

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

GIOCA... NON FARTI GIOCARE!



UdA-rubrica_primaria_gioco-a-
costruire_corso-Mestre-09-2016

Comprendente:

UDA

CONSEGNA AGLI STUDENTI

PIANO DI LAVORO

SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

GIOCA... NON FARTI GIOCARE!

GRUPPO:

CANIATO	MONICA	SSPG	LETTERE	IC PORTO VIRO
CICUTO	ISABELLA	SSPG	LETTERE	IC S. MICHELE AL T.
COSTANTINI	MARIA	SSPG	LETTERE	IC BARDOLINO
ETENLI	SAMANTA	PRIMARIA		IC SOSSANO
LUCATO	LUISELLA	PRIMARIA		IC PADOVA 11 VIVALDI

COORDINATORE: ALBERTO FERRARI

Scheda di progetto



SCHEDA DI PROGETTO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO [1]

Denominazione	GIOCA... NON FARTI GIOCARE!
Compito significativo e prodotti	Realizzare uno spot pubblicitario per una campagna sull'uso consapevole dei videogiochi (in collaborazione con il Comune; da presentare alla popolazione scolastica) Vademecum cartaceo e multimediale (per il corretto uso dei videogiochi) . Spot pubblicitario multimediale

Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	<p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui</p> <p>Fasi 2A.1 / 2C</p>
	<p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività</p> <p>Fasi 1 / 2A.2 / 2B / 3B/ 5</p>
	<p>Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini</p> <p>Fasi 2B</p>
COMPETENZA DIGITALE	<p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <p>Fasi 3D</p>
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	<p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).</p> <p>Fasi 2B / 3B</p>
	<p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Fasi 2D</p>
	<p>Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p> <p>Fasi 2D / 3D</p>

Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
IMPARARE A IMPARARE	Reperisce informazioni da varie fonti Fasi 2A.2 / 3A
	Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare) Fasi 2A.2 / 3B
	Autovaluta il processo di apprendimento Fasi 6
	Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite Fasi 3B / 4
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo Fasi 2C / 3C
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE	Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme Fasi 3D

Tempi	<ol style="list-style-type: none"> 1. presentazione e lancio della proposta (problematizzazione) 1 ora 2. vademecum 2a. raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa) 6 ore 2b. condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva) 1 ora 2c. definizione dei contenuti e del messaggio (fase decisionale) 4 ore 2d. realizzazione vademecum: sviluppo (fase elaborativa) 4 ore 1. spot 3a. raccolta informazioni, visione esempi e modelli (fase esplorativa) 2 ore 3b. condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva) 1 ora 3c. selezione e scelta della forma (fase decisionale) 1 ora 3d. realizzazione spot (fase elaborativa) 10 ore 1. condivisione dei prodotti realizzati (fase riflessiva) 2 ore 2. presentazione e consegna al Comune dello spot realizzato 2 ore 3. riflessione finale e autovalutazione dell'UDA (fase conclusiva) 2 ore <p>totale 36 ore</p>
-------	--

Titolo UdA

Gioca... non farti giocare!

Cosa si chiede di fare

Il Sindaco ha proposto alla scuola di realizzare uno spot sull'uso consapevole dei videogiochi che verrà trasmesso dalla Televisione locale, in Biblioteca comunale e nei centri culturali del territorio. La nostra scuola ha accolto la proposta che sarà sviluppata dalle classi quinte e prima secondaria.

In che modo (singoli, gruppi..)

Lavorerete in gruppi misti di anno ponte (classe V primaria e I secondaria) e in alcuni momenti all'interno della classe

Quali prodotti

Ci aspettiamo che voi produciate un vademecum sull'uso consapevole dei videogiochi e uno spot multimediale che prende spunto dal vademecum. In un primo momento vi concentrerete nella produzione del vademecum arrivando a realizzarlo per gradi attraverso la condivisione con i compagni nei lavori di gruppo e con il gruppo classe. Solo successivamente ideerete lo spot di pubblicità progresso nelle modalità scelte tra quelle da voi proposte.

