TITOLO UDA	**Diamoci una mano**	
Sfondi	**TEMATICO/PROBLEMATICO**	Solidarietà e aiuto reciproco
	METODOLOGICO	Didattica inclusiva - laboratoriale – digitale-metacognitiva
Tempo	1° quadrimestre	
Classi coinvolte	CLASSI QUINTE	
Compito di realtà	Il **compito di realtà** è una situazione problema che richiede agli alunni di utilizzare il proprio sapere mobilitando abilità e conoscenze in contesti nuovi. Requisiti: • situazione-problema nuova per l'alunno • situazione che richiede l'integrazione degli apprendimenti posseduti • situazione aperta e inedita che lasci spazio alla discussione • situazione che l'alunno deve poter affrontare in autonomia • situazione con un livello di difficoltà voluto, definendo le risorse da mobilizzare **COMPITO DI REALTÀ: Partecipa attivamente e consapevolmente ad eventi di solidarietà.** **SCOPO : Promuovere atteggiamenti e comportamenti di rispetto reciproco e di solidarietà nei confronti degli altri.**	

COMPETENZE CHIAVE - TRASVERSALI

COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE
Ascolta e comprende messaggi e testi di vario genere, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Esprime in maniera chiara e corretta esperienze personali e contenuti disciplinari utilizzando linguaggi specifici.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA
Ascolta e comprende, istruzioni, frasi e semplici testi e brevi dialoghi in situazioni note. Descrive con semplici frasi, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE,TECNOLOGIE E INGEGNERIA
Analizza e risolve situazioni problematiche ipotizzando percorsi risolutivi ed applicando adeguate procedure. Sceglie e utilizza le modalità più opportune per rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti.

COMPETENZA DIGITALE
Sceglie e utilizza le tecnologie per comunicare, ricercare e analizzare dati e informazioni.

COMPITO DI REALTA'
Partecipa attivamente e consapevolmente ad eventi di solidarietà.

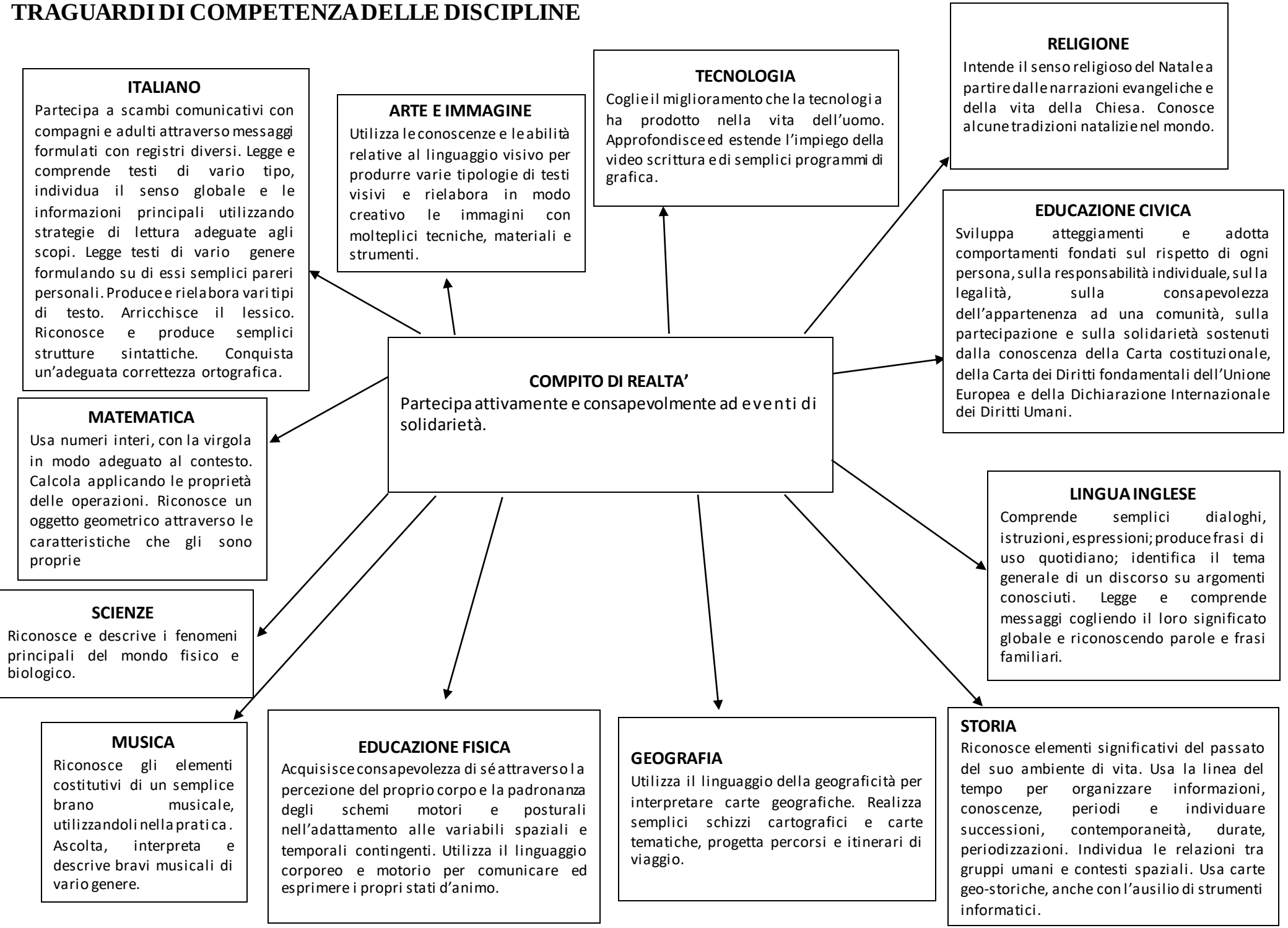
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
Analizza gli aspetti fisici, storici e culturali del proprio ambiente per costruire la propria identità culturale in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. Sperimenta varie tecniche e linguaggi creativi per esprimere idee, esperienze ed emozioni.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si confronta e collabora con gli altri apportando il proprio contributo, nel rispetto del lavoro altrui. Conosce e rispetta norme e regolamenti, assume e diffonde comportamenti corretti nei confronti dell'ambiente.

