

Tutti d'Accordo?

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Tutti d'Accordo?
Compito autentico	Trasformare la classe in un gruppo di cittadinanza attiva: prendere le decisioni con il metodo del consenso.
Prodotto (+ prodotti intermedi)	Arrivare ad una decisione presa insieme con il metodo del consenso relativamente ai giochi a scuola (ricreazione/palestra)
Competenza chiave da sviluppare prioritariamente	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza in materia di cittadinanza: <ul style="list-style-type: none"> ○ agire da cittadini responsabili e partecipare pienamente alla vita civica e sociale; ● Competenza alfabetica funzionale: <ul style="list-style-type: none"> ○ comprendere e usare le informazioni ricavate da documenti di vario tipo; ○ comunicare in forma scritta e orale; ● Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <ul style="list-style-type: none"> ○ riconoscere, selezionare, analizzare e confrontare le informazioni e le conoscenze derivate dall'esperienza personale e di altri; ○ lavorare in collaborazione con gli altri; ● Competenza digitale: <ul style="list-style-type: none"> ○ conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti; ○ utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività.
Protagonisti	Alunni di classe terza, quarta e quinta primaria.
Fasi di applicazione (Scomposizione del compito autentico)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emergere del bisogno/problema 2. Come decidiamo di solito? Presentazione dei modelli decisionali: dittatoriale-autoritario; democratico e del consenso 3. Sperimentare una decisione semplice con i vari modelli : pizza, gelato, film, libro. 4. Prendere consapevolezza di cosa è vivo in sé (emozioni, bisogni) e stile comunicativo attivato durante l'esperienza con i diversi metodi 5. Sperimentare il "mettersi nei panni di", un ruolo diverso dal mio: i sei cappelli, giochi di ruolo. 6. Ipotizzare delle idee legate al gioco: il gioco collaborativo, inclusivo divisi in piccoli gruppi di lavoro. 7. Presentazione delle varie idee all'assemblea e votazione di queste. 8. Sperimentare il gioco votato. 9. Autovalutazione condivisa dell'esperienza vissuta (eventuali cambiamenti).
Tempi	1 o 2 quadrimestre

PIANO DI LAVORO SPECIFICAZIONE DELLE FASI

	Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Esiti (cosa ci aspettiamo che loro facciano e apprendano)	Tempi	Evidenze per la Valutazione
1	EMERSIONE DEL BISOGNO/PROBLEMA	gli alunni sono coinvolti in : - un circle time di confronto sulla situazione stimolo - un dibattito a partire dalla loro proposte (anche usando post-it)	O coglie la situazione di un conflitto per i giochi; o pone la questione: "Cosa potremmo fare se c'è un litigio che nasce da un disaccordo sui giochi?"	Gli alunni contribuiscono sentendosi partecipi e formulando ipotesi costruttive volte alla risoluzione del problema.	2 h	Contribuiscono e sanno formulare ipotesi
2	COME DECIDIAMO DI SOLITO? PRESENTAZIONE MODELLO DITTATORIALE-AUTORITARIO, MODELLO	Partecipano ad un lavoro cooperativo su testi argomentativi per estrapolare il modello decisionale Lo presentano ai compagni	Propone dei materiali di storia su cui a gruppi gli alunni fanno una ricerca per riconoscere descrivere i modelli decisionali utilizzati in diverse civiltà	Gli alunni approfondiscono assieme le proprie conoscenze attraverso i materiali forniti dall'insegnante; collaborano per creare un prodotto da presentare ai compagni e al resto della classe.	6 h	Leggono e comprendono testi di tipo argomentativo Collaborano per creare un prodotto Sanno esporre il prodotto creato