Titolo UdA

Gioca... non farti giocare!

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Attraverso questo lavoro avrete modo di approfondire la tematiche dei videogiochi e di imparare ad usare in modo consapevole gli stessi, ma anche come di costruisce un vademecum e uno spot.

Il lavoro arricchirà, non solo le vostre conoscenze, ma vi darà l'opportunità di confrontarvi e mettervi alla prova con modalità diverse di lavoro. Migliorerà la vostra capacità di lavorare e collaborare con gli altri, confrontando idee e proposte diverse, arrivando ad una decisione comune. Il vostro lavoro sarà presentato al pubblico.

Tempi

L'attività sarà realizzata per 4 ore circa alla settimana per nove settimane e coinvolgerà discipline diverse: lettere, arte e tecnologia.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Avrete a disposizione l'aula informatica, la Lim, la biblioteca e materiali documentali selezionati, potrete lavorare con i compagni della classe quinta/ prima secondaria e avrete l'opportunità di incontrare rappresentanti del Comune.

Criteri di valutazione

Osserveremo il tuo modo di lavorare individualmente e in gruppo , di partecipare al confronto, i testi prodotti per il vademecum e per lo spot; ti daremo anche modo di esprimere un tuo parere su quello che hai fatto e come lo hai realizzato.

Piano di lavoro



Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 presentazione e lancio della proposta (problematizzazioni)	Ascoltano; pongono domande pertinenti	Comunica la proposta agli studenti; sollecita la partecipazione (cooperative learning: tecnica della "mappa al centro")	Condivisione motivazione del gruppo	1 ora	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività (?)	Rubrica valutativa evidenza Check list
2a raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa)	2a 1 Partecipano al brainstorming sull'uso consapevole del videogioco, intervengono nella conversazione clinica.	Lancia il tema del brainstorming, raccoglie le conoscenze e le idee che gli servono per strutturare la conversazione clinica	Matrice cognitiva e mappa concettuale per l'individuazione dei nuclei concettuali per il vademecum con relativi indicatori	2 ore	In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui	Rubrica valutativa evidenza Check list
	2a 2 Lavorano in gruppo per raccogliere informazioni attraverso: le interviste alla popolazione scolastica; l'analisi dei documenti (suddivisi in gruppi mono compito)	Dà la traccia dell'intervista, seleziona i materiali da proporre, forma i gruppi, stabilisce ruoli e compiti, sostiene i gruppi nel lavoro e monitora i processi	Dati ricavati dalle interviste e dalle analisi sintetizzati in tabelle e cartelloni	4 ore	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare)	Griglia di autovalutazione sul lavoro di gruppo,

2b condivisione e informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)	Presentano i risultati del lavoro di gruppo, li discutono	Coordina gli interventi	Condivisione motivazione del gruppo	1 ora	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana w sul senso del comportamento dei cittadini Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).	Rubrica valutativa evidenza Check list
2c definizione dei contenuti e del messaggio (fase decisionale)	Scelgono i contenuti del vademecum tra quelli proposti e stendono la scaletta di lavoro definendo i compiti di ciascuno (gruppo classe)	Dà indicazioni sulle caratteristiche del vademecum e del piano esecutivo. Dà le conoscenze sul genere testuale. Facilita la scelta coordinando gli interventi e supportando i ragazzi nelle decisioni	Struttura del vademecum piano esecutivo	4 ore	In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo	Rubrica valutativa

