FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

IMPARARE GIOCANDO

classi 1°A e 1°B
a.s. 2019 - 2020

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	*IMPARARE GIOCANDO*
Compito significativo e prodotti	PRODOTTI: creazione di "strumenti" utili per giocare. COMPITO SIGNIFICATIVO: spiegare, condurre e partecipare a dei giochi, collegati alle varie discipline.

Competenze chiave e relative competenze specifiche **COMUNICAZIONE IN MADRELINGUA**	***Evidenze osservabili***
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per comunicare verbalmente in vari contesti. Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.	Espone oralmente in modo comprensibile e pertinente all'insegnante e ai compagni informazioni apprese da esperienze.
Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
Interagire in una conversazione in modo pertinente su argomenti di esperienza diretta. Esprimersi usando frasi semplici ma complete. Formulare domande e offrire risposte pertinenti.	Elementi principali della frase semplice. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. La struttura della frase orale nella tipologia affermativa, negativa, interrogativa.

Competenze chiave e relative competenze specifiche **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE: LINGUA INGLESE**	***Evidenze osservabili***
Ricezione orale Interazione orale	Riproduce e comprende alcuni termini di uso comune
Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
Ascolta e comprende semplici vocaboli Interagisce con compagni e/o insegnanti ripetendo vocaboli e semplici espressioni proposte dall'adulto	Identificare e abbinare numeri (1-10).

Competenze chiave e relative competenze specifiche **COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA**	***Evidenze osservabili***
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. -Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce semplici rappresentazioni (tabelle e grafici). -Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.

	-Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.
Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo entro il 10. Associare la quantità al numero corrispondente. Confrontare e ordinare i numeri rappresentandoli sulla retta. Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Individuare e risolvere situazioni problematiche concrete in un contesto di vita quotidiana.	Conoscenza dei numeri naturali: aspetto ordinale e cardinale. Comparazione di quantità: maggiore, minore, ugualei. Esecuzione di semplici addizioni con metodi e strumenti diversi. Svolgimento di semplici indagini statistiche con la rappresentazione di diagrammi. Individuazione e soluzione di problemi concreti.
Competenze chiave e relative competenze specifiche COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA - GEOGRAFIA	***Evidenze osservabili***
Orientarsi nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.	-L'alunno si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici. -Utilizza il linguaggio della geo-graficità per progettare ed eseguire percorsi. -Ricava semplici informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, fotografiche, artistiche...).
Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
- Usare gli organizzatori topologici e le coordinate per orientarsi in semplici rappresentazioni grafiche della realtà;	- organizzatori topologici; - punti di riferimento; - coordinate;
Competenze chiave e relative competenze specifiche RELIGIONE CATTOLICA	***Evidenze osservabili***
Intuire l'importanza attribuita da Gesù ad alcuni valori, quali la solidarietà, il perdono e la condivisione	L'alunno riflette su Dio creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.
Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
Rappresentare modi diversi di stare insieme a scuola, con gli amici, in famiglia e nella comunità religiosa	I valori etici e religiosi
Competenze chiave e relative competenze specifiche COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	***Evidenze osservabili***
<u>Competenze sociali</u> Sviluppare atteggiamenti consapevoli di convivenza civile: consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile, rispetto delle regole	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta In un'attività di gruppo fa proposte che tengano conto delle opinioni ed esigenze altrui Partecipa alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività

	Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza cercare giustificazioni

Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente Prestare aiuto ai compagni in difficoltà	Regole della vita e del lavoro in classe Regole dei giochi proposti.

