



**PROGRAMMA SEMINARIO NAZIONALE
"CITTADINANZA E SOSTENIBILITA"
VIBO VALENTIA 20 -21 MAGGIO 2019**

PRESENTAZIONE DELLE ESPERIENZE DELLE SCUOLE

ISTITUTO	I.C.LARIANO
INDIRIZZO	VIA URBANO IV, 3
INDIRIZZO MAIL	P.E.O.: rmic8br004@istruzione.it Pec: rmic8br004@pec.istruzione.it
TELEFONO	0696498742
DIRIGENTE SCOLASTICO	PATRIZIA FIASCHETTI
REFERENTE DELL'INIZIATIVA	BIANCHI MOIRA
INDIRIZZO MAIL DEL REFERENTE	bianchimoira2@gmail.com
N. SCUOLA/E COINVOLTA/E NELL'ESPERIENZA	3
N. CLASSE/I COINVOLTE NELL'ESPERIENZA	3
ORDINE/I DI SCUOLA CONVOLTO/I	Infanzia-primaria-secondaria di I° grado
ANNI SCOLASTICI	2018/'19 - 2019/'20 - 2020/'21
TEMATICA (barrare la tematica principale su cui verte l'esperienza)	
1. ASSICURARE LA SALUTE E IL BENESSERE PER TUTTI E PER TUTTE LE ETÀ. <i>Gli interventi didattici per l'educazione a stili di vita sani (movimento, alimentazione, astensione da comportamenti dannosi, strategie per l'equilibrio mentale...); per la promozione della salute e per il rispetto di sé. Interventi sulle life skills; integrazione nel curricolo in forma ordinaria dei temi delle life skills con le competenze chiave; collaborazioni interistituzionali per la promozione della cultura della salute.</i>	
2. FORNIRE UN'EDUCAZIONE DI QUALITÀ, EQUA ED INCLUSIVA, E OPPORTUNITÀ DI APPRENDIMENTO PER TUTTI. <i>Interventi didattici e organizzativi per l'inclusione: didattiche, ambienti di apprendimento, partnership interistituzionali per l'inclusione di tutti; ambienti di apprendimento inclusivi per tutti e non per categorie specifiche.</i>	
3. RAGGIUNGERE L'UGUAGLIANZA DI GENERE ED EMANCIPARE TUTTE LE DONNE E LE RAGAZZE. <i>Didattiche per il rispetto di genere e dell'altro in generale; progettazioni didattiche e di ambienti di apprendimento per favorire l'apprendimento delle ragazze nelle STEM; interventi didattici per l'individuazione, la prevenzione e il contrasto delle disuguaglianze nell'ambiente scolastico e di vita.</i>	
4. GARANTIRE MODELLI SOSTENIBILI DI PRODUZIONE E DI CONSUMO. PROMUOVERE AZIONI, A TUTTI I LIVELLI, PER COMBATTERE IL CAMBIAMENTO CLIMATICO. <i>Didattiche per la promozione della sobrietà, del consumo consapevole, del contrasto allo spreco; per il risparmio</i>	