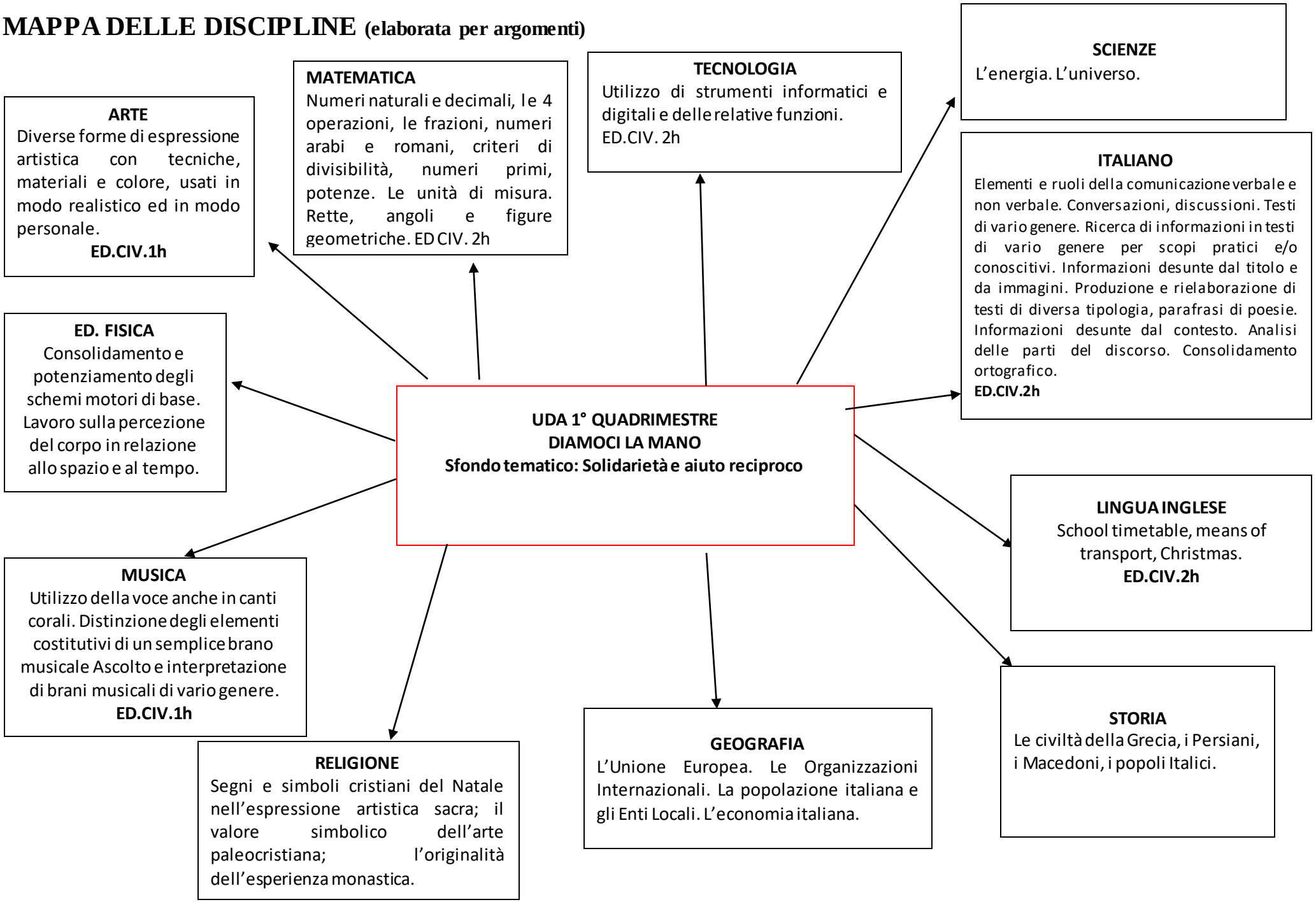
COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Pianifica ed elabora semplici progetti, dimostrando originalità