Utenti destinatari	alunni delle classi 1°A e 1°B della scuola Nievo
Prerequisiti	- Esperienze di lavoro in coppia - Conoscenza dei concetti spazio temporali. - Capacità di: ascolto, comprensione, verbalizzazione.
Fasi di applicazione	COMUNICAZIONE IN MADRELINGUA: vedere sotto le fasi specifiche, GEOGRAFIA: FASE 1:Sintonizzazione e lancio dell'argomento; FASE 2:Sviluppo della conoscenza; FASE 3:Elaborazione cognitiva; FASE 4: Sintesi; MATEMATICA - INGLESE: FASE 1: introduzione argomento: lancio della proposta e creazione del primo strumento di gioco. FASE 2: sviluppo della conoscenza: alleniamoci a giocare! FASE 3: sviluppo della conoscenza: suddivisione nei gruppi di "esperti del gioco" FASE 4: organizzazione della classe FASE 5: elaborazione cognitiva: LA FIERA DELLA MATEMATICA FASE 6: sintesi finale: la premiazione RELIGIONE: vedere sotto le fasi specifiche,
Tempi	1° quadrimestre: settembre 2019 - gennaio 2020
Esperienze attivate	Partecipazione alle attività ludico-didattiche preparate dalle insegnanti: per ogni disciplina sono state predisposte delle esperienze diverse. <u>Per l'italiano</u> - Giochi strutturati per formare semplici parole bisillabe e trisillabe e disegni delle parole stesse. <u>Per la matematica:</u> - creazione di strumenti per le attività di gioco (il puzzle dell'ordine crescente e decrescente) - sperimentazione in classe dei giochi che poi andranno a spiegare ai compagni dell'altra classe - attività della "FIERA DELLA MATEMATICA" in cui si lavorerà a gruppi misti: gli alunni di una classe spiegheranno ai compagni dell'altra i giochi e li guideranno nella loro esecuzione. <u>Per la geografia:</u> - creazione del reticolo per la "battaglia navale"; - attività ludica, in coppie, di sperimentazione del gioco "battaglia navale"; <u>Per religione:</u> - si colora il proprio nome sul quaderno scritto dall'insegnante in modo "strano". - firmano il quaderno di tutti i compagni col proprio nome
Metodologia	Lavoro in coppia e in piccolo gruppo Discussioni collettive Lezione frontale Lavoro a classi aperte Metodologia ludica.
Risorse umane ***interne*** ***esterne***	Docenti del team

Strumenti	Gli strumenti necessari per i giochi previsti: schede, griglie, carte di numeri …
Valutazione	Valutazione di processo con griglie di osservazione: impegno e partecipazione, rispetto delle regole, rispetto delle consegne, contributi personali

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 UdA: Imparare giocando

Cosa si chiede di fare
Ci saranno delle giornate in cui verranno organizzate delle attività diverse dal solito, perchè ci saranno dei veri e propri giochi!

Per quanto riguarda la matematica, ci saranno 5 giochi diversi per la 1°A e per la 1°B: tutti richiedono una sfida tra due bambini, per cui ci sarà un bambino che vince e uno che perde, oppure potreste fare un pareggio.
Per alcuni di essi dovrete realizzare gli "strumenti" che servono per giocare, per altri i materiali sono già stati preparati dalle maestre.
Dapprima li proverete voi in classe, così potrete scegliere il gioco che vi piace di più che sarà quello di cui sarete responsabili nel giorno della "FIERA DELLA MATEMATICA".
In quell'occasione la vostra classe verrà divisa in due gruppi: uno di questi lavorerà con uno dei gruppi dell'altra classe e l'altro con l'altra metà (i bambini della 1°A e della 1°B non coinvolti dai giochi di matematica saranno riuniti e lavoreranno con la maestra Giuliana).
Quando lavorerete nella vostra aula, voi sarete i responsabili dei giochi: li spiegherete ai compagni dell'altra classe, controllerete che non imbroglino e decreterete il vincitore; quando andrete nell'altra aula, voi dovrete giocare ai giochi che vi saranno spiegati dai vostri amici dell'altra classe.
A chi vince darete un gettone colorato con il colore che avrete scelto per il vostro gioco.
Voi dovrete giocare con impegno e rispettando le regole specifiche dei giochi, oltre che quelle della classe.
Per quanto riguarda l'italiano verrà proposta una tombola di sillabe. Ciascun bambino avrà a disposizione una cartella con 9 sillabe, l'insegnante estrarrà le sillabe e le dirà ad alta voce, i bambini dovranno individuare la sillaba detta dalla docente e segnarla sulla cartella al posto giusto.
In geografia gli alunni sperimenteranno il gioco della battaglia navale, per padroneggiare, in maniera ludica, il concetto di reticolo e coordinate.

In che modo (singoli, gruppi..)
Lavorerete in piccolo gruppo o in coppia tra di voi compagni di classe e potrà capitare che lavorerete anche con gli amici dell'altra prima.
Per il gioco della tombola ci sarà il coinvolgimento dell'intera classe.