	DEMOCRATICO, MODELLO DEL CONSENSO					
3	Sperimentare una decisione semplice con i vari modelli	Simulazione con gioco di ruolo sulla presa di decisione ad esempio su "che pizza mangiamo oggi": -GLI AUTORITARI conducono la decisione; -I DEMOCRATICI -CONSENSUALI	Facilita l'avvio delle simulazioni; ne coordina lo svolgimento; supervisiona le dinamiche relazionali Fa sintesi di quanto emerso e aiuta a comprendere i metodi elaborando schemi	Gli alunni entrano nella parte e attraverso il role play trasmettono le caratteristiche del modello decisionale esperito	2 h	Entrano nella parte Esprimono le proprie opinioni Verbalizzano le proprie emozioni
4	Prendere consapevolezza di cosa è vivo in sé (emozioni, bisogni) e stile comunicativo attivato durante l'esperienza con i diversi metodi	L'alunno compila una griglia di autovalutazione Possibile cerchio dove chi vuole legge i propri vissuti	Predisporre la griglia, la somministra e la raccoglie	Gli alunni riflettono e compilano una griglia metacognitiva.	1h (griglia + cerchio)	Verificano la consapevolezza delle proprie emozioni e del proprio stile comunicativo attraverso la compilazione della griglia
5	Sperimentare il "mettersi nei panni di" un ruolo diverso dal mio	6 assumono i ruoli attivi del gioco di ruolo; gli altri osservano quanto succede con una griglia Circle time di feedback su quanto vissuto o osservato	Presenta un gioco di ruolo in cui 6 alunni hanno un ruolo attivo assumendo atteggiamenti tipici e differenti (ad es. l'oppositivo, il collaborativo...) e gli altri osservano la "riunione" dei 6 con una griglia osservativa	Sei alunni partecipano attivamente al gioco di ruolo mentre gli altri osservano e completano una griglia di osservazioni.	2/3h	Interpretano attivamente il ruolo assegnato Osservano e condividono ciò che vedono (parole,emozioni,...)
6	Ipotizzare delle idee legate al gioco: il gioco collaborativo, inclusivo divisi in piccoli gruppi di lavoro.	Divisi in gruppi di lavoro, inventano giochi	Il docente dà il compito di realtà: inventare dei giochi collaborativi da proporre in assemblea e se votati da sperimentare in recreazione o palestra. Da i criteri: collaborativi, inclusivi, fattibili	Gli alunni creano dei giochi da condividere e provare con i compagni	2/3h	Collaborano per creare un prodotto
7	Presentazione delle varie idee all'assemblea e votazione di queste.	Si attivano nell'assemblea: espongono le proprie idee, votano a consenso le sintesi proposte dall'insegnante: o si riesce a scegliere un'idea comune o si crea un mix tra le idee proposte. Realizzazione di un ppt dell'attività	Predisporre l'assemblea ed eventuali materiali utili. Facilita l'incontro	Gli alunni presentano i giochi ai compagni e cercano di portarli a scegliere il loro. Gli alunni arrivano a cogliere alcuni aspetti di ogni gioco e ne danno una versione negoziata che poi viene sottoposta a votazione. Realizzano un ppt da presentare agli altri alunni	4h	Si avvalgono del supporto digitale per esporre e illustrare Sanno prendere decisioni in modo consensuale Realizzano un ppt
8	Sperimentare il gioco votato.	Si organizzano per giocare e giocano	Osserva le dinamiche che si attivano prima e durante il gioco	Provano insieme il nuovo gioco	2h	Provano il gioco
9	Autovalutazione condivisa dell'esperienza vissuta (eventuali cambiamenti).	individualmente rispondono alle domande Cerchio di condivisione delle risposte	L'insegnante propone delle domande guida organizzate in questionari o simili Aiutare a far emergere riflessioni che portino	Gli alunni e l'insegnante condividono una riflessione finale.	2h	Riflettono sul gioco e sull'esperienza vissuta

			anche ad eventuali cambiamenti			
--	--	--	--------------------------------	--	--	--

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE
(riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con abilità e conoscenze)

Competenze chiave	Evidenze osservabili	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)</i>
Agire da cittadini responsabili e partecipare pienamente alla vita civica e sociale	Contribuiscono e sanno formulare ipotesi	Avere una propria idea Mettere il proprio pensiero a disposizione degli altri	Rispetto dei turni di parola in una conversazione
Comprendere e usare le informazioni ricavate da documenti di vario tipo	Leggono e comprendono testi di tipo argomentativo Provano il gioco Interpretano attivamente il ruolo assegnato	Saper formulare opinioni pertinenti intorno ad un tema relativo a vissuti, esperienze, oralmente e per iscritto Partecipare attivamente ad un gioco conoscendone le regole	Letture e comprensione di un testo non narrativo Giocare in gruppo Interpretazione di un punto di vista diverso dal proprio
Comunicare in forma scritta e orale	Collaborano per creare un prodotto Sanno esporre il prodotto creato Entrano nella parte interpretata Esprimono le proprie opinioni Verbalizzano le proprie emozioni	Saper dialogare Passare dal linguaggio scritto a quello orale e viceversa Saper tradurre a parole il proprio vissuto interiore	Linguaggio corporeo e emozioni Stili comunicativi
Riconoscere, selezionare, analizzare e confrontare le informazioni e le conoscenze derivate dall'esperienza personale e di altri	Prendere decisioni in modo consensuale Verificano la consapevolezza delle proprie emozioni e del proprio stile comunicativo attraverso la compilazione della griglia Riflettono sul gioco e sull'esperienza vissuta Osservano e condividono ciò che vedono (parole,emozioni,...)	Saper riflettere a partire dai vissuti propri e altrui Essere consapevoli del proprio agire e di quello altrui Saper osservare	Compilazione di una griglia Elaborazione di una riflessione a partire da un vissuto Principi dell'osservazione consapevole e partecipata
Lavorare in collaborazione con gli altri	Provano il gioco Sanno prendere decisioni in modo consensuale	Condividere idee Negoziazione decisioni	Regole dei giochi
Conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti	Realizzano un ppt	Saper utilizzare il pc	Conoscenza dei principali software informatici
Utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività	Si avvalgono del supporto digitale per esporre e illustrare	Documentare le proprie idee attraverso elaborati	Conoscenza delle peculiarità dei principali software informatici