<i>energetico, delle risorse non rinnovabili (compresa l'acqua) e per la sostenibilità a partire dalle piccole abitudini quotidiane; lavori sull'impronta ecologica.</i>	
5. PROTEGGERE, RIPRISTINARE E FAVORIRE UN USO SOSTENIBILE DELL'ECOSISTEMA TERRESTRE <i>Ecosostenibilità e didattiche. Pianificazione ordinaria e sistematica nel curriculum di attività organicamente inserite nelle diverse discipline per l'ecosostenibilità (scienze naturali, scienze della terra, biologia, geografia, storia, economia...)</i>	
6. PROMUOVERE SOCIETÀ PACIFICHE E INCLUSIVE PER UNO SVILUPPO SOSTENIBILE <i>Didattiche collaborative, progetti di servizio (es. service learning), sostegno tra pari, collaborazioni intergenerazionali, educazione alla gestione dei conflitti e alla mediazione... educazione al rispetto per gli animali e per tutti i viventi; per il paesaggio e i beni artistici e culturali.</i>	
7. RAFFORZARE I MEZZI DI ATTUAZIONE E RINNOVARE IL PARTENARIATO MONDIALE PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE <i>Interventi per l'educazione alla cittadinanza europea e globale; partenariati internazionali tra scuole e tra alunni; co-progettazioni tra scuole; partecipazione a progetti e iniziative di solidarietà internazionale a carattere umanitario o ambientale.</i>	
L'esperienza ha riguardato un solo grado/più gradi di istruzione della stessa scuola/rete di scuole (specificare quali)	
Breve descrizione dell'esperienza che illustri la tematica, il processo seguito e quanto realizzato. Il cambiamento repentino della società, negli ultimi anni, ha posto gli individui di fronte a contesti diversificati e complessi nei quali, sempre più spesso, ci si trova a dover dare risposte immediate e a gestire contemporaneamente una molteplicità di informazioni. La scuola, come agenzia formativa prioritaria si muove nell'ottica della reticolarità, garantendo a tutti gli alunni quegli strumenti per la gestione sinergica dei diversi input conoscitivi e contemporaneamente sostenendo e sviluppando la capacità relazionale per un armonico e fondamentale sviluppo affettivo. Non sempre il percorso formativo proposto dall'istituzione scolastica è accompagnato e coadiuvato da agenzie territoriali esterne che possano integrare ed arricchire l'offerta formativa. Gli alunni, una volta usciti dalla scuola, non trovano gruppi o associazioni presso cui incontrarsi, confrontarsi e fare esperienze molteplici. I loro incontri si risolvono nella piazza del paese o nelle strade, questo non aiuta di certo né la scuola né la famiglia a controllare o prevenire situazione di difficoltà o di disagio, tipiche dell'adolescenza. Per questa ragione la scuola sente il bisogno di dare risposte adeguate all'utenza, attivandosi nel creare momenti di aggregazione e di attività sinergiche con il territorio, finalizzate al benessere del ragazzo, anche al di fuori del contesto scolastico. In particolare, si porrà grande attenzione alle specificità di ognuno per offrire a tutti una molteplicità di occasioni ed un ulteriore spazio di integrazione. Da una lettura attenta dei risultati della partecipazione degli alunni ai laboratori artistici ed espressivi operanti all'interno dell'istituto e dalla progressione dei loro apprendimenti, si ritiene prioritario intervenire sulla dimensione affettivo/relazionale e su canali di comunicazione divergenti per far sì che ogni alunno possa dare spazio alla propria interiorità e soddisfare le	

proprie aspettative, sentendosi protagonista attivo e capace di apportare contributi. Il percorso operativo intende valorizzare le esperienze personali degli alunni sviluppando la consapevolezza dell'espressività corporea anche attraverso attività di realizzazione ed animazione delle "Guarattelle". I ragazzi della scuola secondaria di I grado parteciperanno a laboratori artistici per la realizzazione delle guarattelle da costruire secondo vecchi metodi che perpetrano la tradizione napoletana del teatro di figura. Il percorso seguirà un iter a ritroso per cui, una volta che i ragazzi della scuola secondaria avranno realizzato sia i burattini che il teatro, i bambini della scuola primaria scriveranno piccoli testi e insieme ai bambini della scuola dell'infanzia manderanno in scena i burattini. Il prodotto finale consisterà nella realizzazione delle guarattelle, del teatrino e dell'audiovisivo della messa in scena della storia inventata. Il valore del burattino è quello di far parte di una dimensione che si colloca tra vero e finto, tra sogno e realtà: la sua magia più grande è la capacità di prolungare il braccio del suo animatore diventando altro da lui e riuscendo, quindi, ad impersonare emozioni e desideri. Per questo motivo infatti è un supporto valido per l'espressione drammatica: attraverso di esso la comunicazione più difficile tra il bambino e l'educatore e tra i bambini e gli altri bambini diventa possibile (Risorsa Altri).