Quali prodotti
Per i giochi che lo richiedono, dovrete realizzare i materiali che userete per giocare.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)
Lavorando in questo modo potrete sperimentare che lo stare a scuola ed imparare non sono attività noiose ma possono essere occasione di divertimento con i compagni.

Tempi
Queste attività di gioco ci occuperanno per una settimana.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…)
Avrete a disposizione le schede ed i materiali che le maestre hanno preparato per voi.

Criteri di valutazione
Vi avvisiamo che sarete osservati e valutati mentre creerete i materiali per il gioco di matematica, mentre spiegherete i giochi e mentre li farete. Lo stesso anche per il gioco di geografia.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: IMPARARE GIOCANDO
Coordinatore: Cappelletto Federica
Collaboratori : Benin Sara, Pirolo Anna, De Marchi Giuliana.

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI (religione)

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 Introduzione argomento	colorano il proprio nome scritto dall'insegnante sul quaderno	scrive il nome di ogni bambino sul quaderno con un carattere colorabile	colore del nome	1h	impegno	/
2 Sviluppo della conoscenza	Descrivono se stessi e i propri compagni	Fa notare come in classe siamo tutti diversi ma tutti amici		1h		/
3 Sviluppo della conoscenza	Rispondono alle domande guidate dell'insegnante	chiede ai bambini cosa si aspettano da un vero amico	risposte	1h	adeguatezza delle risposte	/
4 Sviluppo della conoscenza	guardano il film e commentano il comportamento dei vari personaggi	propone la visione del film "Piuma orsetto polare e l'isola misteriosa"		2h		griglia di osservazione
5 Elaborazione cognitiva	scrivono il proprio nome su tutti i quaderni dei compagni	propone di firmare il quaderno dei compagni		1h		/
6 Finale	disegnano loro stessi e tre compagni	chiede di disegnare almeno 3 amici della classe oltre a se stessi	il disegno	1h	il disegno	griglia di osservazione

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi		
Fasi	settembre	ottobre	novembre
1			
2			
3			
4			
5			
6			

SPECIFICAZIONE DELLE FASI: Fasi relative alla "Competenza di base in scienza e tecnologia" (Geografia)

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 Sintonizzazione e lancio dell'argomento	Partecipano alla discussione, rispondendo alla domanda stimolo dell'insegnante, rispettando il turno di parola ed i compagni.	Motiva gli alunni al compito, avviando una discussione, in circle time, a partire dalla domanda stimolo: "Avete mai giocato a battaglia navale?".	Conoscenza del gioco "battaglia navale" e motivazione degli alunni.	30'	Rispetto dei turni di parola e pertinenza dei contributi.	Griglia di osservazione.
2 Sviluppo della conoscenza	Formano delle coppie, ricevono il reticolo e ascoltano le istruzioni dell'insegnante.	Guida la formazione delle coppie, seguendo un criterio di eterogeneità di competenze. Fornisce agli alunni le istruzioni e gli esempi per giocare a "battaglia navale".	Setting predisposto per il gioco; conoscenza delle regole della "battaglia navale";	30'	/	/
3 Elaborazione cognitiva	Giocano a "battaglia navale": posizionano gli oggetti nel reticolo e forniscono indicazioni circa la loro collocazioni, utilizzando le coordinate.	Funge da supporto, scaffolding e mediatore nella risoluzione di eventuali conflitti, osserva.	Buona riuscita del gioco "battaglia navale".	30'	Corretto comportamento nel gioco: rispetto delle regole. Corretto utilizzo delle coordinate.	Griglia di osservazione.
4 Sintesi	Verbalizzano, in una discussione guidata, l'attività svolta. Scrivono nel quaderno quello che è emerso dalla discussione. Riflettono sul loro apprendimento (attività di metacognizione). Completano la scheda di autovalutazione, indicando il grado di gradimento e di difficoltà delle attività proposte.	Guida una discussione guidata volta a far emergere, da parte degli alunni, il funzionamento del gioco. Guida la riflessione degli alunni sull'esperienza svolta e sul loro modo di apprendere, finalizzata al completamento della scheda di autovalutazione.	Sintesi dei contributi degli alunni. Scheda di autovalutazione.	1 h 30'	Pertinenza e articolazione dei contributi alla discussione.	Griglia di osservazione. Scheda di autovalutazione.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

