

SECONDA UDA MULTIDISCIPLINARE PER LE CLASSI PRIME E SECONDE
IC CARLO LEVI
Anno scolastico 2023-2024

IMPRENDITORIALITA'

“EUREKA!FUNZIONA!”

Presentazione

I ragazzi delle classi prime e seconde suddivisi in gruppi di alunni costruiranno, partendo da un Kit di materiale fornito da Unindustria in collaborazione con Federmeccanica, un prodotto (giocattolo) che deve avere quale unica caratteristica vincolante l'essere mobile.

In ogni classe verrà poi selezionato il lavoro ritenuto migliore da presentare ad una gara territoriale, nel corso della quale saranno valutati da una giuria che terrà conto di tutti i prodotti: il giocattolo, il diario di bordo, il disegno, lo slogan pubblicitario, nonché la presentazione che del giocattolo gli alunni riescono a fare.

Compito per gli alunni

- 1) il gruppo classe viene diviso in gruppi di 4/7 alunni eterogeneo e a ciascun gruppo viene fornito un kit di materiali composto, ad esempio, da motorini, fili in metallo, tondini di legno, rotelline, elastici, etc.
- 2) nel gruppo ciascun alunno assume un ruolo preciso. I ruoli sono: disegnatore tecnico, estensore del diario di bordo, costruttore, disegnatore artistico e pubblicitario;
- 3) il gruppo dovrà accordarsi su quale giocattolo costruire con il materiale dato e poi realizzarlo;
- 4) le uniche due regole da rispettare sono: 1) il giocattolo deve essere mobile almeno in alcune delle sue parti (aprire, saltare, ruotare, alzare); 2) le idee non vengono proposte dagli insegnanti, nascono dal lavoro del gruppo. Il progetto intende sviluppare l'attitudine al fare, lasciando che gli alunni si esprimano liberamente senza l'interferenza degli adulti, diventando indipendenti e imparando a risolvere i problemi da soli. L'insegnante in questo contesto è un facilitatore del percorso.

Al termine del periodo dato per la realizzazione del giocattolo, circa 6/8 settimane con un minimo di 35 ore impiegate, le classi decidono quali sono i giocattoli che saranno presentati alla competizione territoriale.

Obiettivi principali

- Coltivare la naturale predisposizione degli alunni a capire il funzionamento delle cose che li circondano;
- coltivare il desiderio di costruire e creare, utilizzando la fantasia e quindi innovando, proprio degli alunni di questa fascia di età;
- investire in creatività;
- fornire un'opportunità di applicare le conoscenze acquisite a scuola e quindi di sviluppare

le competenze;

- sperimentare un approccio interdisciplinare delle conoscenze acquisite: mentre si fanno i calcoli necessari per il disegno tecnico, si deve descrivere nel diario cosa si sta facendo;
- sviluppare competenze di team working, relazionali ed allo stesso tempo sviluppare il senso di responsabilità: il lavoro di ciascuno contribuisce al successo del lavoro del gruppo;
- fornire un'occasione in più alla scuola per praticare il cooperative learning in alternativa alla lezione frontale ed al trasferimento verbale delle conoscenze da docente a discente;
- fornire un'occasione agli alunni, che non faticano ad immaginarsi astronauti, esploratori, paleontologi, di sperimentare quanto possa essere divertente fare l'inventore o l'ingegnere, senza distinzione di genere.

Realizzazione e tempi

- i kit verranno consegnati alle scuole tra dicembre 2023 e gennaio 2024
- lo svolgimento del progetto avverrà tra gennaio e marzo 2024
- entro il 5 aprile 2024 i lavori dovranno essere conclusi ed entro non oltre tale data, dovrà essere inviata al Team Capitale Umano di Unindustria la documentazione relativa al progetto
- la gara territoriale per piccoli inventori si svolgerà entro il mese di aprile 2024

I contenuti necessari per affrontare il compito di realtà proposto

Lettere	tecniche per la stesura del diario di bordo e del foglietto delle istruzioni secondo un registro linguistico adeguato. Controllo dell'esposizione orale.
Lingue straniere	traduzione dall'italiano all'inglese e allo spagnolo di alcune parti del lavoro (foglietto delle istruzioni) secondo un registro linguistico adeguato
Matematica e Tecnologia	costruzione di tabelle, grafici e disegni a partire da una raccolta dati; utilizzo di risorse informative e organizzative per realizzare prodotti; utilizzo di calcoli per il disegno e le parti meccaniche
Scienze	spiegazione delle attività e dei processi/fenomeni alla base del prodotto realizzato
Arte e Immagine	realizzazione di un volantino per pubblicizzare il prodotto attraverso l'utilizzo di tecniche grafico-artistiche adeguate
Musica	creazione di una presentazione multimediale con supporto musicale.
Educazione fisica	Controllo della motricità fine.
Religione\ materia alternativa	Riflessione e considerazioni sul valore del giocattolo.