Gruppo di progetto:

Team attività progettuali innovative

Criticità da risolvere e risultati attesi in termini di apprendimento, organizzazione, benessere e motivazione degli allievi che hanno motivato la progettazione dell'attività

In termini di apprendimento è importante aiutare il bambino, il ragazzo, l'adolescente destinatario di un intervento d'animazione, a scoprire il proprio potenziale creativo ed allenarsi ad utilizzarlo, a scegliere le forme e i linguaggi attraverso i quali egli riesce ad esprimersi e rappresentarsi meglio ed a relazionarsi così, in modo più armonico all'universo circostante. Con i laboratori gli alunni, entrano nella dimensione del "fare", del "creare" e dell' "immaginare", utilizzano la parte emozionale, relazionale, affettiva del proprio sé oltre che la parte cognitiva e sensoriale. Attraverso la drammatizzazione gli alunni non recitano ma esprimono se stessi in quanto il fare finta è il loro modo più congeniale di esprimersi. L'attore recita per sembrare mentre il bambino recita per essere.

Risultati attesi:

- Sviluppare l'autostima e favorire la socializzazione attraverso il fare e il costruire.
- Superare la visione egocentrica dell'alunno in favore di un confronto più aperto e collaborativo con i pari e non.
- Creare una compagnia teatrale stabile all'interno dell'istituto che garantisca la continuità verticale ed orizzontale e che sostenga, valorizzi e sviluppi esperienze artistiche e culturali, avvalendosi sia di risorse interne all'istituto sia di collaborazioni con associazioni specifiche territoriali e locali.
- Sviluppare nei ragazzi la capacità di lavorare in gruppo sapendo scegliere ed utilizzare tutte le risorse disponibili sul territorio, ampliando gli spazi di "esperienza creativa".
- Aiutare gli alunni a sentire le proprie attitudini, a convogliare le proprie energie per uno sviluppo armonico ed integrale della persona.
- Sostenere gli alunni nella crescita cognitiva ed affettivo/relazionale attraverso un uso integrato di

conoscenze ed abilità per agevolare il passaggio dal cognitivo raccontato al cognitivo vissuto. -Far acquisire tutte le competenze necessarie per gestire la società conoscitiva. -Utilizzare tutti i linguaggi corporei per pervenire ad una comunicazione efficace e creativa. -Acquisire le tecniche teatrali ed utilizzarle nel proprio contesto. -Progettare percorsi teatrali, tenendo conto delle tecniche e degli strumenti specifici. -Scrivere testi per una rappresentazione. -Utilizzare il teatro per esternare sentimenti e stati d'animo per star bene con se stessi e con gli altri. -Vivere il teatro come una propaggine culturale del proprio territorio. -Valorizzare il proprio dialetto per rafforzare la lingua italiana.
Monitoraggio e valutazione dell'esperienza (specificare le eventuali forme di monitoraggio e valutazione attivate sull'esperienza) Gli alunni verranno valutati secondo i criteri della padronanza delle competenze che svilupperanno. In particolare sulla base della partecipazione, della capacità di mettersi in gioco superando difficoltà personali, della motivazione ad impegnarsi rispettando le regole, della capacità di cooperare valorizzando il contributo anche degli altri, del coinvolgimento per apportare idee personali ed originali ed infine lo spirito di osservazione ed analisi che gli alunni dimostreranno nell'auto-valutare il proprio lavoro. Il Monitoraggio e la valutazione avranno la stessa caratteristica di quanto espresso nel PTOF e la rilevazione degli apprendimenti avverrà in tre fasi: FASE 1 Rilevazione delle conoscenze FASE 2 Rilevazione delle abilità FASE 3 Osservazione, descrizione e valutazione delle competenze
Punti di forza e criticità Punti di forza -Valorizzazione delle risorse esistenti. -Attenzione dedicata alle fasi di transizione che scandiscono l'ingresso nel sistema scolastico e la continuità tra i diversi ordini di scuola. -Adozione di strategie di valutazione coerenti con prassi inclusive. -Apertura della scuola alle agenzie locali e territoriali. Punti di criticità -Necessità di ampliare i tempi organizzativi per il confronto con i colleghi e la costruzione di percorsi didattici trasversali.
Impatti durevoli nell'organizzazione, diffusione dell'esperienza nella comunità scolastica Il progetto si sviluppa per l'intero anno scolastico con un prodotto finale e proseguirà negli anni successivi per attuare una effettiva continuità all'interno dell'istituto e per realizzare un curriculum verticale inclusivo 3/14 anni. I prodotti delle attività laboratoriali sono stati già oggetto di mostra in occasione dell'open-day e verranno condivisi da tutti gli alunni coinvolti; inoltre l'audiovisivo dell'esperienza verrà pubblicato sul sito web dell'istituto, interfaccia comunicativa efficace per gli alunni e per le famiglie.
Indicare il sito dove si può reperire ed eventualmente scaricare la documentazione dell'esperienza https://www.comprensivolariano.edu.it/

