

UNITA' DI APPRENDIMENTO: maggio 2019

Classi: III A e III B SCUOLA PRIMARIA DOMENICO TITTARELLI, Istituto Comprensivo Gualdo Tadino

Titolo UDA: "Tu chiamaLe emozioni"	
Motivazione della proposta	Con il progetto della nostra scuola vorremmo invitare il bambino in un percorso "emozionante" dove attraverso i giochi eseguiti, le storie e le poesie lette, le musiche ascoltate e le situazioni quotidiane vissute, impari a conoscere e riconoscere il linguaggio delle emozioni.
Competenza disciplinare di riferimento	<p>Discipline di riferimento: tutte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi; • Produrre semplici testi scritti finalizzati a comunicare un'esperienza vissuta o inventata • Risolvere situazioni problematiche in contesti reali •Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente; • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi; • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. • Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
Obiettivi specifici di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche • Scrivere semplici testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti legati all'esperienza • Conoscere le regole per interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la

	<p>conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati. 	
Competenze chiave europee	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza nella madrelingua <input type="checkbox"/> Competenza nella lingua straniera <input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input checked="" type="checkbox"/> Imparare ad imparare <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale	
Livello	La prova si rivolge alle classi III della scuola primaria	
ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO		
Compito di realtà	Realizzazione di un gioco con le carte delle emozioni e delle situazioni, nel quale gli alunni a turno dovranno descrivere cosa sentono, cosa pensano e come agirebbero.	
Organizzazione della classe	Lavoro individuale - Lavoro a coppia - Piccolo gruppo - Grande gruppo - Classi aperte IIIA e IIIB	
Organizzazione degli spazi	Aula - Aula magna - Aula multimediale	
Tempi di applicazione	I tempi: orientativamente 12 ore	
SEQUENZA APPLICATIVA		
Titolo esperienza/attività	Materiali	Osservazioni
1) Momento assembleare per la presentazione e la consegna operativa del compito		I bambini guidati dalle insegnanti prenderanno coscienza delle varie situazioni da cui scaturiscono le proprie emozioni al fine di gestire positivamente i comportamenti ad esse correlati.
2) Brainstorming	Schermo interattivo per proiettare immagini-stimolo di eventi collegati alle emozioni più significative. Interazione verbale sulle esperienze che i bambini vivono a scuola	Il docente fa da moderatore per la discussione fornendo in precedenza le regole del brainstorming (chiedere la parola, rispettare il proprio turno ...) Gli alunni esprimeranno liberamente le loro idee sulle consegne delle insegnanti e formuleranno proposte per vivere in maniera competente le varie esperienze scolastiche.
3) La stella delle emozioni	Schede con il Mandala "La stella delle emozioni" ed altri mandala a scelta, colori, colla, forbici.	I mandala sono dei diagrammi costituiti da figure geometriche concentriche a cui si attribuisce la facoltà di aumentare la concentrazione e il rilassamento.

4) Emozioni e sentimenti	Immagine ricercate sul Web con espressioni facciali in relazione alle emozioni principali. Schede operative con le espressioni del volto e le parole delle emozioni	Che ce insegnanti spiegano Con “Emozione “ si indica ciò che una persona sente dentro di se’ e manifesta attraverso l’espressione del volto
5) Un giorno succede qualcosa che..”	Schede di lavoro: “il gioco del pensare, del sentire e del fare” e “Un giorno succede che...”, colla, colori, forbici, immagini ricercate nel web.	<i>Stimolare i bambini a pensieri positivi.</i>
6) Memory game delle emozioni	Maxi schermo interattivo e un tablet per ciascun alunno. Fogli bianchi rettangolari (cm6x10 circa), matita, penna, colori, forbici, fogli per plastificare	Guidare i bambini nella produzione di tre mazzi di carte distinguibili grazie al colore diverso della carta, con i quali giocheranno al “Memory game delle emozioni” abbinando: espressione facciale-parola dell’emozione-evento scatenante.
7) Discussione guidata per l’esito dell’esperienza		Attività da effettuare nel grande gruppo attraverso l’interazione verbale sull’argomento. Ciascun gruppo-classe motiverà le scelte e illustrerà le difficoltà incontrate. Non vengono fornite griglie o strumenti per l’autovalutazione, né per la valutazione del compito.
DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA’ E DEL COMPITO DI PRESTAZIONE		
1) Momento assembleare per la presentazione e la consegna operativa del compito	<ul style="list-style-type: none"> • Condivisione del compito 	
2) Brainstorming	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione e visione di immagini relative ad eventi che possano suscitare le emozioni principali: rabbia, gioia, tristezza, paura, affetto, disgusto • Sollecitare l’intervento di ciascun bambino nella discussione • Facilitare il confronto tra punti di vista differenti 	
3) La stella delle emozioni	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentare la consapevolezza negli alunni delle emozioni piacevoli e spiacevoli attraverso degli eventi: colorare un Mandal→ fa scattare nella tua mente dei pensieri positivi → che provocano emozioni positive 	
4) Emozioni e sentimenti	<ul style="list-style-type: none"> • Stimolare i bambini all’apprendimento delle emozioni principali attraverso le espressioni del volto con l’ausilio delle immagini e del brainstorming: con la parola “emozione” si indica ciò che una persona sente e manifesta attraverso l’espressione del viso. • Scrivi le emozioni che conosci. • Abbina le espressioni del volto alla parola delle emozioni e 	