2d realizzazione vademecum: sviluppo (fase elaborativa)	Producono il vademecum digitale con testi, immagini	Monitora, accompagna, supporta il lavoro	Vademecum digitale con possibilità di stampa	4 ore	Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	Rubrica valutativa Prova oggettiva sul testo regolativo
3a raccolta informazioni, visione esempi e modelli (fase esplorativa)	Analizzano gli esempi di spot in rete dati (a gruppi),	Spiega cos'è uno spot e quali caratteristiche ha, fornisce alcuni esempi e gli strumenti di analisi	Schede analisi spot	2 ore	Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare)	Rubrica valutativa

3 b condivisione e informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)	Riferiscono alla classe quanto visionato e analizzato negli esempi, riconoscono le caratteristiche più efficaci classificandole (gruppo classe)	Coordina e anima la discussione	Lista delle caratteristiche ordinata per priorità	1 ora	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).	Rubrica valutativa
3c selezione e scelta della forma (fase decisionale)	Scelgono il formato dello spot, abbozzano lo storyboard	Guida il confronto e le decisioni	Breve bozza del prodotto finale	1 ora	Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo	Rubrica valutativa
3 d realizzazione e spot (fase elaborativa)	Guidati dall'insegnante realizzano le singole parti assegnate	Dà indicazioni e guida il lavoro assegnato ai gruppi	Spot multimediale	10 ore	Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Rubrica valutativa

4 condivisione e dei prodotti realizzati (fase riflessiva)	Visionano insieme i prodotti realizzati (vademecum e spot), ne verificano la coerenza, esprimono giudizi personali. Preparano la scaletta per la presentazione al Comune, attribuiscono dei ruoli	Supporta il confronto e le decisioni	Gli studenti hanno maturato una opinione. Traccia per la presentazione	2 ore	Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite	Rubrica valutativa
5 presentazione e consegna al Comune dello spot realizzato	Partecipano all'evento, presentano il vademecum e lo spot, commentano il senso del loro lavoro	Accompagna e incoraggia gli alunni, gratifica tutti gli alunni	Cerimonia di consegna in Comune	2 ore	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	Rubrica valutativa
6 riflessione finale e autovalutazione dell'UDA (fase conclusiva)	Riflettono e discutono in gruppo, compilano individualmente la relazione individuale, si confrontano nel gruppo classe	Fornisce la relazione individuale, la check list individuale e assegna un tempo	Relazioni individuali	2 ore	Autovaluta il processo di apprendimento	Autobiografia cognitiva

Diagramma di Gantt



Fasi	Tempi								
	I sett	II sett	IIIsett	IV sett	V sett	VI sett	VII sett	VIII sett	IX sett
1 presentazione e lancio della proposta (problematizzazione)	1 ore								
2a1 raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa)	2 ore								
2a2 raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa)		4 ore							
2b condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)			1 ore						
2c definizione dei contenuti e del messaggio (fase decisionale)			4 ore						
2d realizzazione vademecum: sviluppo (fase elaborativa)				4 ore					
3a raccolta informazioni, visione esempi e modelli (fase esplorativa)					2 ore				
3b condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)					1 ore				
3c selezione e scelta della forma (fase decisionale)					1 ore				
3d realizzazione spot (fase elaborativa)						5 ore	5 ore		
4 condivisione dei prodotti realizzati (fase riflessiva)								2 ore	
5 presentazione e consegna al Comune dello spot realizzato								2 ore	
6 riflessione finale e autovalutazione dell'UDA (fase conclusiva)									2 ore

FASE
ESPLORATIVA

FASE
RIFLESSIVA

FASE
DECISIONALE

FASE
ELABORATIVA

Rubriche valutative delle evidenze



<p>Evidenze osservabili</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sceglie in modo consapevole e responsabile • Sostiene le proprie opinioni • Padroneggia conoscenze e abilità • Compiti complessi con situazioni problematiche 	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sceglie con consapevolezza • Compiti anche con situazioni problematiche • Utilizza conoscenze e abilità nella norma 	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ripete ciò che ha fissato • Compiti semplici • Conoscenze e abilità fondamentali • Situazioni nuove 	<p>D Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guidato • Compito semplice • Situazioni conosciute
-----------------------------	--	--	---	---