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	G.E.P.P.E.T.T.O. Gesti E Parole Per Essere Tutti Teatranti a scuOla
Compito significativo e prodotti	ATTIVARE UN PERCORSO LABORATORIALE PER LA REALIZZAZIONE DELLE GUARATTELLE E PER LA DRAMMATIZZAZIONE, FINALIZZATO ALL'ACQUISIZIONE DELLA CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE EMOZIONI E DELLA POTENZA DELL'ESPRESSIVITA' CORPOREA. -----PRODOTTO:----- REALIZZAZIONE DELLE GUARATTELLE. REALIZZAZIONE DEL TEATRO DEI BURATTINI. REALIZZAZIONE DI UN AUDIO-VISIVO DELLA STORIA INVENTATA. REALIZZAZIONE DEL CATALOGO DELLE PAROLE PER VIVERE FELICI.
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili (Traguardi)
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
COMPETENZA ALFABETICA-FUNZIONALE	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
COMPETENZA DIGITALE	Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti; assumere e portare a termine compiti e iniziative.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Saper definire tempi, strategie, modalità di lavoro, strumenti.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Abilità</i> (in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)	<i>Conoscenze</i> (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
Comunicazione nella madrelingua Ascolto e parlato Ascoltare testi individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. Intervenire in una conversazione o in una discussione con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione durante l'ascolto (presa di appunti, parole chiave...) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti). Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato. Lettura Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi teatrali, per prendere spunto o per realizzare scopi pratici. Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale. Scrittura Scrivere o apportare modifiche a semplici testi teatrali (copione), con la guida dell'insegnante e lo spunto dei compagni.	Comunicazione nella madrelingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.
Competenze digitali Utilizzare strumenti informatici (TABLET, LIM, PC) e di comunicazione per elaborare testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca.	Competenze digitali Procedure per la produzione di testi e ipertesti. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
Competenze sociali e civiche Partecipare alle attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto ai compagni in difficoltà. Confrontarsi con gli altri rispettando il punto di vista altrui.	Competenze sociali e civiche Significato di "gruppo" e di "comunità".
Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.	Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Le fasi di una procedura. Modalità di decisione riflessiva.
Consapevolezza ed espressione culturale (arte e musica) Conoscere, descrivere e interpretare le emozioni proprie e altrui. Progettare/ realizzare altre forme artistiche quali danza, teatro, arti visive e multimediali.	Consapevolezza ed espressione culturale Principali forme di espressione artistica.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Alunni destinatari	<i>Alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I° grado</i>
Discipline coinvolte	<i>Italiano, musica, arte ed immagine, tecnologia, educazione fisica.</i>
Fasi di applicazione (elencare i titoli delle fasi di cui al piano di lavoro)	FASE 1. Il progetto si sviluppa per l'intero anno scolastico, con una rappresentazione finale. Le attività si svolgono all'interno di tre laboratori che saranno integrati tra loro ed oggetto di programmazione comune delle attività. Il primo laboratorio denominato IL LABORATORIO DI GEPPETTO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO il secondo laboratorio denominato IL GIARDINO DEL GRILLO SCUOLA PRIMARIA PARLANTE il terzo laboratorio denominato IL PAESE DEI BALOCCHI SCUOLA DELL'INFANZIA FASE PROCEDURALE FASE 1 Ogni laboratorio sarà frequentato da tutti gli alunni e coadiuvato dagli insegnanti. I laboratori troveranno collocazione all'interno del curriculum ed amplieranno l'offerta formativa. Saranno caratterizzati da flessibilità e monitorati attraverso osservazioni costanti e sistematiche da parte dei docenti che rileveranno il grado di partecipazione, di interesse, di gradibilità da parte degli alunni. Si mirerà a far acquisire ai ragazzi meta-competenze per valutare il proprio percorso, le proprie scelte ed il proprio pensiero creativo. FASE 2. Ogni laboratorio progetterà il percorso operativo da attivare per far sì che ogni alunno si senta protagonista. Si darà ampio spazio alle intelligenze multiple (Gardner) per cui ognuno avrà dei compiti non predisposti dai docenti bensì, troverà la propria collocazione a seconda delle proprie inclinazioni ed attitudini. Si porrà attenzione all'intelligenza emotiva con strategie di supporto affinché divenga, soprattutto per i ragazzi in difficoltà, canale comunicativo privilegiato (Goleman). Contemporaneamente si privilegeranno percorsi multimediali per l'incremento e l'utilizzo del pensiero computazionale, non strettamente relegato all'ambito logico-matematico-scientifico. Si creeranno guarattelle, scenari d'animazione e si inventeranno dialoghi. FASE 3. Rappresentazione teatrale e riflessione finale sull'esperienza. Creazione di un catalogo delle "Parole per vivere felici"
Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	2018/'19 ottobre/gennaio guarattelle (25 ore) - febbraio/marzo stesura testi storie inventate (25 ore) – marzo/maggio drammatizzazione scuola dell'infanzia e primaria (25 ore). Il progetto proseguirà nei successivi anni scolastici 2019/'20- 2020/'21 con l'ampliamento delle attività laboratoriali che verranno estese ad altre classi/sezioni dell'Istituto.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Esperienze attivate	Il laboratorio per la realizzazione delle guarattelle è attivo dall'inizio dell'anno scolastico; la scuola primaria ha inventato i dialoghi e la drammatizzazione è prevista come da progetto Ptof "Parole per vivere felici".
Metodologia	Cooperative learning, circle time, role playing, learning by doing, drammatizzazione, attività laboratoriale, classi e sezioni destrutturate, problem solving.
Risorse umane interne esterne	Saranno coinvolti nel progetto 75 alunni, 9 docenti. Si prevede la presenza di due collaboratori scolastici per l'apertura della scuola in orario extra scolastico nel giorno della rappresentazione finale.
Strumenti	Pasta di legno, legno, stoffe, lana, materiali di riciclo, colle viniliche, cartone, tempere e acrilici, computer, Lim, stampanti, carta, penne,...
Valutazione	La valutazione sarà di tre tipologie: - di processo - di prodotto - autentica tramite prova esperta (Autovalutazione degli alunni)

