**Format per la progettazione di**
**Unità di Apprendimento (U.A.) per competenze**

**U.A. n. 1 Tot. Ore: xx Periodo: Gen/Feb**

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo Unità | [indicare il titolo dell’U.A., es. *Leggere un tabella con dati statistici*] |
| Destinatari | [indicare i destinatari dell’U.A., es. *alunni della Classe IIA …*] |
| Disciplina/e ore previste | [indicare la o le discipline coinvolte nell’U.A. e le ore previste per ciascuna, es: *Matematica – 4 ore*, *Scienze – 2 ore.*] |
| Competenze che l’U.A. si prefigge di sviluppare | [elencare le Competenze (tratte dalle Indicazioni Nazionali 2012, Competenze chiave europee), che l’U.A. si propone di sviluppare, selezionandole tra quelle definite nella progettazione disciplinare] |
| Principali contenuti disciplinari coinvolti [Risorse] ovvero: capacità, conoscenze e abilità | [elencare i principali contenuti disciplinari specifici che la presente U.A. coinvolge, es. *analisi statistica di dati, concetti di “campione”, “media”, “ordinamento dati”, ecc.*] |
| Situazione-problema tratta dal mondo reale da cui parte l’U.A. | [descrivere il problema paradigmatico che rappresenta il punto di partenza dell’U.A., es. *Estrapolate le informazioni più importanti presenti nella tabella dei risultati dell’indagine effettuata fra i giovani …*] Vedere la *Guida alla progettazione di situazioni problema*, allegata al presente documento. |
| Attività previste nell’U.A. | [descrivere le attività previste nell’U.A., traendo spunto dal seguente elenco: (utilizzare solo le voci pertinenti e integrare con altre adeguate all’U.A.)]* Rilevazione delle preconoscenze degli studenti ritenute necessarie attraverso … (test a risposta chiusa, saggi brevi, prove pratiche, esperienze guidate, …).
* Lezioni frontali che prevedono … (*distribuzione di organizzatori anticipati, esposizione e discussione di contenuti, presentazione e discussione di casi, studio di testi, modelling, distribuzione di schede di sintesi, glossari e schemi, costruzione di mappe concettuali di sintesi, …*).
* Valutazione formativa attraverso … (*test a risposta chiusa, saggi brevi, prove pratiche, esperienze guidate, costruzione di prodotti/elaborati da parte degli allievi…).*
* *Feedback sulle prove di valutazione formativa attraverso … (correzione degli elaborati in classe, discussione degli errori più frequenti, rilevazione delle discrepanze tra prova pre-lezione e post- lezione, …*).
* Interazione tra allievi attraverso … (*tutoring tra pari, discussione in piccolo gruppo, discussione di classe, …*).
* Confronto dei prodotti dello studente con i prodotti dei propri pari attraverso … (*autopresentazione dei prodotti degli studenti alla classe, difesa dei propri prodotti in un dibattito, analisi dei punti di forza e dei punti di debolezza dei prodotti degli studenti, correzione incrociata degli elaborati, correzione collettiva, …*).
* Riflessione conclusiva volta all’estrapolazione di regole generali e “buone pratiche” per risolvere i problemi della tipologia proposta attraverso … (*esplicitazione della procedura per l’effettuazione di un’indagine statistica, …*).
* Resoconto finale di processo attraverso … (*es. griglie di osservazione compilate dal docente e schede di autovalutazione delle competenze compilate dagli studenti, ecc.*).
 |
| Prodotti che gli alunni devono costruire nell’ambito delle attività dell’U.A. | [descrivere i prodotti che gli alunni devono costruire nell’U.A. e che testimoniano il livello di competenza raggiunta al termine dell’U.A. stessa, es. *un testo di sintesi, un grafico, una presentazione Powerpoint, un video, …*] |
| Strumenti e risorse digitali da utilizzare | Libri di testo, LIM e Personal PCRisorse digitali: Edmodo, Word, Cmap |

**Prestazioni attese dall’alunno al termine dell’U.A.**

(per ciascuna delle tre sezioni, completare solo le voci pertinenti e cancellare le voci non pertinenti)

|  |  |
| --- | --- |
| Abilità di **interpretare problemi aperti** [Strutture di interpretazione] | Al termine dell’U.A., ci si attende che l’alunno sia in grado di:Cogliere … (*elementi chiave, collegamenti e relazioni, …*) Identificare … (*dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, …*)Individuare … (*elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, …*) Localizzare … (*informazioni, concetti, …*)Riconoscere …(*situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, …*) Scegliere … (*le risorse più opportune, …*)Selezionare … (*le risorse più opportune, …*) |
| Abilità di **applicare strategie risolutive** a problemi aperti [Strutture di azione] | Al termine dell’U.A., ci si attende che l’alunno sia in grado di:Analizzare ... (contenuti, processi, ...)Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)Calcolare ... (algoritmi, ...)Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...) Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...) Costruire ... (prodotti, ...)Descrivere ... (oggetti, processi, soluzioni, ...)Dimostrare ... (soluzioni, ...)Eseguire ... (procedure, ...)Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...) Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...) Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...) Produrre ... (prodotti, ...)Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...) Realizzare ... (prodotti, elaborati, ...)Riassumere ... (contenuti, processi, ...)Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...) |
| Abilità di **riflettere sulle proprie strategie**[Strutture di autoregolazione] | Al termine dell’U.A., ci si attende che l’alunno sia in grado di:Argomentare … (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, …)Chiarificare … (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, …)Motivare … (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, …)Criticare … (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, …)Trovare errori … (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, …)Giustificare … (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, …)Giudicare … (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, …)Difendere … (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, …) |