	<p>viceversa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collega gli EVENTI descritti alle espressioni del volto e viceversa • Collega le emozioni opposte • Discrimina le emozioni utili da quelle dannose • Descrivi un COMPORTAMENTO dannoso o scorretto
6) Un giorno succede qualcosa che..	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinare i bambini all'assunto che le emozioni sono provocate da quello che pensiamo in certe situazioni • Invitare gli alunni a ricordare un evento piacevole o spiacevole e stimolare la loro capacità di fronteggiamento della situazione, attraverso la riflessione su ciò che pensano, sentono e possono fare. • Utilizzare il gioco del "Pensare, sentire e fare" come verifica e chiedere ai bambini di scegliere, tra le carte delle emozioni, quelle che meglio rappresentano ciò che sentono.
5) Memory game delle emozioni	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni alunno, utilizzando il proprio tablet, verrà guidato dall'insegnante, con il maxi schermo interattivo, alla ricerca di immagini rappresentanti espressioni facciali che possano esprimere le emozioni principali finora trattate. • Gli alunni potranno stampare o disegnare le immagini scelte sulle carte delle emozioni. • Per ogni carta "facciale" verrà realizzata una o più carte con la parola di un'emozione o di uno stato d'animo corrispondente. • Sempre per ogni carta "facciale" verrà realizzata una carta riportante l'evento scatenante. Esempio: "quando mi sento così le cose non mi interessano o faccio qualcosa che non ho voglia di fare".
7) Discussione guidata per l'esito dell'esperienza	<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione ed autovalutazione
Verifica e valutazione delle competenze	
<ul style="list-style-type: none"> • Rubrica 1 – Competenza nella madrelingua • Rubrica 2 – Compito di realtà • Rubrica 3 – Osservazione dei processi • Discussione guidata 	

PROGETTAZIONE DEL COMPITO DI REALTA'

