**Uda 1^ professionale**

**PROGETTO DI MASSIMA**

**NB:**

* **l’UDA è una proposta: sta ai singoli docenti e Cdc decidere di adottarla (quest’anno o dall’anno prossimo);**
* **come Commissione per l’Innovazione, si vuole fornire “uno schema di massima”, mostrando come l’USR avrebbe pensato l’Educazione Civica;**
* **docenti e Cdc possono usare e riadattare l’Uda a piacimento;**
* **se adottata, l’UDA sostituisce gli argomenti previsti per le singole materie nel piano scolastico dell’Ed. civica**

|  |  |
| --- | --- |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** | |
| *Denominazione* | All’avventura! |
| *Compito autentico* (specificarne i fattori caratteristici:  *contesto e problema*  *scopo*  *destinatario)* | **Gli studenti e le studentesse dovranno creare un ebook/libro cartaceo con le proprie produzioni.** |
| ***Prodotto***  *(+ prodotti intermedi)* | Prodotti intermedi: analisi e comprensione di testi, pagine Padlet, creazione di video. |
| ***Competenza chiave da sviluppare prioritariamente*** | Competenze chiave europee:   1. competenza alfabetica funzionale; 2. competenza digitale; 3. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.   Competenze in materia di cittadinanza:   1. progettare; 2. collaborare e partecipare; 3. acquisire e interpretare l’informazione |
| ***Utenti***  *(indicare la tipologia di scuola e la classe coinvolta nel compito)* | Classi prime, istituto professionale (ma anche tecnico e liceo). |
| ***Materie coinvolte*** | Lingua e letteratura italiana  Scienze Motorie: es. su lanci e salti, orienteering…  Informatica: “Matrix”, la gestione dei dati…  Fisica: leggi fisiche  Inglese: verbi di movimento, *simple past*…  (Grammatica: il verbo)  Storia: i Cretesi e i giochi col toro, le tombe egizie… |
| ***Fasi di applicazione***  *(scomposizione del compito autentico)* |  |
| ***Tempi*** | Pentamestre, min. 11 ore |

**PIANO DI LAVORO**

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Fasi di applicazione*** | ***Attività***  *(cosa fa lo studente)* | ***Metodologia***  *(cosa fa il docente)* | ***Esiti*** | ***Tempi*** | ***Evidenze per la Valutazione*** |
| 1 | Brainstorming sull’avventura attraverso un gancio (breve video YouTube). A coppie gli studenti enucleano le caratteristiche del sottogenere di avventura. | Problem solving, cooperative learning informale. |  | 1h |  |
| 2 | Svolgimento di un “Kahoot!” sul genere (con valutazione in itinere). Creazione di un Padlet con le caratteristiche individuate. | Gaming con “Kahoot!”, brainstorming. |  | 1h |  |
| 3 | Focus sul protagonista di un possibile racconto di avventura. In modalità cooperative learning, immaginare il personaggio e redigere una sua breve descrizione. Lettura ad alta voce in circle time. | Role playing, cooperative learning, circle time. |  | 1h |  |
| 4 | Lettura di un testo di avventura dall’antologia con es. (valutazione in itinere). | Lettura e comprensione di testo. |  | 2h |  |
| 5 | Lavoro di scrittura a gruppi di un testo di avventura. | Cooperative learning. |  | 4h |  |
| 6 | Condivisione a gruppi dei testi, correzione e autocorrezione. Lettura ad alta voce. | Cooperative learning, autovalutazione. |  | 2h |  |