



MODELLO PROGETTAZIONE UPC (Unità lavoro per Competenze)

Dati identificativi	Anno scolastico: 2019/2020
	Ordine: Scuola secondaria I grado
	Classi: 2A-2F
	Tempi: dal 27 gennaio al 31 gennaio 2020
	Campi o discipline coinvolte: LINGUA TEDESCA

Apprendimenti	COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione (filone 1) X Comunicazione nelle lingue straniere (filone 2) • Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia (filone 3) • Competenze digitali (filone 4) X Imparare ad imparare (filone 5): autonomia, flessibilità X Competenze sociali e civiche (filone 6): responsabilità, relazione, partecipazione, consapevolezza X Spirito di iniziativa e imprenditorialità (filone 7): flessibilità, creatività, resilienza, responsabilità • Consapevolezza ed espressione culturale (filone 8): storia, geografia • Consapevolezza ed espressione culturale (filone 8): religione X Consapevolezza ed espressione culturale (filone 8): motoria, arte, musica
	TRAGUARDO/LIVELLI: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produce brevi composizioni sulla vita quotidiana. ▪ Consolida l'autonomia e collabora con gli altri. ▪ Prende coscienza delle regole utili al buon funzionamento del gruppo. ▪ Riconosce l'autorità formale con la quale interagisce. ▪ Sceglie in modo consapevole i propri comportamenti e agisce in modo coerente per migliorare il proprio stile di vita personale e comunitario.

www.icsbonvesin.gov.it

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si pone gli obiettivi e determina un percorso per il loro raggiungimento, collaborando con i compagni. ▪ L'alunno dimostra di saper utilizzare in modo corretto ed espressivo tecniche e materiali, sperimenta l'originalità dell'effetto finale degli elaborati. 														
	<p>NUCLEI FONDANTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Scrittura ❖ Autonomia ❖ Responsabilità ❖ Partecipazione ❖ Relazione ❖ Creatività ❖ Espressione e comunicazione 														
	<p>COMPITO UNITARIO IN SITUAZIONE:</p> <p>➤ Realizzare una rivista di enigmistica in lingua tedesca.</p>														
	<p>TIPO DI COMPITO UNITARIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forma: scritta e grafica - Approccio: di gruppo - Esito (prodotto): <i>giochi enigmistici</i> 														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Conoscenze:</th> <th>Abilità:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Un lessico appropriato e le funzioni linguistiche.</td> <td>Redigere brevi e semplici testi.</td> </tr> <tr> <td>Riconoscere il proprio ruolo in contesti diversi da quello scolastico.</td> <td>Relazionarsi autonomamente con l'ambiente e con gli altri.</td> </tr> <tr> <td>L'importanza dell'appartenenza al gruppo classe.</td> <td>Applica correttamente le regole del vivere civile nelle attività individuali e collettive.</td> </tr> <tr> <td>La differenza dei ruoli.</td> <td>Rispetta l'autorità.</td> </tr> <tr> <td>Conosce la necessità delle regole della convivenza civile.</td> <td>E' in grado di eseguire compiti in gruppo, rispettando i ruoli e le opinioni altrui.</td> </tr> <tr> <td>Conosce le conseguenze del proprio comportamento.</td> <td>E' in grado di seguire le regole della comunità in cui vive.</td> </tr> </tbody> </table>	Conoscenze:	Abilità:	Un lessico appropriato e le funzioni linguistiche.	Redigere brevi e semplici testi.	Riconoscere il proprio ruolo in contesti diversi da quello scolastico.	Relazionarsi autonomamente con l'ambiente e con gli altri.	L'importanza dell'appartenenza al gruppo classe.	Applica correttamente le regole del vivere civile nelle attività individuali e collettive.	La differenza dei ruoli.	Rispetta l'autorità.	Conosce la necessità delle regole della convivenza civile.	E' in grado di eseguire compiti in gruppo, rispettando i ruoli e le opinioni altrui.	Conosce le conseguenze del proprio comportamento.	E' in grado di seguire le regole della comunità in cui vive.
Conoscenze:	Abilità:														
Un lessico appropriato e le funzioni linguistiche.	Redigere brevi e semplici testi.														
Riconoscere il proprio ruolo in contesti diversi da quello scolastico.	Relazionarsi autonomamente con l'ambiente e con gli altri.														
L'importanza dell'appartenenza al gruppo classe.	Applica correttamente le regole del vivere civile nelle attività individuali e collettive.														
La differenza dei ruoli.	Rispetta l'autorità.														
Conosce la necessità delle regole della convivenza civile.	E' in grado di eseguire compiti in gruppo, rispettando i ruoli e le opinioni altrui.														
Conosce le conseguenze del proprio comportamento.	E' in grado di seguire le regole della comunità in cui vive.														
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Conosce le fasi di un lavoro.</td> <td>Propone un percorso originale per la realizzazione di un progetto, mediando le proprie idee con quelle dei compagni.</td> </tr> </tbody> </table>	Conosce le fasi di un lavoro.	Propone un percorso originale per la realizzazione di un progetto, mediando le proprie idee con quelle dei compagni.												
Conosce le fasi di un lavoro.	Propone un percorso originale per la realizzazione di un progetto, mediando le proprie idee con quelle dei compagni.														

