

Format per la progettazione di Unità di Apprendimento (UdA) per competenze con il CAE (Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Scheda Unità di Apprendimento

1. Titolo Unità	“Nuovi spazi...nuovi giochi”
2. Destinatari	Classe prima C: 25 alunni Classe prima A: 14 alunni
3. Disciplina/e coinvolta/e e ore previste	Area linguistico/espressiva: educazione fisica, italiano, comportamento. Spazio e tempo Tempi: 10 h
4. Competenze che l'UdA si prefigge di sviluppare	Competenze sociali e civiche. Comunicazione nella lingua madre. Spirito d'iniziativa. * Riconosce e mette in relazione elementi e funzioni degli spazi conosciuti (aula) * Partecipa al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole. * Mettere in atto comportamenti di autonomia e autocontrollo.
5. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	Conoscenza dell'ambiente. Conoscenza di sé e dell'altro. Significato delle regole. Giochi motori e di ruolo. Giochi tradizionali del passato
6. Situazione problema tratta dal mondo reale da cui parte l'UdA	“Quali giochi possiamo fare a ricreazione?” Ai bambini viene chiesto di sperimentare lo spazio aula a disposizione per individuare i giochi più adatti.
7. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di Esperienza	I bambini organizzati in piccoli gruppi (3/4) vengono invitati a giocare liberamente nello spazio dato, con molteplici materiali messi a disposizione, ma non descritti.
8. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di Comunicazione	I gruppi comunicano agli altri cosa hanno fatto: quale gioco hanno scelto, perché lo hanno scelto, come erano le regole, quali aggiustamenti sono stati necessari, come si sono dovuti riorganizzare,.....
9. Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di Analisi	Con le insegnanti, si elencano alla lavagna i giochi fatti nella fase di esperienza, suddivisi in due gruppi: adatti o non adatti allo spazio aula (faccina sorridente/faccina triste). Rispetto ai vari giochi messi in atto si riflette insieme, con la mediazione dell'insegnante, sul perché alcuni sono praticabili ed altri no. Ulteriore riflessione su alcune dinamiche interpersonali messe in atto durante la fase di esperienza.
10. Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di Generalizzazione	Si stabiliscono insieme i giochi che si possono fare individuando procedure e regole rispetto allo spazio disponibile. Si condivide la regola che “A ricreazione si fanno giochi tranquilli!”
11. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di Applicazione	I bambini vengono invitati a riorganizzarsi sulla base del percorso svolto utilizzando quindi con maggiore consapevolezza spazi e materiali. I bambini individuano altri nuovi giochi idonei allo spazio aula.

12. Prestazioni attese dall'allievo al termine dell'UdA (per ciascuna delle tre sezioni, completare solo le voci pertinenti e cancellare le voci non pertinenti)

<p>12.1. Abilità di interpretare problemi aperti (Strutture di interpretazione)</p>	<p>Al termine dell'UdA, ci si attende che lo studente sia in grado di (utilizzare solo i descrittori pertinenti per l'UdA in questione e specificare nelle parentesi i contenuti disciplinari su cui si richiede che gli allievi esercitino i processi cognitivi elencati):</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere lo spazio aula e la sua organizzazione • scegliere i materiali presenti nell'aula per organizzare i giochi liberi
<p>12.2. Abilità di applicare strategie risolutive a problemi aperti (Strutture di azione)</p>	<p>Al termine dell'UdA, ci si attende che lo studente sia in grado di (utilizzare solo i descrittori pertinenti per l'UdA in questione e specificare nelle parentesi i contenuti disciplinari su cui si richiede che gli allievi esercitino i processi cognitivi elencati):</p> <ul style="list-style-type: none"> • descrivere l'esperienza di gioco vissuta • eseguire con procedure corrette i giochi scelti • ideare nuove soluzioni e nuovi giochi
<p>12.3. Abilità di riflettere sulle proprie strategie (Strutture di autoregolazione)</p>	<p>Al termine dell'UdA, ci si attende che lo studente sia in grado di (utilizzare solo i descrittori pertinenti per l'UdA in questione e specificare nelle parentesi i contenuti disciplinari su cui si richiede che gli allievi esercitino i processi cognitivi elencati):</p> <ul style="list-style-type: none"> • motivare la scelta di un gioco rispetto alla sua fattibilità nello spazio aula • individuare autonomamente giochi adatti e non adatti • modificare il proprio comportamento nel rispetto delle regole del gioco e nel rispetto dei compagni

*dal curricolo d'Istituto