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: GEPPETTO
TEAM ATTIVITÀ PROGETTUALI INNOVATIVE

“Imparerai a tue spese che nel lungo percorso di vita incontrerai tante maschere e pochi volti”.
(Luigi Pirandello)

PIANO DI LAVORO UDA - SCUOLA SECONDARIA
IL LABORATORIO DI GEPPETTO
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
1 Presentazione	Ascoltano e pongono domande	Espone modi e tempi del progetto	Slide di presentazione	2 ore	Qualità della partecipazione e della organizzazione del lavoro	Griglia per la rilevazione della progressione degli apprendimenti. Unità di azzeramento per la compensazione del gap tra livelli di partenza e pre-requisiti richiesti.
2 Attività di ricerca-scoperta e ricerca-azione	Ricerca pagine di letteratura sul burattino e la sua storia e di opere d'arte raffiguranti burattini e/o maschere	Coordina l'attività di ricerca-azione e condivide tabelle operative	Creazione di un primo catalogo letterario/artistico	4 ore	Capacità di selezionare ed utilizzare testi ed immagini	Griglia per la rilevazione della progressione degli apprendimenti
3 Progettazione	Ideano graficamente i personaggi attraverso definizioni di caratteristiche espressive	Illustra tecniche e consiglia applicazioni	Realizzazione grafica dei personaggi	8 ore	Abilità grafica e creativa	Griglia per la rilevazione del pensiero divergente
4 Viaggio nel mondo delle guarattelle: Napoli e l'arte del burattino	Esprimono emozioni e creatività attraverso la dimensione ludica e relazionale	Assiste gli alunni e li supporta nel percorso esplorativo e di scoperta proposti durante la visita guidata	Laboratorio di drammatizzazione e sviluppo del pensiero creativo “ Il fantastico mondo dei burattini”	6 ore	La prossemica ed il movimento come elementi caratterizzanti le Guarattelle. “Il telo” come mediatore della libera espressione e del parlare spontaneo.	Griglia di valutazione dell'esperienza
5 Le guarattelle e il teatro	Creano il burattino mettendo in atto le tecniche apprese.	Stimola attività di cooperative-learning ed attribuisce, rispettando le attitudini e le	Realizzazione delle Guarattelle e del teatro dei burattini	8	Capacità di manipolazione e caratterizzazione dei personaggi, uso delle tecniche	Griglia di valutazione del prodotto

