

# **FORMAT**

## **DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO**

Comprendente:

UDA  
CONSEGNA AGLI STUDENTI  
PIANO DI LAVORO  
SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

## UDA CLASSE 2<sup>A</sup> A

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>Denominazione</b>	Rien ne va plus
<b>Compito significativo e prodotti</b>	Presentazione in ppt da postare nel sito dell'istituto.
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Evidenze osservabili</b>
<p><b>Competenza in madrelingua</b> Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p>	<p>Interagisce in modo efficace nel lavoro di gruppo osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p> <p>Legge testi di vario genere e tipologie esprimendo giudizi e ricavando informazioni.</p> <p>Produce testi scritti e/o multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p>
<p><b>Competenze nelle lingue straniere (inglese)</b> leggere e comprendere testi di vario genere e tipologie, scritti in lingua inglese</p> <p>comprendere ed utilizzare nuovi vocaboli relativi alla microlingua del <i>gambling</i></p> <p>produrre semplici testi scritti</p> <p>produrre semplici riflessioni orali</p>	<p>Legge e comprende testi di vario genere e tipologie, scritti in lingua inglese</p> <p>sa tradurre ed utilizzare nel giusto contesto i vocaboli relativi alla microlingua del <i>gambling</i></p> <p>produce semplici frasi scritte anche utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici</p> <p>produce semplici frasi orali</p>
<p><b>Competenza seconda lingua comunitaria (francese)</b></p> <p>Leggere e comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua francese.</p> <p>Comprendere semplici consegne e domande, scritte ed orali.</p> <p>Produrre un semplice messaggio scritto accompagnato da un'immagine significativa.</p> <p>Produrre una semplice riflessione orale.</p>	<p>Legge e comprende testi di vario genere e tipologie, scritti in lingua francese.</p> <p>Produce semplici frasi scritte anche utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici.</p> <p>Produce semplici frasi orali</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<p><b>Competenza matematica</b> Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.</p>	<p>Nelle situazioni di incertezza (giochi, vita quotidiana) si orienta con valutazioni di probabilità.</p>
<p><b>Competenza in campo scientifico</b> Acquisire comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita alla promozione della salute.</p>	<p>Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità.</p> <p>Assimila le conoscenze per assumere comportamenti responsabili.</p>
<p><b>Competenze sociali e civiche</b> A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p>	<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare e ascolta prima di chiedere</p> <p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni e delle esigenze altrui.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé degli altri e dell'ambiente.</p>
<p><b>Competenze digitali</b> Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p>	<p>Produce presentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Abilità</b> <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Conoscenze</b> <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i></p>
<p><b>Competenza in madrelingua</b> Realizzare forme diverse di scrittura creativa</p>	<p>Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- raccogliere tutte le informazioni e fare sintesi di queste.</li> <li>- partire da un'idea e svilupparla inserendo quanti più elementi possibile, magari utilizzando una mappa concettuale per rappresentare graficamente i pensieri;</li> <li>- scegliere il tono giusto in base allo scopo;</li> <li>- fare uso di figure retoriche.</li> </ul>

**UNITA' DI APPRENDIMENTO**

**Competenza in lingua straniera (inglese)**

Comprendere semplici consegne e domande, scritte ed orali

comprendere un semplice testo scritto

produrre un semplice messaggio scritto accompagnato da un'immagine significativa

produrre una semplice riflessione orale sul problema del gioco.

- Funzioni comunicative e strutture grammaticali basilari

- regole ortografiche

- lessico relativo al gambling

**Competenza seconda lingua comunitaria (francese)**

Comprendere un semplice testo scritto; Comprendere semplici consegne e domande, scritte ed orali.

Produrre un semplice messaggio scritto accompagnato da un'immagine significativa.

Produrre una semplice riflessione orale sul problema del gioco.

- Funzioni comunicative e strutture grammaticali basilari;

- Regole ortografiche;

- Lessico relativo alla dipendenza.

**Competenza matematica**

Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe.

Formalizzare il percorso di soluzione di un problema attraverso modelli grafici.

