

Titolo	RegolAmiamoci
Destinatari	Classi 3^C e 3^D del plesso "G. Marconi"
Discipline coinvolte	Educazione Civica, Italiano, Matematica, Inglese, Arte e Immagine, Ed. Fisica, Musica, Tecnologia e Religione Cattolica (solo 3^D)
Contesto di riferimento	<p>Le classi terze del plesso G. Marconi di Fontanafredda, pur nelle loro peculiarità e differenze interne, si dimostrano come delle classi "agitate" sotto molti punti di vista. Nonostante un buon numero di bambini sia interessato e coinvolto nelle attività proposte, molti sono i punti su cui si può lavorare: il turno di parola, il saper ascoltare, il tono di voce, l' accettare le indicazioni delle insegnanti, soprattutto relativamente ai comportamenti da tenere in classe. Alcuni bambini, inoltre, hanno una cura scarsa e poco rispetto dei materiali usati, delle cose prestate dai compagni e della struttura scolastica. Molti alunni faticano ad interiorizzare il concetto di regola, spesso non cogliendone l'importanza in un ambiente dove è fondamentale il rispetto altrui e la serena convivenza civile, come la scuola.</p> <p>Spesso dunque risulta difficile svolgere tranquillamente le lezioni poiché richiami e comunicazioni ai genitori non sembrano avere alcun effetto sui bambini.</p>
Finalità	<p>Abbiamo ritenuto opportuno sviluppare questa UDA sull'importanza delle regole come tutela dei nostri diritti, cercando di definire un percorso che coinvolga molte delle discipline curriculari e che punti ad ottenere una vera e propria "inversione di marcia" comportamentale. Il percorso inizia a Dicembre ed è previsto un tempo di circa due mesi (per un totale di circa 13 ore) per il suo completamento, mentre la pratica delle competenze acquisite proseguirà fino alla fine dell'anno scolastico. Il progetto è articolato in nove fasi, in ognuna delle quali vengono utilizzate delle metodologie specifiche affinché sia presente una costante gradualità negli argomenti e apprendimenti, e durante le quali è stato previsto l'utilizzo di particolari strumenti di valutazione.</p>
Competenze chiave per l'apprendimento permanente – Quadro di riferimento europeo	<p>Comunicazione nella madrelingua Comunicazione in lingue straniere Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico Competenza digitale Imparare a imparare Competenze sociali e civiche</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze disciplinari

- Educazione Civica:
 - Promuovere il rispetto delle regole e della legge nei diversi contesti di vita quotidiana

- Italiano:
 - L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
 - Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

- Matematica:
 - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

- Inglese:
 - L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

- Arte e Immagine e Religione Cattolica:
 - L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

- Musica:
 - L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Educazione Fisica: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. ● Tecnologia: <ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.
<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Educazione Civica: <ul style="list-style-type: none"> - Rispettare regole e regolamenti riferiti a contesti quotidiani e non, comprendendone il significato ● Italiano: <ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. ● Matematica: <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. ● Inglese: <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. ● Arte e Immagine e Religione Cattolica : <ul style="list-style-type: none"> - Produrre rielaborazioni creative di immagini date servendosi di tecniche, materiali e strumenti diversificati

	<ul style="list-style-type: none"> ● Musica: <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e riprodurre ritmi con il corpo. ● Educazione Fisica: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare diversi schemi motori inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea. ● Tecnologia: <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
<p>Principali contenuti disciplinari coinvolti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Italiano: <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming, conversazioni, racconti, attività collettive e confronti in classe su vissuti, esperienze personali o esperienze fatte a scuola; - attività di lettura e comprensione di filastrocche e poesie. ● Matematica: <ul style="list-style-type: none"> - Effettuazione e rappresentazione di indagini statistiche. ● Inglese: <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di un cartellone con semplici comandi; ● Arte e Immagine e Religione Cattolica: <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione in gruppo, di prodotti pittorici, grafici, plastici. ● Musica: <ul style="list-style-type: none"> - Attività di ascolto attivo, concentrandosi in particolare sul ritmo. ● Educazione fisica: <ul style="list-style-type: none"> - Attività di drammatizzazione