		aspettative di ciascuno, il personaggio da realizzare.			pittoriche.	
6 Rappresentazione teatrale	Mostrano al pubblico il lavoro realizzato e messa in scena delle guarattelle.	Tecnica del regista: gli alunni come attori, registi e scenografi e l'insegnante come scaffolding.	Rappresentazione teatrale	2 ore	La capacità comunicativa mediata dal telo, il tono della voce e le scelte musicali.	Le rubriche valutative

**PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT**

Tempi 2 mesi del secondo quadrimestre						
Fasi	1^settimana	2^settimana	3^settimana	4^~5^~ 6^ Settimana	7^settimana	8^settimana
1	Presentazione del lavoro e discussion (2 ore)					
2		Attività di ricerca-azione (2 ore)	Attività di ricerca-azione (2 ore)			
3			Progettazione (4 ore) Realizzazione grafica dei personaggi	Progettazione (4 ore) Realizzazione grafica dei Personaggi		
4				Viaggio nel mondo delle guarattelle: Napoli e l'arte del burattino (6 ore)		
5					Realizzazione delle Guarattelle e del teatro dei burattini (8 ore)	
6						Rappresentazione teatrale (2 ore)

STRUMENTI DI RIFLESSIONE FINALE E AUTOVALUTAZIONE DELLO STUDENTE

(barrare con una X accanto allo strumento: possibili più opzioni)

STRUMENTO	
RELAZIONE FINALE DI RICOSTRUZIONE-RIFLESSIONE	X
DIARIO DI BORDO	
QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE	X
ALTRO: MONITORAGGIO IN ITINERE PER MIGLIORARE LA PERFORMANCE DELLO STAFF DI PROGETTO	X
ALTRO: MONITORAGGIO FINALE PER MIGLIORARE L'EFFICIENZA E L'EFFICACIA DEL PROGETTO	