TITOLO: Tu chiamaLe emozioni	
DESCRIZIONE COMPITO O PERFORMANCE PRODOTTA	Competenze culturali: Competenza nella madrelingua Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale Competenze concorrenti: tutte
Realizzazione delle carte per il gioco del Memory che verrà fruito dagli alunni delle classi terze durante l'orario pomeridiano del martedì.	Tempi di realizzazione: 10/11 ore
Modalità di realizzazione	
<p>Momento assembleare per la presentazione e la consegna operativa del compito: L'INSEGNANTE PRESENTA AGLI ALUNNI IL COMPITO: stimolare i bambini, attraverso "domande guida" verso la rievocazione di varie situazioni da cui scaturiscono delle emozioni: "Come ti senti se prendi un bel/brutto voto? Cosa provi se litighi con un compagno? E quando un amico ti invita ad una festa?" Le insegnanti proporranno ai bambini di lavorare in piccoli gruppi e a coppie per realizzare le carte delle emozioni. Il prodotto sarà formato da 3 mazzi da 7 carte ciascuno, distinguibili grazie a tre differenti colori della carta utilizzata. Con le carte realizzate gli alunni potranno giocare al "Memory delle emozioni". Si dichiarerà infine agli alunni cosa verrà valutato le caratteristiche del prodotto e come avranno lavorato in gruppo.</p>	
<p>Brainstorming Presentazione e visione al grande gruppo di immagini relative ad eventi che possano suscitare le emozioni principali: rabbia, gioia, tristezza, paura, affetto, disgusto, noia. Sollecitare l'intervento di ciascun bambino nella discussione. Facilitare il confronto tra punti di vista differenti.</p>	
<p>La stella delle emozioni Si propone agli alunni di colorare <u>individualmente</u> la stella delle emozioni, ovvero un mandala a loro scelta tra 4/5 varianti. Subito dopo si raccolgono le loro osservazioni relativamente ai pensieri e alle emozioni ad essi collegate, suscitati, in ogni alunno, da un'attività di questo genere.</p>	
<p>Emozioni e sentimenti Le attività a seguire hanno lo scopo di aiutare i bambini a prendere coscienza che ogni situazione ha determinato differenti pensieri dai quali sono scaturite relative emozioni. A coppie gli alunni scrivono prima individualmente le emozioni che conoscono su un foglio, poi confrontano con il compagno il lavoro svolto. Sempre a coppie lavorano su una unica scheda abbinando le espressioni del volto alla parola delle emozioni e viceversa. Successivamente collegano gli EVENTI descritti alle espressioni del volto e viceversa. Infine collegano le parole delle emozioni opposte , (*) discriminano le emozioni utili da quelle dannose e (*)descrivono un COMPORTAMENTO dannoso o scorretto. Al termine delle attività proposte, ciascuna coppia socializza nel grande gruppo le ultime due attività(*)</p>	
<p>Un giorno succede qualcosa che... Avvicinare i bambini all'assunto che le emozioni sono provocate da quello che pensiamo in certe situazioni Invitare gli alunni a ricordare un evento piacevole o spiacevole e stimolare la loro capacità di fronteggiamento della situazione, attraverso la riflessione su ciò che pensano, sento e possono fare. Utilizzare il gioco del "Pensare, sentire e fare" come verifica e chiedere ai bambini di scegliere, tra le carte delle emozioni, quelle che meglio rappresentano ciò che sentono.</p>	
<p>Memory delle emozioni Gli alunni, organizzati in piccoli gruppi (6/7 componenti), dovranno disegnare le immagini, scelte per rappresentare le principali emozioni affrontate finora, sulle carte gialle fornite dall'insegnante.</p>	

Per la realizzazione di questo compito potranno utilizzare il tablet per ricercare immagini nel web e prendere spunto.

Per ogni carta "facciale" gialla dovranno poi realizzare una carta verde (sempre fornite dall'insegnante) con la parola dell'emozione corrispondente.

Il lavoro si conclude con le carte di colore celeste sulle quali gli alunni scriveranno la descrizione sintetica dell'evento scatenante abbinato a ciascuna espressione facciale ed emozione. Esempio: "quando mi sento così le cose non mi interessano o faccio qualcosa che non ho voglia di fare".

Ogni gruppo classe realizzerà tre "Memory game delle emozioni", ognuno dei quali sarà unico, originale e sicuramente differente dagli altri, con i quali potranno giocare il martedì pomeriggio, o in altri momenti della giornata scolastica, cambiando ogni volta i componenti dei gruppi.

Il gioco consiste nel disporre le carte capovolte dei tre mazzi sul tavolo, a turno i giocatori girano una carta gialla, una verde ed una celeste. Solo se le tre carte sono correttamente abbinate possono essere trattenute dal giocatore. Vince chi, al termine del gioco ha totalizzato più carte.

Discussione guidata per l'esito dell'esperienza

Alla fine dell'attività gli alunni ripenseranno a quanto realizzato, relazioneranno ai compagni sulle difficoltà incontrate ed esprimeranno un giudizio sul gradimento dell'attività. Verificheranno, grazie alle osservazioni dei compagni che utilizzeranno il memory per giocare, se le indicazioni utilizzate per realizzare il gioco sono state efficaci.

Rubriche di valutazione

- Contesto di rilevamento: Compito di realtà "Tu chiamaLe emozioni!"

Rubrica 1

Competenza specifica (Traguardi di competenza): - Scrivere semplici testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti legati all'esperienza - Raccontare esperienze personali rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche

PRODOTTO	LIVELLO			
DESCRIPTORI/CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
ESPRESSIONE SCRITTA E LESSICO	Scrive semplici testi adeguati allo scopo, coerenti e coesi Sceglie il lessico adeguato alla situazione comunicativa e al tipo di testo	Scrive semplici testi adeguati allo scopo con frasi ben collegate fra loro e la concordanza generalmente corretta Utilizza un lessico adeguato	Scrive semplici testi e adeguati alle richieste Utilizza un lessico non sempre adeguato	Scrive testi essenziali, con la guida dell'insegnante CORRETTEZZA
CORRETTEZZA ORTOGRAFICA	Da 0 a 1 errori di ortografia	Da 2 a 3 errori	Da 3 a 5 errori	Compaiono più di 5 errori
CORRETTEZZA LOGICO-TEMPORALE DEGLI EVENTI	Scrive un testo completo rispettando le sequenze logiche e temporali, le informazioni sono chiare e ben articolate .	Scrive un testo completo rispettando le sequenze logiche e temporali, le informazioni sono ben articolate .	Scrive un testo semplice rispettando le sequenze logiche e temporali	Scrive un testo essenziale, la sequenza a volte risulta imprecisa e confusa
Memory delle emozioni	Sa analizzare in modo completo e articolato un evento presentato. Sa descrivere in modo pertinente e approfondito le emozioni provate in un particolare evento. Avanza proposte di azioni costruttive e positive in risposta a determinati eventi	Sa analizzare in modo autonomo un evento presentato. Sa descrivere in modo chiaro le emozioni provate in un particolare evento. Formula proposte positive in risposta a situazioni diverse.	Associa correttamente un evento dato alle emozioni corrispondenti. Descrive in modo essenziale le emozioni provate in un particolare evento. Associa proposte di azioni appropriate a determinate situazioni.	Associa, se guidato, un evento alle emozioni corrispondenti. Descrive in modo essenziale le emozioni provate in un particolare evento rispondendo a delle domande guida. Se guidato associa proposte appropriate a determinate situazioni evento.

Rubrica 2

- Compito di realtà: Realizzazione del gioco "Memory delle emozioni"

PRODOTTO	LIVELLO			
DESCRITTORI/CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
LESSICO	Lessico ricco , vario e originale: sono stati utilizzati in modo pertinente i nuovi vocaboli	Lessico appropriato, ma poco ricercato: vengono utilizzati in modo pertinente i vocaboli	Lessico appropriato, ma ripetitivo: con termini a volte poco pertinenti	Lessico essenziale e spesso ripetitivo limitato alle parole di uso comune
RAPPRESENTAZIONE GRAFICA	La rappresentazione è precisa, curata nei dettagli, l'uso del colore è corretto e appropriato	La rappresentazione è precisa, l'uso del colore è corretto	La rappresentazione è poco precisa e , l'uso del colore non sempre corretto	Il disegno risulta confuso e la coloritura parziale
CONTENUTO DELLA RIPRODUZIONE GRAFICA	Tutti gli elementi sono presenti, I disegni sono efficaci, veicolano chiaramente con immediatezza il significato del messaggio	Tutti gli elementi sono presenti e ben rappresentati. I disegni sono efficaci, veicolano in modo corretto il significato del messaggio	Manca la rappresentazione di uno o due elementi I disegni risultano adeguati anche se la comprensione del significato del messaggio non è spesso immediata	Gli elementi non corrispondono al messaggio da rappresentare

Rubrica 3 - Osservazione dei processi

PRODOTTO	LIVELLO			
DESCRITTORI/CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Impegno	Si impegna con costanza, continuità e concentrazione durante tutte le fasi del proprio lavoro.	Si impegna con attenzione in tutte le fasi del proprio lavoro.	Si impegna nel portare a termine il proprio lavoro anche se a volte ha bisogno di essere incoraggiato.	Si impegna in modo discontinuo, deve essere frequentemente sollecitato a portare a termine il proprio lavoro.
Collaborazione	Collabora attivamente intervenendo nel lavoro di coppia con attenzione e pertinenza. Offre il proprio contributo e all'occorrenza formula richieste di aiuto.	Collabora al lavoro di coppia, offrendo il proprio contributo e formulando, all'occorrenza, richieste di aiuto.	Interagisce positivamente con il compagno, collaborando nel lavoro di coppia.	Collabora con difficoltà nel lavoro di coppia, avendo spesso bisogno di sollecitazioni da parte del compagno e/o dell'insegnante.

<p>Relazione e partecipazione al lavoro di gruppo</p>	<p>Attua una corretta collaborazione e lavora in modo proficuo con i compagni. Stimola il dialogo, la discussione e la riflessione. Rispetta le regole precedentemente individuate e condivise.</p>	<p>Attua una corretta collaborazione e lavora in modo adeguato con i compagni. Partecipa ai dialoghi, alla discussione e alla riflessione. Rispetta le regole precedentemente individuate e condivise.</p>	<p>Attua una corretta collaborazione con i compagni. Partecipa ai dialoghi, alla discussione. Rispetta le regole precedentemente individuate e condivise</p>	<p>Collabora solo saltuariamente con i compagni. Solo se sollecitato partecipa al dialogo e alle discussioni. Fa fatica a rispettare le regole.</p>
--	---	--	--	---