	<ul style="list-style-type: none"> ● Religione Cattolica (solo 3^D): - Le regole per una convivenza armoniosa: la gentilezza
<p>Organizzazione dell'ambiente di apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Aula scolastica; ● palestra della scuola/ palestra/ giardino della scuola; ● aula informatica.
<p>Fasi di sviluppo dell'Uda</p>	<p>Prima fase: presentazione del progetto (1 ora)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Spiegare ai bambini l'inizio del percorso, come un "viaggio avventuroso" di cui loro saranno i protagonisti e che ci servirà per stare meglio a scuola; ● breve sondaggio sulla consapevolezza dei bambini rispetto alla situazione classe e al comportamento generale; ● sintesi dei commenti raccolti, ● valorizzare tutti gli interventi, limitare considerazioni negative e demotivanti; ● far sentire tutti partecipi del progetto. ● solo 3^D: durante l'ora di Religione Cattolica i bambini e l'insegnante riflettono sull'importanza di rispettare le regole della gentilezza. Viene utilizzato un video condiviso su classroom, attività di brainstorming e mappa concettuale condivisa. Infine viene elaborato un cartellone con semplici frasi scaturite dalla discussione. <p>Seconda fase: analisi delle preconcoscenze (2 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Raccolta delle preconcoscenze della classe sul fulcro fondamentale del lavoro; ● cosa sono le regole, perché sono importanti e quali sono le loro funzioni all'interno della società; ● brainstorming all'interno dell'attività di circle time; ● creare un clima di serenità e condivisione, favorendo la libera espressione di idee, opinioni, sentimenti e vissuti personali; ● utilizzare domande-stimolo (Cosa sono le regole? Dove ci sono le regole? Cosa succede se non si rispettano le regole? Cosa succede quando rispettiamo le regole? Perché non rispettiamo le regole? Cosa potrebbe succedere se nessuno rispettasse le regole?); ● raccolta delle considerazioni più significative; ● accertarsi che tutta la classe abbia capito il percorso che si seguirà. <p>Terza fase: Cooperative Learning (2 ore)</p>

- Lavoro in piccoli gruppi nel rispetto della Normativa Covid (consente lo sviluppo di abilità sociali, interdipendenza positiva, abilità metacognitive, valorizzando il processo e non il prodotto);
- creare 4/5 gruppi composti da 4/5 bambini;
- spiegare ai bambini la modalità di lavoro attraverso mappa alla lavagna o Power Point;
- assegnare ruoli precisi ad ogni componente del gruppo, numerandoli: 1. responsabile del volume della voce 2. responsabile del materiale 3. responsabile del tempo 4. presentatore dell'attività (se i bambini sono 5, lo stesso ruolo può essere assegnato a due di loro);
- ogni bambino deve sentirsi partecipe e importante per il gruppo;
- ogni gruppo lavora alla definizione di regole in un ambito specifico: - gruppo 1 regole per il lavoro individuale in classe; - gruppo 2 regole per lavorare in gruppo; - gruppo 3 regole per seguire una lezione - gruppo 4 regole per la cura e l'ordine del materiale - gruppo 5 regole per il gioco durante la ricreazione;
- gli insegnanti trovano immagini stimolo o video/risorse multimediali;
- i bambini partono dalle immagini fornite per discutere i comportamenti corretti e scorretti in una determinata situazione;
- in seguito il gruppo deve elencarli ed estrapolarne alcune semplici regole;
- le regole vengono espresse in positivo (quindi, ad esempio "Non correre" diventerà "Camminare lentamente");
- conclusa questa fase, ogni gruppo presenterà agli altri quanto prodotto.

Quarta fase: Drammatizzazione (1 ora)

- Fase da svolgersi all'aria aperta o in palestra/palestrina;
- i bambini organizzano, in piena autonomia, una drammatizzazione di alcuni comportamenti negativi e i relativi comportamenti corretti da tenere a scuola, mantenendo la suddivisione in gruppi della fase precedente;
- drammatizzazione paradossale della realtà, poi modeling, cioè l'attivazione di processi di modellamento nei loro compagni.
- i bambini seguono un brano musicale (a discrezione dell'insegnante): quando la velocità è lenta ci si comporta bene, quando è veloce ci si comporta male;
- l'exasperazione dei comportamenti sbagliati attraverso la simulazione, permette ai bambini di riflettere sui possibili modi per evitarli o trovare un'alternativa;
- la rispettiva simulazione dell'atteggiamento corretto, invece, funge da modello da imitare e da valida alternativa;
- a conclusione del lavoro i bambini compilano una scheda di autovalutazione del lavoro svolto in gruppo.