Le competenze del profilo

Materia	Competenze del profilo							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Lettere	X			X	X	X	X	X
Inglese - spagnolo		X		X	X	X	X	X
Matematica e scienze			X	X	X	X	X	X
Arte e immagine	X			X	X	X	X	X
Tecnologia			X	X	X	X	X	X
Musica				X	X	X	X	X
Educazione fisica				X	X	X	X	X
Religione/Materia alternativa				X	X	X	X	X

Competenze specifiche sviluppate nel progetto

Competenze del profilo	Competenze specifiche
1. Comunicazione nella madrelingua	<ul style="list-style-type: none"> organizzare le informazioni raccolte in un testo informativo coerente e coeso con un linguaggio adatto al contesto esporre oralmente adattando i registri in base alla situazione comunicativa e all'interazione con il pubblico usare termini specialistici in base ai campi di discorso
2. Comunicazione nelle lingue straniere	<ul style="list-style-type: none"> individuare elementi culturali veicolati dalla lingua materna e confrontarli con quelli veicolati dalla lingua straniera produrre un testo semplice e corretto in lingua inglese che riprenda i concetti principali del testo in lingua materna produrre un testo semplice e corretto in lingua spagnola che spieghi le attività svolte nella scuola
3. Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> raccogliere dati analizzare e interpretare rappresentazioni di dati usare il linguaggio matematico e scientifico-tecnologico per descrivere fenomeni della realtà
4. Competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> usare le tecnologie della comunicazione per ricercare informazioni usare strumenti digitali per produrre materiali di lavoro
5. Imparare ad imparare	<ul style="list-style-type: none"> essere capace di ricercare nuove informazioni organizzare autonomamente il proprio lavoro;
6. Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e progetti impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri avere attenzione per le funzioni pubbliche alle quali si partecipa (esposizione pubblica del proprio lavoro)
7. Spirito di iniziativa	<ul style="list-style-type: none"> Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi

	<ul style="list-style-type: none"> ● Si assume le proprie responsabilità, sa chiedere aiuto e fornire aiuto ● Si misura con le novità e gli imprevisti
8. Consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> ● impegnarsi a progettare, secondo i propri talenti, un prodotto che illustri le attività della scuola ● usare le tecniche più adeguate per realizzarlo

Periodo svolgimento UDA: da gennaio a marzo
Tempo a disposizione (scansione delle fasi di lavoro)

- 6 h a scuola nelle ore di italiano per comprendere e analizzare l'obiettivo assegnato e impostare la presentazione, dividendosi i compiti all'interno dei gruppi.
- 6 h a casa per ricercare dati e informazioni utili e per proseguire il lavoro impostato a scuola
- 14 h a scuola nelle ore di matematica e tecnologia per il lavoro con i dati numerici, la realizzazione e messa a punto.
- 3 h a scuola nelle ore di inglese e spagnolo per tradurre la presentazione
- 3 h a scuola nelle ore di arte e immagine per progettare e realizzare il volantino
- 3 h a scuola nelle ore di musica per realizzare il prodotto multimediale
- 2 h a scuola nelle ore di educazione fisica per le attività specifiche
- 2 h a scuola nelle ore di religione/materia alternativa per le attività specifiche
- 2 h a scuola nelle ore di italiano per esporre il proprio lavoro

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO MULTIDISCIPLINARE

Modalità di valutazione:

- osservazione degli elaborati dei singoli alunni
- griglia di osservazione dei processi di lavoro in gruppo
- relazione finale di autovalutazione dell'alunno

competenza chiave: 1. Comunicazione nella madrelingua				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> ● organizza le informazioni raccolte in un testo informativo coeso e coerente ● espone oralmente in base alla situazione comunicativa con un registro linguistico adeguato; ● usa termini specialistici in base ai campi di discorso 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale (D)	<input type="checkbox"/> base (C)	<input type="checkbox"/> intermedio (B)	<input type="checkbox"/> avanzato (A)
organizza le informazioni raccolte in un	• elementare	• essenziale	• appropriato	• originale

testo informativo				
espone e adatta il registro linguistico	• mnemonico	• basilare	• accurato	• elaborato
usa un repertorio lessicale	• limitato	• semplice e con pochi termini tecnici	• ampio e con diversi termini tecnici	• esteso e con molti termini tecnici

competenza chiave: 2. Comunicazione nelle lingue straniere				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> • individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera • produce un testo semplice e corretto in lingua inglese e spagnola che riprenda i concetti principali del testo in lingua materna 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale	<input type="checkbox"/> base	<input type="checkbox"/> intermedio	<input type="checkbox"/> avanzato
individua elementi culturali in lingua materna e li confronta	• solo alcuni punti essenziali	• tutti i punti essenziali	• la maggior parte dei punti	• tutti i punti
produce un testo semplice in lingua inglese e spagnola	• ridotto	• completo	• esauriente	• dettagliato

competenza chiave: 3. Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> • raccoglie, analizza e interpreta rappresentazioni di dati • usare il linguaggio matematico e scientifico-tecnologico per descrivere fenomeni della realtà 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale	<input type="checkbox"/> base	<input type="checkbox"/> intermedio	<input type="checkbox"/> avanzato
analizza dati in modo	• elementare	• accettabile	• approfondito	• accurato
usa il linguaggio matematico in modo	• occasionale	• superficiale	• proficuo	• consapevole

competenza chiave: 4. Competenze digitali				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> • usa le tecnologie della comunicazione per ricercare informazioni; • usa strumenti digitali per produrre materiali di lavoro; 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale	<input type="checkbox"/> base	<input type="checkbox"/> intermedio	<input type="checkbox"/> avanzato
ricerca informazioni in modo	• dispersivo	• esecutivo	• autonomo	• esperto
produce documenti digitali	• solo abbozzati	• rispondenti alle richieste minime	• organici	• accurati

competenza chiave: 5. Imparare ad imparare				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> • è capace di ricercare nuove informazioni; • organizza il proprio lavoro; 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale	<input type="checkbox"/> base	<input type="checkbox"/> intermedio	<input type="checkbox"/> avanzato
ricerca informazioni	• solo se sollecitato	• con l'aiuto di modelli	• con perizia	• con consapevolezza
organizza il lavoro	• solo se guidato	• in modo appena adeguato	• in modo efficace	• in modo efficiente

competenza chiave: 6. Competenze sociali e civiche				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> • collabora con i compagni nella realizzazione di attività e progetti; • si impegna per portare a compimento il lavoro intrapreso; • dimostra attenzione per esposizione pubblica del proprio lavoro 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale	<input type="checkbox"/> base	<input type="checkbox"/> intermedio	<input type="checkbox"/> avanzato
con i compagni ha un comportamento	• non adeguato	• corretto	• collaborativo	• proattivo
si impegna in modo	• saltuario	• settoriale	• assiduo	• continuo
nell'esposizione	• limitata	• superficiale	• apprezzabile	• elevata

dimostra una attenzione				
-----------------------------------	--	--	--	--

competenza chiave: 7. Spirito di iniziativa				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> • Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi • Si assume le proprie responsabilità, sa chiedere aiuto e fornire aiuto • Si misura con le novità e gli imprevisti 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale	<input type="checkbox"/> base	<input type="checkbox"/> intermedio	<input type="checkbox"/> avanzato
• Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi	• superficiale	• globale	• puntuale	• accurato
• Si assume le proprie responsabilità , sa chiedere aiuto e fornire aiuto	• Non adeguato	• In modo appena adeguato	• in modo efficace	• in modo efficiente
• Si misura con le novità e gli imprevisti	• Non adeguato	• In modo appena adeguato	• in modo efficace	• in modo efficiente

competenza chiave: 8. Consapevolezza ed espressione culturale				
evidenze:	<ul style="list-style-type: none"> • si impegna a progettare, secondo i propri talenti, un prodotto artistico • usa le tecniche più adeguate per realizzarlo 			
	livelli di padronanza			
	<input type="checkbox"/> iniziale	<input type="checkbox"/> base	<input type="checkbox"/> intermedio	<input type="checkbox"/> avanzato
Si impegna a progettare in modo	• superficiale	• globale	• puntuale	• accurato
usa le tecniche in modo	• solo abbozzato	• rispondente alle richieste minime	• valido	• ricco