	Conoscere gli strumenti, i materiali e le metodologie di alcune tecniche grafico-pittoriche.	Saper utilizzare in modo corretto tecniche e strumenti. Realizzare elaborati personali.
--	--	--

Mediazione didattica	SCELTE ORGANIZZATIVE	
	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO E SUSSIDI: <ul style="list-style-type: none"> - Laboratorio in classe - Raggruppamento dei banchi per facilitare il lavoro a piccoli gruppi - Materiale di facile consumo (fogli A4 e/o cartoncini, righello, matita, colori) - Utilizzo degli strumenti multimediali (LIM) e/o del dizionario 	
	TEMPORALITÀ: <ul style="list-style-type: none"> • Ore curricolari: tre 	
	SOCIO-RELAZIONALITÀ: L'attività verrà realizzata creando gruppi eterogenei di alunni all'interno della classe.	
	METODOLOGIA E AZIONE DIDATTICA	
	FASI: <ul style="list-style-type: none"> ✓ FASE 1 – <i>MODELLING</i> (tempo: 30 minuti): L'insegnante illustra agli alunni il compito che dovranno svolgere: creare una piccola rivista di enigmistica in lingua tedesca. Mostra un esempio del lavoro da realizzare e fa notare che i giochi enigmistici (cruiverba, rebus, indovinelli, word searchers, anagrammi) costituiscono uno strumento valido e divertente per imparare parole nuove. ✓ FASE 2 – <i>COACHING</i> (tempo: 30 minuti): L'insegnante incoraggia gli studenti a progettare i giochi e a mettere in relazione i concetti con i giusti vocaboli. ✓ FASE 3 – <i>SCAFFOLDING</i> (tempo: 1 ora): I ragazzi, divisi in gruppi e sostenuti dalla docente con suggerimenti, indicazioni e consigli, iniziano a scrivere semplici definizioni e a preparare gli schemi dei giochi enigmistici. ✓ Fase 4 – <i>FADING</i> (tempo: 1 ora): La supervisione dell'insegnante si riduce progressivamente. I discenti completano in maniera autonoma il loro lavoro. Terminato il compito assegnato, ciascun team lo condivide con i compagni degli altri gruppi. Tutte le parti realizzate vengono poi assemblate. 	
AZIONI: <ul style="list-style-type: none"> - FASE 1: 30 minuti - FASE 2: 30 minuti - FASE 3: 1 ora - FASE 4: 1 ora 		
Valutazione	Parametri individuati nella mappa fattoriale	

Scala dei livelli per la compilazione della mappa fattoriale

Livello	Indicatori esplicativi
---------	------------------------

A - Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B - Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C - Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D - Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.