Quinta fase: filastrocca "Evviva la scuola" (2 ore)

A scuola tutti andiamo
e felici ci incontriamo,
a piedi o in bicicletta
e in macchina chi ha fretta.
Un **saluto** alla maestra
ai genitori dalla finestra
e per ben cominciare
proviamoci a **contare**..
Seduti in cerchio
una storia leggiamo
e per parlare **alziamo la mano**.
Orecchie aperte, guardarsi negli occhi
è una regola: non facciamo gli sciocchi!
Parole gentili da non dimenticare:
"Grazie!" "Per favore!" si devono usare.
Al mio amico chiedo se vuole giocare
e so dirgli "**scusa**" se lo faccio arrabbiare.
Se poi **aiutiamo** e la mano tendiamo
a chi camminare non sa
insieme felici si sta.
Meno confusione e meglio insieme si starà,
se ciascuno di noi a **rispettare il proprio turno**
imparerà!
Non spingere, non picchiare sono regole da applicare,
se a volte litighiamo per un libro o un pennarello,
far la pace sarà bello
abbracciandoci da veri amici
e tornare a giocare felici.
Dopo aver giocato in allegria
tutti insieme **ritiriamo** in compagnia.
Ogni cosa al suo posto rimettiamo
senza far troppo baccano.
Non rompo i giochi
e non li prendo di mano:
io li rispetto, non sono villano!
Se un libro è a terra
non lo calpesto,
ma lo raccolgo lesto, lesto.
Sono le dodici, su in fretta
la sala mensa ci aspetta
seduti composti, non urliamo
e un po' di tutto **assaggiamo**.
Filastrocca della scuola,
dove si gioca e si lavora.
tante cose puoi imparare,
ma per riuscirci ... ti devi **impegnare**

- I bambini scriveranno questa filastrocca con il pc, in aula informatica, utilizzando diversi font;
- una volta raccolti tutti i prodotti vengono presentati alla classe, in un clima di confronto e rispetto.

	<p>Sesta fase: le regole della nostra classe (3 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Raccogliamo il tutto in un cartellone (in lingua inglese) in grado di mettere in evidenza con chiarezza e ricordare puntualmente ai bambini quanto prodotto; ● ogni classe sceglierà le regole che sono risultate necessarie dalle discussioni dei bambini e dai lavori delle fasi precedenti; ● scelta delle regole da applicare sempre, ogni giorno, in classe; ● distinzione tra divieti, pericoli e buone indicazioni sui comportamenti da tenere a scuola; <p>Settima fase: contratto (1 ora)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Viene redatto, da parte dell'insegnante, un vero e proprio patto, in cui le due parti, bambini e docenti, si impegnano a rispettare le regole, firmando un contratto tutti insieme...questo dovrebbe generare unità e un senso di responsabilità molto forte; ● il tutto viene fatto in un clima "cerimoniale"; ● questa fase li farà sentire più grandi e, in un certo senso, cittadini. <p>Ottava fase: schede di autovalutazione (1 ora)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Somministrazione delle schede di autovalutazione, in cui si chiede ai bambini di rispondere su una scala da 1 a 3 quanto si è bravi nel rispettare una determinata regola; ● le schede saranno somministrate all'inizio del percorso, nel mezzo e alla fine. Si noteranno e commenteranno i cambiamenti percettibili, analizzando i dati statisticamente, creando dei grafici. <p>Nona fase: proseguimento dell'Uda durante il resto dell'anno scolastico</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ogni classe adotterà una strategia per continuare il lavoro durante tutto l'anno scolastico, tramite lotterie, giochi di gruppo e a premi.
<p>Valutazione formativa e autentica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Valutazione iniziale sulle preconoscenze; ● valutazione e osservazione in itinere da parte dei docenti; ● autovalutazione iniziale e finale da parte dei bambini.