PIANO DI LAVORO UDA - SCUOLA PRIMARIA
IL GIARDINO DEL GRILLO PARLANTE
 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
1 Presentazione del lavoro.	Ascolta, guarda il video e pone domande sulla fiaba di Pinocchio (C. Collodi)	Lancio della sfida. Dopo la visione alla lim del video su youtube: https://www.youtube.com/watch?v=UKTHMBJj-70 . "Come riuscirà il grillo parlante a smascherare il gatto e la volpe"	Ascolto/discussione attraverso Brain storming	1 ora	Partecipazione, ascolto e parlato.	Griglia per la rilevazione della progressione degli apprendimenti. Unità di azzeramento per la compensazione del gap tra livelli di partenza e pre-requisiti richiesti.
2 Lettura dell'episodio: "Pinocchio è derubato delle sue monete d'oro". Ascolto della canzone "il gatto e la volpe" di Edoardo Bennato	Ascolta e pone domande	Legge la storia e fa ascoltare la canzone guida ed anima la conversazione (circle time)	Ascolto e comprensione	1 ora	Ascolta e comprende il testo dell'episodio e della canzone riferendone il significato ed esprimendo valutazione e giudizi.	Griglia per la rilevazione della progressione degli apprendimenti
3 Riconoscimento degli stati d'animo e delle emozioni	Riflette sulle proprie esperienze ponendo l'attenzione sugli aspetti emozionali, guidati dall'insegnante. Esperienza teatrale vissuta: "L'imbroglio di Arlecchino"	Guida gli alunni a riconoscere le proprie emozioni attraverso domande e riflessioni. Didattica laboratoriale	Laboratorio artistico: il colore delle emozioni. Rielaborazione grafica della propria esperienza con il colore dell'emozione provata.	3 ore	Riflessione introspettiva, elaborazione delle proprie emozioni e dimostrazioni di esse.	Utilizzo di una griglia di Autovalutazione
4 Progettazione	Ogni alunno lavora in piccolo gruppo	Assegna i vari ruoli e compiti agli alunni e coordina le attività (cooperative Learning)	Produzione di testi-dialoghi attraverso il capovolgimento dei ruoli e delle funzioni dei personaggi; e l'intreccio di più fiabe ; elaborazione di un finale utilizzando la tecnica degli equivoci e delle parole dialettali .	17 Ore	Produzione di un audio-visivo della storia inventata.	Osservazione degli atteggiamenti e dei comportamenti e dell'esternazione dei propri stati d'animo e delle proprie idee. Attenzione al processo: griglia di osservazione e descrizione delle competenze.
5 Rappresentazione teatrale	Mostra al pubblico il prodotto realizzato.	Tecnica del co-regista: gli alunni come attori, registi e scenografi e l'insegnante come scaffolding.	Mette in gioco se stesso attraverso l'espressività corporea, verbale e motoria.	2 ore	Espressività corporea, interazione con i compagni attraverso la collaborazione ed empatia.	Rubriche valutative delle competenze

6 Riflessione finale sull'esperienza	Debriefing: si avvia un focus group per confrontare le proprie emozioni con quelle altrui e sviluppa la capacità narrativa e descrittiva.	Organizza quanto emerso dall'attività di debriefing e costruisce, insieme agli alunni, una mappa esplicativa del processo messo in atto.	Presa di coscienza del percorso effettuato.	1 ora	Scheda di autovalutazione (Check list)	Questionario di autovalutazione relativamente al processo e al prodotto
---	---	--	---	-------	--	---

**PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT**

Tempi 2 mesi del secondo quadrimestre						
Fasi	1^settimana	2^settimana	3^settimana	4^~5^~ 6^ Settimana	7^settimana	8^settimana
1	Presentazione del lavoro e visione dell'episodio: "Pinocchio è derubato delle sue monete d'oro". (1 ora)					
2		Lettura della storia e "Ascolto della canzone "Il gatto e la volpe " di Edoardo Bennato (1 ora)				
3		Riconoscimento degli stati d'animo e delle emozioni (1 ore)	Laboratorio artistico "I colori delle emozioni" (2 ore)			
4				Progettazione (17 ore): creazione di uno story-board per lo sviluppo della storia, produzione di immagini per creare gli scenari, stesura dei testi e cura dei dialoghi		
5					Rappresentazione teatrale (2 ore)	
6						Riflessione finale sull'esperienza (1 ora)

STRUMENTI DI RIFLESSIONE FINALE E AUTOVALUTAZIONE DELLO STUDENTE
(barrare con una X accanto allo strumento: possibili più opzioni)

STRUMENTO	
RELAZIONE FINALE DI RICOSTRUZIONE-RIFLESSIONE	X
DIARIO DI BORDO	
QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE	X
ALTRO: MONITORAGGIO IN ITINERE PER MIGLIORARE LA PERFORMANCE DELLO STAFF DI PROGETTO	X
ALTRO: MONITORAGGIO FINALE PER MIGLIORARE L'EFFICIENZA E L'EFFICACIA DEL PROGETTO	