In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui	L'alunno interviene spontaneamente esponendo le proprie opinioni e tenendo conto di quelle altrui.	L'alunno interviene esponendo le proprie opinioni e ascoltando quelle altrui.	L'alunno interviene se sollecitato accettando le opinioni altrui.	L'alunno interviene solo se sollecitato ascoltando le opinioni altrui.
Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	L'alunno collabora spontaneamente ad attività anche complesse con contributi originali e pertinenti, coinvolgendo i compagni nell'attività	L'alunno partecipa ad attività nuove con contributi pertinenti, collaborando con i compagni nell'attività rispettandone i diversi punti di vista.	L'alunno partecipa se coinvolto ad attività anche nuove lavorando con i compagni.	L'alunno partecipa, se guidato dall'adulto o dai compagni, eseguendo semplici attività.
Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini	L'alunno è in grado di motivare le ragioni del bisogno di regole nell'uso dei videogiochi e dei conseguenti comportamenti corretti.	L'alunno è in grado di comprendere il senso di regole nell'uso dei videogiochi e discriminare comportamenti corretti e non corretti.	L'alunno conosce e condivide le regole nell'uso dei videogiochi.	L'alunno individua le regole nell'uso dei videogiochi con l'aiuto dei compagni o dell'adulto.
Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare	L'alunno utilizza in autonomia e con correttezza programmi di video scrittura e presentazioni per comunicare.	L'alunno utilizza programmi di video scrittura e presentazioni per comunicare semplici messaggi.	L'alunno scrive e archivia semplici messaggi usando il PC.	L'alunno, se guidato, scrive semplici messaggi usando il PC.

Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).	L'alunno espone con padronanza al pubblico argomenti di ricerca utilizzando un lessico specifico adeguandolo al contesto, allo scopo e ai destinatari, anche avvalendosi di supporti specifici.	L'alunno espone al pubblico argomenti di ricerca anche avvalendosi di supporti specifici.	L'alunno espone al pubblico argomenti di ricerca solo avvalendosi di supporti specifici.	L'alunno espone al pubblico argomenti di ricerca se guidato da domande stimolo.
Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.	L'alunno scrive testi corretti e pertinenti con soluzioni creative, adeguati a situazione, argomento, scopo destinatario.	L'alunno scrive testi corretti, adeguati a situazione, argomento e scopo.	L'alunno scrive testi corretti e coerenti.	L'alunno scrive semplici testi seguendo uno schema.
Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	L'alunno produce semplici testi multimediali , utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	L'alunno collabora nella produzione di semplici testi multimediali , utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici .	L'alunno collabora nella produzione di semplici testi multimediali , utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori, con l'ausilio dell'insegnante.	L'alunno esegue le consegne date dall'insegnante per la produzione di semplici testi multimediali.

Reperisce informazioni da varie fonti	L'alunno ricava autonomamente informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole.	L'alunno ricava e seleziona per i propri scopi informazioni da fonti diverse.	L'alunno ricava e seleziona per i propri scopi informazioni da fonti diverse utilizzando domande guida.	L'alunno, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante, ricava e seleziona semplici informazioni da fonti diverse utilizzando domande guida.
Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare)	L'alunno individua e utilizza in modo autonomo semplici strategie di organizzazione del testo(scalette, schemi e sottolineature) e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute formulando sintesi scritte.	L'alunno utilizza semplici strategie di organizzazione del testo(scalette, schemi e sottolineature) formulando sintesi scritte.	L'alunno utilizza semplici strategie di organizzazione del testo(scalette, schemi e sottolineature) formulando sintesi scritte con l'aiuto di una traccia data.	L'alunno, con l'aiuto costante dei compagni o dell'insegnante, utilizza semplici strategie di organizzazione del testo(scalette e sottolineature) .
Autovaluta il processo di apprendimento	L'alunno riflette sul proprio operato valutandone i punti di forza e di criticità utili al suo miglioramento.	L'alunno riconosce punti di forza e di criticità del suo operato.	L'alunno riconosce i principali punti di forza e di criticità del suo operato seguendo una scaletta data.	L'alunno valuta il proprio lavoro rispondendo a domande precise e strutturate, solo con l'aiuto dell'insegnante.

Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite	L'alunno sostiene le proprie tesi supportandole con adeguate evidenze di prova.	L'alunno espone le proprie tesi con riferimenti adeguati a quanto sostenuto.	L'alunno espone le proprie tesi usando una traccia di riferimento.	L'alunno espone semplici convinzioni con la guida di domande stimolo poste dai compagni o dall'adulto.
Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo	L'alunno assume iniziative personali e collabora alle scelte collettive ed è consapevole delle possibili conseguenze. Pianifica il proprio lavoro in modo autonomo e corretto.	L'alunno assume iniziative personali e porta a termine autonomamente i compiti assegnati in modo corretto.	L'alunno condivide le decisioni prese collettivamente portando a termine semplici compiti assegnati.	L'alunno accoglie ed esegue le decisioni prese collettivamente portando a termine semplici compiti assegnati con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni.
Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	L'alunno utilizza le tecnologie per la produzione dello spot, integrando diverse modalità espressive e linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per la produzione dello spot rielaborando in modo creativo le immagini.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per la realizzazione di alcune parti dello spot.	L'alunno utilizza elementari conoscenze e abilità relative al linguaggio visivo per realizzare alcune parti dello spot con la guida dell'insegnante.

RUBRICA AUTOVALUTATIVA	SI'	NO
Durante il lavoro di gruppo hai fatto proposte tenendo conto anche delle opinioni degli altri?		
Hai partecipato in modo attivo a tutte le attività lavorando con tutti i tuoi compagni?		
Ritieni di saper spiegare con parole tue l'importanza delle regole per un uso consapevole dei videogiochi?		
Pensi di aver saputo utilizzare il computer in modo corretto?		
Quando ti è stato richiesto, hai saputo spiegare i contenuti del tuo lavoro in modo chiaro?		
Ritieni di aver scritto correttamente la parte di vademecum che ti è stata richiesta?		
Hai saputo realizzare a computer testi contenenti immagini e suoni?		
Sei stato in grado di ricavare informazioni dai testi?		
Hai saputo mettere in ordine le informazioni realizzando schemi, tabelle o riassunti?		
Sei riuscito a portare a termine il tuo compito?		
Sapresti dimostrare ai compagni perché è utile usare in modo consapevole i videogiochi?		
Nel lavoro di gruppo hai condiviso con i compagni le decisioni?		
Nella realizzazione dello spot, sei stato in grado, oltre alla parola, anche immagini, grafici, simboli...?		

Sintesi finale



Caratteristiche dell'uda prodotta:

1. ADATTABILITA'; si tratta di un'UDA ponte
2. TRASVERSALITA'; focus su competenze sociali e civiche
3. EVIDENZE CHE POSSONO ESSERE SVILUPPATE ANCHE CON ALTRI CONTENUTI
4. APERTURA AL TERRITORIO

Punti da approfondire:

1. **IMPIANTO TEORICO DI RIFERIMENTO**
2. **METODOLOGIA**
3. BISOGNI E CONTESTO
4. ABILITA' E CONOSCENZE ASSOCIATE ALLE VARIE FASI
5. QUALI DOCENTI FANNO COSA
6. VARI MOMENTI DI LAVORO: GRUPPO, CLASSE, INDIVIDUALE

Materiali da utilizzare in formazione:

1. PRESENTAZIONE CURRICOLO
2. GLOSSARIO
3. GRIGLIE EVIDENZE
4. GRIGLIA OSSERVAZIONE UDA
5. ESEMPI DI UDA