RUBRICHE VALUTATIVE

Agire da cittadini responsabili e partecipare pienamente alla vita civica e sociale				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Contribuiscono e sanno formulare ipotesi	Partecipa alla discussione solo se sollecitato e guidato	Partecipa alla discussione e formula semplici ipotesi su situazioni note	Contribuisce alla discussione e formula ipotesi	Contribuisce attivamente al discussione e formula ipotesi

	dall'insegnante prova a formulare ipotesi			costruttive su situazioni note e nuove
--	---	--	--	--

Comprendere e usare le informazioni ricavate da documenti di vario tipo				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Leggono e comprendono testi di tipo argomentativo	Legge e comprende testi di tipo argomentativo semplici e di tematiche conosciute guidato dall'insegnante	Legge e comprende semplici testi di tipo argomentativo	Legge e comprende testi di tipo argomentativo	Legge e comprende testi di tipo argomentativo rielaborando il contenuto autonomamente
Provano il gioco	Partecipa seguendo le indicazioni ricevute dai pari o dall'insegnante all'attività proposta	Partecipa all'attività proposta e interpreta un ruolo	Partecipa al gioco e interpreta attivamente un ruolo	Partecipa personalizzando il ruolo che gli/le è stato assegnato e interpretandolo con espressione
Interpretano attivamente il ruolo assegnato				

Comunicare in forma scritta e orale				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Collaborano per creare un prodotto	Collabora e presenta quanto prodotto nel gruppo con la mediazione dell'adulto	Collabora e presenta quanto prodotto nel gruppo con un linguaggio semplice	Collabora e presenta quanto prodotto nel gruppo con un linguaggio adeguato	Collabora attivamente alla creazione di un prodotto nel gruppo e lo presenta con un linguaggio appropriato
Sanno esporre il prodotto creato				
Entrano nella parte interpretata	Guidato dall'insegnante interpreta un ruolo	Interpreta un ruolo attenendosi alle caratteristiche del ruolo	Interpreta un ruolo in modo efficace	Interpreta un ruolo personalizzandolo
Esprimono le proprie opinioni	Se sollecitato verbalizza le proprie emozioni e guidato dall'insegnante esprime le proprie opinioni	Verbalizza le proprie emozioni e esprime le proprie opinioni con un linguaggio semplice	Verbalizza le proprie emozioni e esprime le proprie opinioni	Verbalizza con consapevolezza le proprie emozioni e sostiene le proprie opinioni
Verbalizzano le proprie emozioni				

Riconoscere, selezionare, analizzare e confrontare le informazioni e le conoscenze derivate dall'esperienza personale e di altri				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Prendere decisioni in modo consensuale	Prende decisioni con il consenso degli altri solo attraverso le mediazioni dell'insegnante	Prende decisioni semplici con il consenso degli altri	Prende decisioni con il consenso degli altri	Si fa portavoce di decisioni assunte con il consenso degli altri

Verificano la consapevolezza delle proprie emozioni e del proprio stile comunicativo attraverso la compilazione della griglia	Riflette sul proprio vissuto e compila la griglia con l'aiuto dell'insegnante	Riflette sul proprio vissuto e compila la griglia comprendendo emozioni provate e modalità di comunicazione	Riflette sul proprio vissuto e compila la griglia riconoscendo le emozioni provate e la propria modalità di comunicazione	Riflette sul proprio vissuto e compila la griglia autonomamente e con la consapevolezza delle emozioni provate e la propria modalità di comunicazione
Riflettono sul gioco e sull'esperienza vissuta				
Osservano e condividono ciò che vedono (parole, emozioni,...)	Solo se guidato dall'insegnante osserva e condivide	Osserva e condivide gli elementi essenziali e con un linguaggio semplice	Osserva e condivide con un linguaggio adeguato quanto elaborato	Osserva consapevolmente e condivide in modo oggettivo quanto elaborato

Lavorare in collaborazione con gli altri				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Provano il gioco	Partecipa al gioco con la mediazione dell'insegnante	Partecipa al gioco seguendo le regole ricevute	Partecipa attivamente al gioco	Partecipa al gioco contribuendo alla sua riuscita
Sanno prendere decisioni in modo consensuale	Prende decisioni con il consenso degli altri solo attraverso le mediazioni dell'insegnante	Prende decisioni semplici con il consenso degli altri	Prende decisioni con il consenso degli altri	Si fa portavoce di decisioni assunte con il consenso degli altri

Conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Realizzano un ppt	Con l'aiuto dell'insegnante realizza un ppt	Realizza un ppt seguendo un modello dato	Realizza un semplice ppt	Realizza un ppt creativo

Utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Si avvalgono del supporto digitale per esporre e illustrare	Presenta il proprio lavoro con l'aiuto dell'insegnante per il supporto digitale	Presenta il proprio lavoro e si avvale del supporto digitale in modo basilare	Presenta e illustra il proprio lavoro con il supporto digitale	Presenta il proprio lavoro con il supporto digitale e lo illustra in modo creativo

DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi			
Fasi	OTTOBRE FEBBRAIO	NOVEMBRE MARZO	DICEMBRE APRILE	GENNAIO MAGGIO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				