PIANO DI LAVORO UDA - SCUOLA DELL'INFANZIA
IL PAESE DEI BALOCCHI
 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
1	Ascoltano, guarda il video sulla fiaba di Pinocchio (C. Collodi)	Pone domande stimolo sul video proposto	Ascolto/discussione in Circle Time	1 ora	Partecipazione, ascolto e parlato.	Griglia di osservazione dei comportamenti e degli atteggiamenti verso il compito proposto. Rilevazione dei livelli di partenza e definizione dei pre-requisiti. Unità di azzeramento per la compensazione del gap.
2	Assistono al video "Il paese dei balocchi" https://youtu.be/pMXoh9ES3IE . Rilevano i comportamenti negativi	Spiega ai bambini più piccoli cosa faranno i ragazzi più grandi per aiutarli a "fare teatro"	Ascolto e comprensione	1 ora	Confronto di parole ed espressioni che denotano comportamenti corretti o non corretti.	Utilizzo di una tabella comparativa per la rilevazione di comportamenti e linguaggi corretti e scorretti
3	Esplicitano le proprie esperienze in attività di cooperative-learning, attraverso il disegno.	Pone l'attenzione sugli aspetti emozionali emersi dalle rappresentazioni grafiche degli alunni.	Laboratorio artistico: il colore delle emozioni. Rielaborazione grafica della propria esperienza con il colore dell'emozione provata. Laboratorio musicale: la musica quale linguaggio per esprimere emozioni.	3 ore	Atelier espressivo: le emozioni prendono forma. Attività di drammatizzazione.	Utilizzo di una griglia di Autovalutazione
4	Creano un piccolo dizionario delle "Parole per vivere felici" e organizzano brevi drammatizzazioni contestualizzando le parole oggetto di riflessione.	Coordina un'attività in aula informatica per arricchire il dizionario con altre parole "gentili". Assegna i vari ruoli e compiti agli alunni e coordina le attività di drammatizzazione.	Laboratorio espressivo: contestualizzare il nuovo lessico attraverso attività di narrazione, mediata dall'animatore alla lettura.	17 Ore	Espressività corporea, interazione con i compagni attraverso la collaborazione ed empatia	Osservazione degli atteggiamenti e dei comportamenti e dell'esternazione dei propri stati d'animo. Attenzione al processo: griglia di osservazione e descrizione delle competenze.
5	Mostrano al pubblico il prodotto realizzato.	Sviluppa e sollecita percorsi di meta-cognizione per favorire il passaggio dal	Attiva percorsi di auto consapevolezza attraverso la riflessione sulle proprie modalità espressive.	2 ore	Produzione del catalogo delle "parole per vivere felici".	Rubriche valutative delle competenze

		“cognitivo raccontato” al “cognitivo vissuto”				
6	Debriefing: si avvia un focus group per aiutare i bambini a condividere le proprie emozioni con quelle altrui.	Riordina quanto emerso nel debriefing e sollecita atteggiamenti inclusivi	Presa di coscienza del percorso effettuato.	1 ora	Scheda di autovalutazione (Check list)	Questionario di autovalutazione relativamente al processo e al prodotto

**PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT**

Fasi	Tempi 2 mesi del secondo quadrimestre					
	1^settimana	2^settimana	3^settimana	4^~5^~ 6^ Settimana	7^settimana	8^settimana
1	Visione della fiaba di Pinocchio (C. Collodi)					
2		Ausilio della lim per la Visione dello spettacolo teatrale “Il paese dei balocchi”				
3			Laboratori artistico e musicale (3 ore)			
4				Laboratorio espressivo (17 ore)		
5					Realizzazione del catalogo (2 ore)	
6						Debriefing (1 ora)

STRUMENTI DI RIFLESSIONE FINALE E AUTOVALUTAZIONE DELLO STUDENTE
(barrare con una X accanto allo strumento: possibili più opzioni)

STRUMENTO	
RELAZIONE FINALE DI RICOSTRUZIONE-RIFLESSIONE	X
DIARIO DI BORDO	
QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE	X
ALTRO: MONITORAGGIO IN ITINERE PER MIGLIORARE LA PERFORMANCE DELLO STAFF DI PROGETTO	X
ALTRO: MONITORAGGIO FINALE PER MIGLIORARE L'EFFICIENZA E L'EFFICACIA DEL PROGETTO	