In semplici situazioni aleatorie, individuare gli elementi elementari, assegnare ad essi una probabilità

Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi (ad albero che mostrano le diverse scelte; disposizioni combinazioni).

Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, percentuali (il valore di una probabilità espresso con frazioni decimali o percentuali).

Definizione di probabilità

Principali operazioni (calcolo delle probabilità di eventi tramite formule).

Teoria dei giochi per analizzare alcuni casi particolari di giochi (dadi, roulette, tombola, gratta e vinci, slot machine...)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<p><b>Competenza in campo scientifico</b>            Descrivere il sistema nervoso.</p> <p>Illustrare il funzionamento del sistema nervoso.</p> <p>Comprendere quali stili di vita possono nuocere alla salute</p>	<p>Anatomia e fisiologia del sistema nervoso.</p> <p>Danni e malattie provocati dal gioco (esperto esterno).</p> <p>Igiene e comportamenti di cura della salute (esperto esterno)</p>
<p><b>Competenze sociali e civiche</b>            Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e prevenzione dei rischi legati al gioco d'azzardo.</p> <p>Distinguere all'interno dei mass media le varie modalità di informazione, tra carta stampata, canale televisivo e internet.</p> <p>Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà.</p> <p>Comprendere e spiegare in modo semplice il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole.</p>	<p>Significato del gruppo.</p> <p>Significato dei concetti di diritto, dovere di responsabilità di identità e di libertà.</p> <p>Significato di regola, norma e sanzione.</p>
<p><b>Competenze digitali</b>            Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per produrre documenti.</p>	<p>Procedure per la produzione di presentazioni</p>
<b>Utenti destinatari</b>	Classi seconde
<b>Prerequisiti</b>	<p>Selezionare informazioni richieste da fonti cartacee e on line.</p> <p>Capacità di lavorare in gruppo utilizzando tecniche diversificate</p> <p>Saper leggere, scrivere e comunicare oralmente in inglese</p> <p>Saper operare con le frazioni.</p> <p>Calcolare percentuali</p> <p>Organizzare dati in tabelle</p>
<b>Fasi di applicazione</b>	Da novembre 2017 a gennaio 2018

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>Tempi</b>	15 ore docente matematica-scienze 10 ore docente di lettere 3 ore docente d'inglese 2 ore docente di francese
<b>Esperienze attivate</b>	Introduzione della tematica: <ul style="list-style-type: none"> <li>• visione del film "Giocare d'azzardo" e relativa discussione (scheda analisi film)</li> <li>• Fase di informazione da parte dei docenti e degli esperti esterno.</li> <li>• Ricerca di informazioni su rete e quotidiani.</li> <li>• Lettura di un testo in lingua inglese sul <i>gambling</i></li> <li>• Quiz in lingua inglese</li> <li>• test in lingua inglese sulla propria attitudine al gioco</li> <li>• Simulazioni di giochi (lancio due dadi, monete,...)</li> <li>• Riflessioni orali in lingua inglese sul tema <i>gambling</i></li> <li>• Realizzazione ppt o libretto.</li> <li>• Visita alla mostra "Lotterie,lotto,slot machines " Treviso Fondazione Benetton</li> <li>• Conferenza/spettacolo "Benvenuti nel tunnel la dipendenza col sorriso" presso teatro Elios</li> </ul>
<b>Metodologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming</li> <li>• Lezioni frontali</li> <li>• Lettura e analisi di articoli di giornale e testi di varia tipologia</li> <li>• Incontro con esperti</li> <li>• Lavoro di gruppo</li> <li>• Lavoro individuale</li> <li>• Visione di un film</li> <li>• Discussione</li> </ul>
<b>Risorse umane interne</b>	Interne: docenti di lettere, matematica scienze, inglese.
<b>esterne</b>	Esterne:Nicola Gentile medico del Serd, dott.Fabio Bui sindaco di Loreggia ,attore Fabrizio Palma
<b>Strumenti</b>	Computer Lim, internet Dvd e video Quotidiani Libri di testo Libri specifici sulla tematica Siti web
<b>Valutazione</b>	<p><b>Valutazione dei processi:</b> mediante griglie di osservazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicazione e socializzazione di esperienze e conoscenze con i pari e gli adulti;</li> <li>• Relazione con i docenti e le altre figure adulte;</li> <li>• Cooperazione e disponibilità ad assumere incarichi e portarli a termine;</li> <li>• Ricerca e selezione delle informazioni richieste;</li> <li>• Pianificazione e rispetto dei tempi di lavoro;</li> <li>• Utilizzo degli strumenti e dei concetti della matematica per la realizzazione del lavoro;</li> <li>• Utilizzo degli strumenti digitali per reperire informazioni e realizzare il prodotto.</li> </ul> <p><b>Valutazione del prodotto</b> (ppt /libretto) in base ai seguenti criteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• originalità,</li> <li>• creatività,</li> <li>• efficacia comunicativa.</li> </ul> <p><b>Valutazione abilità e conoscenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• verifica scritta di scienze sull'anatomia e fisiologia del sistema nervoso;</li> <li>• verifica scritta di matematica (probabilità);</li> <li>• relazione dell'intervento degli esperti esterni;</li> <li>• verifica sulla produzione scritta ed orale in lingua inglese</li> <li>• verifica sulla produzione scritta ed orale in lingua francese</li> </ul>

# LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.

- 1^ nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.
- 2^ nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "oltre misura" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.
- 3^ nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

## CONSEGNA AGLI STUDENTI

**Titolo : "Rien ne va plus"**

**Cosa si chiede di fare:** vi proponiamo di svolgere un lavoro di approfondimento e di ricerca sul gioco d'azzardo e sugli effetti che questo provoca a livello di salute e di relazioni sociali. Spesso sentiamo parlare di quanto sia pericoloso il gioco d'azzardo e quanto sia difficile smettere una volta iniziato. Molte volte, seguendo il suggerimento di amici, si inizia a giocare spinti dalla curiosità di tentare la sorte sperando di vincere somme considerevoli impegnando una piccola quota. Ma quanto ne vale la pena? E in quanti altri modi possiamo divertirci e stare bene? In questo percorso cercheremo assieme di riflettere sui reali effetti del gioco d'azzardo non solo sulla salute, ma soprattutto sulle relazioni familiari e sociali. Per meglio capire queste tematiche, saremo supportati da esperti esterni. Approfondito bene l'argomento in diverse discipline (Italiano, Scienze, Matematica), cercheremo di realizzare un ppt /opuscolo finalizzati a sensibilizzare quante più persone possibili.

**In che modo (singoli, gruppi):** lavoreremo sia con gli insegnanti di alcune discipline, sia con l'esperto, sia a gruppi.

**Quali prodotti:** ci proponiamo di realizzare i seguenti prodotti allo scopo di assumere una maggiore consapevolezza degli stili di vita corretti da adottare per un giovane/giovanissimo e di comunicare le scoperte fatte alla cittadinanza:

materiale multimediale da pubblicare sul sito della scuola;

ppt/opuscolo;

elaborati di diversa natura.

**Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):** Attraverso le attività proposte ci si prefigge di acquisire una maggiore consapevolezza riguardo il gioco d'azzardo, alle sue implicazioni psicologiche e sociali ed eventualmente a modificare il nostro atteggiamento e comportamento verso il gioco d'azzardo considerandone anche l'aspetto matematico.

**Tempi:** 28 ore da novembre 2017 a gennaio 2018.

**Risorse:**

Computer

Lim, internet

Quotidiani

Libri di testo

Intervento dell'esperto esterno.

Dvd (film) e video tratti da internet.

**Criteri di valutazione:** Verrà valutata la vostra capacità di lavorare in gruppo collaborando con gli altri, di partecipare attivamente alle attività che svolgeremo, di esprimere le vostre idee ed elaborare proposte, l'efficacia e l'originalità dei prodotti che elaborerete per coinvolgere altri coetanei ad adottare sani stili di vita.

# PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: "Rien ne va plus"
Coordinatore: Gobbo Loretta
Collaboratori : Flammini Vanessa, Minto Chiara, Guardiola Laetitia

## PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

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
<b>1</b> Introduzione alla tematica	Guardano il film, discutono , compilano la scheda di analisi relativa	<p>Coordinano la discussione stimolando la riflessione in merito alla tematica</p> <p>Somministra il questionario</p>	Confronto discussione collettiva, compilazione scheda.	3 ore	<p>Legge e compila la scheda esprimendo riflessioni.</p> <p>Interagisce in modo efficace nel gruppo-classe osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p>	
<b>2</b> Fase di informazione	Ascoltano l'intervento degli esperti e dei docenti, prendono appunti, fanno domande.	<p>L'esperto: Illustra e commenta slides.</p> <p>Il docente di italiano: illustra e analizza la problematica con letture antologiche, articoli di giornale.</p> <p>Il docente di scienze: spiega il sistema nervoso utilizzando video e testi.</p> <p>Il docente di matematica: spiega le regole della probabilità, guida gli alunni alla risoluzione di problemi che riguardano alcuni giochi.</p> <p>Il docente d'inglese: propone un testo ed un quiz sul problema del gioco.</p> <p>Il docente di francese: propone un testo ed un questionario sulla dipendenza da gioco.</p>	Confronto discussione collettiva.	<p>Esperto 4 ore.</p> <p>Docente italiano 4 ore.</p> <p>Docente scienze 4 ore.</p> <p>Docente matematica 4 ore.</p> <p>Docente d'inglese 1 ora</p> <p>Docente di francese 1 ora</p>	<p>Produce testi scritti, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici .</p> <p>Assimila le conoscenze per assumere comportamenti responsabili.</p> <p>Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.</p>	<p>Docenti di italiano: relazione scritta.</p> <p>Docenti di scienze: verifica scritta.</p> <p>Docente matematica: verifica scritta.</p>



<b>3</b> Fase di laboratorio	In gruppo ricercano informazioni su testi di vario tipo, su internet, visionano filmati suggeriti dai docenti	<p>I docenti suggeriscono testi da consultare, siti e video guidando gli alunni nella ricerca.</p> <p>Il docente d'inglese propone un test sulla propria attitudine al gioco e stimola riflessioni orali sul tema.</p> <p>Il docente di francese propone un questionario che stimola riflessioni orali su cause e conseguenza della ludopatia.</p>	Condivisione dei materiali raccolti, capacità di organizzare il lavoro definendo i ruoli stabiliti	<p>Docente di scienze : 4 ore.</p> <p>Docente italiano : 3 ore.</p> <p>Docente d'inglese 1 ora</p> <p>Docente di francese 1 ora</p>	Aspetta il proprio turno prima di parlare e ascolta prima di chiedere. Interagisce in modo efficace nel lavoro di gruppo. Legge testi di vario genere, seleziona il materiale maggiormente utile al prodotto da realizzare	Griglia di osservazione
<b>4</b> Fase di verifica	Ogni gruppo di ciascuna classe realizzerà un massimo di 5 slides.	Fornisce indicazioni suggerimenti sulla realizzazione, visiona le loro proposte.	Slides realizzate.	<p>Docente di inglese 1 ora</p> <p>Docente di matematica 3 ore .</p>	Produce ppt utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Valutazione dei prodotti sulla base dei criteri precedentemente illustrati.
.....						

PIANO DI LAVORO UDA  
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi					
	Novembre	Dicembre	Gennaio/ febbraio			
<b>1</b> Introduzione alla tematica						
<b>2</b> Fase di informazione						
<b>3</b> Fase di laboratorio						
<b>4</b> Fase di verifica						

## **SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente**

RELAZIONE INDIVIDUALE
<p><b>Descrivi il percorso generale dell'attività</b></p> <p><b>Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu</b></p> <p><b>Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte</b></p> <p><b>Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento</b></p> <p><b>Cosa devi ancora imparare</b></p> <p><b>Come valuti il lavoro da te svolto</b></p>