**Valutazione dei livelli di competenza**

|  |
| --- |
| **LIVELLI E 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. | Risolve in modo autonomo problemi che richiedono **scelte molteplici e non banali** (=originali, non convenzionali), in situazioni mai viste prima nella didattica. Sa **argomentare efficacemente** e consapevolmente le proprie scelte ed opinioni. | Competente con originalità e padronanza |
| **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. | Risolve in modo autonomo problemi che richiedono di **scegliere** le risorse da utilizzare nel bagaglio di quelle possedute, in **situazioni mai viste prima in quella forma** nella didattica. | Competente |
| **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. | Risolve in modo **autonomo** problemi puramente esecutivi (che richiedono solo di **applicare**, non di scegliere), anche in situazioni non perfettamente analoghe a quelle didattiche. | Esecutore autonomo |
| **D** – Iniziale | L’alunno/a, **se opportunamente guidato/a**, svolge **compiti semplici** in **situazioni note**. | Risolve problemi puramente esecutivi (che richiedono solo di **applicare**, non di scegliere), solo se **guidato**, anche se in situazioni note. | Non autonomo |

**Guida alla costruzione di situazioni-problema**

|  |  |
| --- | --- |
| **Attività:** | **Esercitabili su:** |
| Analizzate ... con la griglia di criteri fornitaCalcolate il costo di ...Cercate in Rete informazioni attendibili su ... motivando le vostre scelteClassificate nelle categorie date i seguenti ...Collegate ... alle vostre esperienze di vita quotidianaConfrontate ... e ... sulla base dei criteri fornitiCostruite un ... che rispetti i requisiti fornitiDescrivete ... utilizzando lo schema propostoDescrivete come si è sentito secondo voi il protagonista di ... spiegando anche il perchéDescrivete con parole vostre ...Descrivete cosa avete imparato nel realizzare ...Descrivete cosa avete imparato nel vedere ...Descrivete cosa fareste diversamente se doveste realizzare una seconda volta ...Descrivete cosa fareste se doveste realizzare ...Descrivete i problemi che avete dovuto affrontare nel realizzare ...Descrivete le esperienze simili che avete vissuto personalmente che vi sono venute in mente nel vedere ... Descrivete le scelte che avete fatto nel realizzare ... e giustificateleDite chi è il probabile autore di ... motivando la vostra ipotesiDite quali sono gli elementi comuni in ... e ...Elencate gli elementi che già conoscevate che avete trovato in ...Elencate i termini non chiari che avete trovato in ...Formulate suggerimenti per realizzare ...Giustificate le scelte fatte dall’autore di ...Identificate cosa serve per realizzare ...Identificate gli elementi che caratterizzano ... mettendolo in relazione con un altro simileIdentificate i concetti-chiave in ...Identificate le parti componenti in ...Identificate le parti più importanti in ...Inventate delle risposte a tutte le possibili domande che si potrebbero fare su ...Inventate tutte le possibili domande che si potrebbero fare su ...Inventate una soluzione per ...Ipotizzate i problemi che potrebbero sorgere nell’organizzazione di ...Mettete in atto un ... che rispetti i requisiti fornitiMettetevi nei panni di un personaggio di ... e raccontate la vicenda dal vostro punto di vistaProgettate un ... che rispetti i requisiti fornitiRappresentate graficamente il seguente ... sulla base dei criteri datiRealizzate ... che rispetti i requisiti fornitiRiassumete sinteticamente ... in uno spazio (es. 30 righe) o in un tempo (es. 20 minuti) limitatoRiscrivete ... in una forma espressiva differenteSpiegate come si può realizzare un ...Spiegate come vi siete sentiti quando avete visto ...Spiegate cosa è successo in ... ricostruendo la sequenza temporale degli eventiSpiegate perché è successo quell’evento in ...Spiegate quale cosa è più facile/difficile tra ... e ...Trasformate ... in ...Trovate le similarità/differenze tra ... e ...Trovate tutte le “buone ragioni” per mettere in atto ...Trovate tutti gli errori e incongruenze in ...Trovate tutti gli esempi di ... che hanno le caratteristiche dateTrovate tutti i collegamenti possibili tra la vita quotidiana e ...Trovate tutti i collegamenti possibili tra quanto avete appreso a scuola e ...Trovate tutti i possibili esempi di ...Trovate tutti i punti di debolezza di ...Trovate tutti i punti di forza di ...Valutate ... assegnando un giudizio sulla base dei criteri forniti | Animazione computerizzata Articolo di quotidiano Canzone/filastrocca Cartone animato Descrizione di un caso Discorso a tema in pubblico Discussione di gruppo Disegno/muralesEsposizione/museoEvento pubblico Fiera/festival Fotografia FumettoGioco a quizGioco computerizzatoGioco da tavoloGioco di movimentoGioco di ruoloInchiesta o sondaggioIntervistaNarrazionePerformance di teatro/mimo/danza PersonaggioProblema matematicoProdotto di arte/artigianato Prodotto medialeProgettoProgramma radio/tvPuzzleSaggioSchema o mappa concettualeSito webSketch o scenettaSoftware di simulazione Spettacolo di burattini Termine/concettoViaggio o escursioneVideo clip |