SPECIFICAZIONE DELLE FASI: COMUNICAZIONE IN MADRELINGUA

	Tempi					
Fasi	**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	Gli studenti ricevono la scheda e ascoltano la spiegazione dell'insegnante. I bambini lavorano a coppie nell'esecuzione dei giochi linguistici proposti.	Il docente consegna la scheda e spiega agli alunni cosa fare. Il docente controlla il lavoro e fornisce spiegazioni.	Schede sui giochi linguistici.	4 ore.	Correttezza del lavoro svolto.	Griglia di osservazione.
2	Gioco della tombola.Gli alunni ricevono le cartelle.Ascoltano le indicazioni dell'insegnante e giocano.	Distribuisce le cartelle della tombola,fornisce le spiegazioni per giocare. Monitora lo svolgimento del gioco.	Gioco della tombola.	2 ore.	Correttezza del lavoro svolto.	Griglia di osservazione.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi	
Fasi	1 ora	1 ora
1	1A 1B	1A 1B
2	1A 1B	1A 1B

SPECIFICAZIONE DELLE FASI: Fasi relative alla "Competenza di base in matematica" e "Comunicazione nelle lingue straniere: lingua inglese"

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 INTRODUZIONE ARGOMENTO: LANCIO DELLA PROPOSTA E CREAZIONE DEL PRIMO STRUMENTO DI GIOCO	Ascoltano la proposta dell'insegnante. Vengono suddivisi a coppie per la realizzazione del "puzzle dell'ordine decrescente" (gioco realizzato dalla classe 1°A) e del "puzzle dell'ordine crescente" (gioco realizzato dalla classe 1°B)	Fa la proposta dell'attività della FIERA DELLA MATEMATICA. Fa la proposta della creazione del "puzzle dell'ordine crescente / decrescente". Suddivide i bambini a coppie	Puzzle dell'ordine crescente (in 1°A); puzzle dell'ordine decrescente (in 1°B)	2 h	Rispetto dei turni di parola e pertinenza dei contributi; collaborazione e partecipazione nel lavoro in coppia; correttezza nell'ordinamento dei numeri entro il 10	Griglia di osservazione. registrazione delle risposte degli alunni
2 SVILUPPO DELLA CONOSCENZA:	Giocano ai giochi previsti per la classe. Per la classe 1°A sono previsti i giochi: - corsa al 10;	Spiega i vari giochi previsti per la classe e fornisce i materiali	Il completamento dei giochi predisposti	1 h per gioco circa, per un totale di 5 ore per classe	Rispetto delle regole dei giochi	Osservazione. Griglia di valutazione.

"ALLENIAMOCI A GIOCARE!"	- puzzle dell'ordine decrescente; - istodadi; - dadi e quadretti - SNAP Per la classe 1° B sono previsti i giochi: - puzzle dell'ordine crescente; - lancia i dadi e crea un mostro; - memory dei numeri (cifra e quantità con i bollini) - dadi e colori - "Complete": memory in inglese per completare sequenze dei numeri	necessari all'esecuzione del gioco.				Per ogni gioco, i bambini compileranno la scheda di autovalutazione.
3 SVILUPPO DELLA CONOSCENZA: SUDDIVISIONE NEI GRUPPI DI "ESPERTI DEL GIOCO"	Dopo aver provato tutti i giochi previsti per la propria classe, i bambini scelgono il gioco del quale vorrebbero occuparsi durante la FIERA DELLA MATEMATICA, completando una tabella a doppia entrata (per ogni gioco, servono 3 o 4 alunni): ogni bambino può esprimere due preferenze, andando ad incollare un post-it nella tabella. I bambini si suddividono nei gruppi di "esperti" del gioco specifico e, dopo averlo provato un'altra volta, spiegano le regole ed il suo svolgimento.	Spiega come si lavora con una tabella a doppia entrata; osserva gli alunni e li supporta in caso di difficoltà. Sulla base delle scelte fatte dagli alunni per quanto riguarda le preferenze dei giochi da spiegare, organizza e forma i "gruppi di esperti del gioco", facendo anche delle scelte "forzate" che non rispecchiano le richieste fatte dagli alunni.	Tabella a doppia entrata completata; spiegazione dei giochi da parte degli alunni	3	Rispetto delle regole di comportamento. Spiegazione corretta dei giochi.	Griglia di osservazione. Registrazione delle spiegazioni dei giochi.
4 ORGANIZZAZIONE DELLA CLASSE	Dal momento che le due classi verranno divise a metà e ogni metà di una classe lavorerà con la metà dell'altra, i vari gruppi di "esperti del gioco" devono essere suddivisi in due coppie (se il gruppo	Spiega il significato delle frecce e guida il lavoro fatto in classe, completando alla lavagna la scheda assieme ai bambini	Creazione delle coppie	2	/	/

