principali delle conversazioni.

- Ascoltare e comprendere il significato di brevi testi.

- Riferire in modo comprensibile un'esperienza o un semplice testo, anche con domande guida.

- Intervenire nella conversazione con un semplice contributo pertinente
- Scrivere semplici didascalie d'immagini.

MATEMATICA

- Usare tecniche diverse (diagrammi, grafici e linguaggio numerico).

Obiettivi Minimi

- Usare tecniche diverse (diagrammi, grafici e linguaggio numerico).

SCIENZE

- Osservare e descrivere elementi della realtà.

- Operare confronti e classificazioni.

- Porsi domande, chiedere spiegazioni/informazione.

- Ordinare, registrare, rappresentare informazioni, dati e reperti, utilizzando disegni, tabelle e grafici.

Obiettivi Minimi

- Registrare semplici informazioni usando il disegno.

- Operare confronti.

ED MOTORIA

- Conoscere i concetti topologici riferiti alle posture e ai movimenti.
- I movimenti del corpo (schemi motori di base).
- Sviluppare il controllo del proprio corpo e l'organizzazione del movimento.
- Impiegare le capacità motorie in situazioni espressive e comunicative.

Obiettivi Minimi

- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé.
- Scoprire le posizioni fondamentali che il corpo può assumere (in piedi, seduti, in ginocchio).

ARTE E IMMAGINE

- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.

Obiettivi Minimi

- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.

TECNOLOGIA

- Progettare semplici esperienze.

Obiettivi Minimi

- Eseguire procedimenti per condurre semplici esperienze

CONOSCENZE (contenuti) E ABILITA' (saper fare)*

ITALIANO

- Esplicitare il proprio pensiero rispetto ad argomenti presi in considerazione durante le discussioni
- Testo narrativo realistico

MATEMATICA

- Porsi domande su semplici situazioni concrete

SCIENZE

- I diversi tipi di piante confrontando i fusti, le foglie e le radici

EDUCAZIONE MOTORIA

- Disporsi a fila, in coppie, nello spazio.
- Coordinazione spazio-temporale

ARTE E IMMAGINE

- Gli strumenti della pittura: i pastelli, i pennarelli, gli acquerelli, le tempere, i pennelli.

TECNOLOGIA

- Realizzazione di un depliant

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE ** (porre particolare attenzione alle metodologie innovative quale strumento da prediligere per la realizzazione del percorso didattico)

La didattica attiva e metacognitiva pervaderanno l'intero percorso, attraverso proposte che coinvolgeranno i bambini in prima persona sia a livello pratico sia di riflessione su di sé e sul lavoro svolto

- Attività laboratoriale
- Lavoro piccolo e grande gruppo
- Discussione

ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO * (lezione frontale, lavoro di gruppo, studio individuale, attività di laboratorio, tutoring,…; descrizione delle fasi di realizzazione dell'UdA con descrizione attenta della metodologia)

Il percorso prenderà avvio dalla lettura della favola "Insieme più speciali" (dal kit omonimo di Fondazione Telethon per le scuole). Successivamente, si snoderà lungo tre fasi, ispirandosi a tre tematiche che il racconto mette in luce, diverse ma concatenate tra loro e trasversali alla promozione dell'inclusione scolastica.

- *Tutti abbiamo qualcosa che gli altri non hanno. Qualcosa che ci rende speciali.* Lavoro sul sé e il confronto con gli altri attraverso riflessioni e giochi, anche linguistici, sul proprio nome e ciò che penso di me

✓ Conversazione su cosa ho capito della storia, quali sono i messaggi trasmessi;

✓ realizzazione del ramo dei pregi e difetti di ciascuno,

✓ autoritratto con fumetto "Il mio nome mi piace/non mi piace perché;

✓ intervista ai genitori sul significato e la scelta del nome.

- *Si fa fatica a occuparsi degli altri, ma è importante, e fa star bene.* Lavoro sul sé e l'altro, con particolare riguardo verso la relazione d'aiuto

✓ Giochi con il corpo a coppie e sempre alternandosi, ciascun bambino dovrà prima imitare i movimenti del compagno come fosse allo specchio, poi dovranno plasmarsi a vicenda fingendo di modellare una statua ed infine, guidare a turno il compagno bendato lungo un percorso sensoriale e/o a ostacoli.

✓ Realizzazione dei fiori o dei frutti delle emozioni provate durante i giochi e/o delle parole che possono far star bene/male l'altro.

- *A volte qualcuno diventa più speciale degli altri.* Lavoro sul concetto di rarità per comprendere cosa sono le malattie rare

✓ giochi in classe e/o in giardino a caccia di cose rare, per esempio i quadrifogli;

✓ indagine e rappresentazione grafica sulle caratteristiche fisiche (colore occhi e capelli) degli alunni per ricavare tutte le possibili combinazioni e scoprire qual è la più diffusa e quella rara;

✓ giochi di parole con sostituzione di lettere, anche attraverso l'uso dei racconti e delle filastrocche, per comprendere il concetto malattia genetica che deriva da un errore anche piccolissimo in quella che è "la ricetta per costruire un essere umano", cioè il DNA).

Alla fine tutto il materiale prodotto dai bambini e la documentazione fotografica degli insegnanti verranno assemblati in un libro che sarà la memoria del percorso, uno per ciascun bambino. Verrà inoltre realizzato lungo tutto il percorso un albero composto da quattro rami (uno per ciascuna classe seconda) su cui saranno appesi, per ciascun bambino, foglie, fiori o frutti con scritte le riflessioni più significative di ciascuna fase (foglie dei pregi e difetti, fiori o frutti delle emozioni o parole per star bene).

STRUMENTI

- Kit "insieme più speciali"
- LIM
- Materiale di cancelleria

AMBIENTE

- Palestra e/o salone
- Giardino
- Aula
- interciclo

<u>COMPITO ESPERTO</u> (compito calato nella realtà del bambino che si intende proporre per osservare la/le competenza/e raggiunta/e)

- Progettazione di un gioco su un cibo raro e realizzazione del depliant esplicativo per la festa di fine anno.

* vedasi programmazione curricolo

** vedasi introduzione curricolo