	di esperti è formato da 4 bambini) o da 1 coppia e 1 singolo (se gli esperti sono 3). Alcuni bambini (ovvero quelli che non hanno potuto occuparsi del gioco prescelto) avranno il diritto di scegliere il proprio compagno "di coppia", mentre per le altre coppie la creazione sarà casuale, attraverso una semplice estrazione a sorte. I bambini, che hanno a disposizione una scheda con l'elenco degli alunni della classe, registrano le coppie formate con delle frecce di diverso colore.					
5 ELABORAZIONE COGNITIVA: LA FIERA DELLA MATEMATICA	Le due classi vengono divise a metà (1°Aa - 1°Ab - 1°Ba - 1°Bb) e si lavorerà a classi miste, ovvero 1°Aa con 1°Ba 1°Ab con 1°Bb. (I due gruppi di alunni non coinvolti nella "Fiera della matematica" saranno riuniti e lavoreranno con l'insegnante De Marchi). Quando si lavorerà in classe 1°A: i bambini della 1°A spiegheranno i giochi ai compagni della 1°B e faranno da giudici; decreteranno i vincitori e a questi daranno un gettone-coppa che sarà incollato in un apposito cartellone. Stessa modalità di lavoro, ma a ruoli invertiti quando si lavorerà in classe 1°B.	Suddivide le classi nei due gruppi (N.B: la suddivisione è già stata fatta preventivamente dall'insegnante, sulla base degli esiti della fase precedente!) Osserva il comportamento degli alunni e risolve eventuali situazione di difficoltà o conflitto	Completamento dei giochi predisposti. Classifica degli alunni	4 h	Rispetto delle regole dei giochi	Griglia di osservazione.
6 SINTESI FINALE: LA PREMIAZIONE	Osservano la classifica e individuano i "vincitori". Ricevono il premio. Danno un feedback sull'esperienza appena vissuta.	Assegna un premio a tutti i partecipanti (attestato con medaglia da mettere nel quaderno). Chiede agli alunni un feedback	Scheda di autovalutazione	2 ore		Schede di autovalutazione.

	Compilano la scheda di autovalutazione	sull'esperienza appena vissuta.				

PIANO DI LAVORO UDA

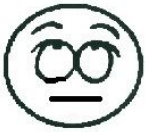
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi					
Fasi	1 ora	1 ora	1 ora	1 ora	1 ora	1h 30'
1	15/1 in 1°A 14/1 in 1°B	15/1 in 1°A 14/1 in 1°B				23/01 in 1^A e in 1^B
2	16/1 in 1°A 15/1 in 1°B	16/1 in 1°A 16/1 in 1°B	16/1 in 1°A 16/1 in 1°B	17/1 in 1°A 14/1 in 1°B	17/1 in 1°A 17/1 in 1°B	
3	17/1 in 1°A 17/1 in 1°B	20/1 in 1°A 20/1 in 1°B	20/1 in 1°A 20/1 in 1°B			
4	24/1 in 1°A 27/1 in 1°B					
5	29/1 in 1°A (1°Aa + 1°Ba) 29/1 in 1°B (1°Bb + 1°Ab)	29/1 in 1°A (1°Ab + 1°Bb) 29/1 in 1°B (1°Ba + 1°Aa)				30/01 in 1^ A e in 1^B
6	30/1 in 1°A 30/1 in 1°B	30/1 in 1°A 30/1 in 1°B				

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE (utilizzata per più fasi dell'UdA comune a diversi docenti)

ALUNNI	Adotta comportamenti rispettosi di sé, degli altri nell'attività di coppia/gruppo	Ascolta e comprende semplici indicazioni di lavoro	Ascolta e comprende comunicazioni degli insegnanti e dei compagni	Porta a termine quanto concordato all'inizio dell'attività

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente

AUTOVALUTAZIONE				
				GRADIMENTO
MOLTO	ABBASTANZA	POCO	NIENTE	
				DIFFICOLTA'
MOLTO FACILE	FACILE	DIFFICILE	MOLTO DIFFICILE	