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
Utilizza in modo autonomo e consapevole strategie per comprendere, rielaborare ed esporre. Organizza in modo autonomo ed efficace il proprio Lavoro, scegliendo il materiale necessario e più adatto per lo svolgimento delle attività

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE



MAPPA DELLE DISCIPLINE (elaborata per argomenti)



PERCORSO METODOLOGICO	
I FASE DI AVVIO *(attivazione delle conoscenze pregresse, motivazione al compito, analisi dei bisogni formativi e dei prerequisiti, esplicitazione dell'UDA, …)*	SETTING: aula, palestra, laboratori, spazi esterni. MOTIVAZIONE AL COMPITO: Visione di fonti scritte e/o digitali al fine di sensibilizzare e di stimolare la curiosità degli alunni ed individuare un sito di interesse. ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI E DEI PREREQUISITI: Introduzione della tematica attraverso domande stimolo (brainstorming iniziale). Rievocazione delle conoscenze pregresse. ESPLICITAZIONE DELL'UDA: Informazioni sulle attività che si andranno a realizzare; presentazione del materiale da utilizzare; formulazione, da parte degli alunni, di ipotesi sul tipo di attività che si aspettano di svolgere.

II FASE DI IMPLEMENTAZIONE *(suddivisa in micro- fasi operative in cui si esplicitano le azioni di insegnamento/apprendimento to realizzate principalmente attraverso:* - *sollecitazione cognitiva del docente* - *riflessioni e rielaborazioni individuali dell'alunno* - *lavori in apprendimento cooperativo)* osservazioni in itinere dell'alunno e dell'insegnante eventuale rimodulazione del percorso	SETTING: aula, palestra, laboratori, spazi esterni SOLLECITAZIONE COGNITIVA DEL DOCENTE: Visione di materiali multimediali, lettura di articoli, di documenti ufficiali. RIFLESSIONE E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI DELL'ALUNNO: Dialoghi, produzione orale e scritta di testi, presentazioni in Ppt, video, rappresentazioni grafiche anche con strumenti digitali. LAVORI DI GRUPPO E ATTIVITA' LABORATORIALI: progettazione e realizzazione del compito di realtà

III FASE DI METACOGNIZIONE *(ricostruzione del percorso e dei processi da parte degli alunni, autovalutazione, …)*	**RICOSTRUZIONE SISTEMATICA E QUOTIDIANA DEL PERCORSO E DEI PROCESSI DEGLI ALUNNI** **Prima fase** ricostruzione del percorso **Seconda fase** riflessione sui processi da parte degli alunni **AUTOVALUTAZIONE** Autobiografie cognitive (far raccontare all' alunno quali sono le difficoltà che ha incontrato, in che modo le abbia superate, far descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti e, infine, far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato).
COLLABORAZIONI *(Utilizzo di esperti/associazioni, uscite sul territorio, …)*	

MODALITA' DI VALUTAZIONE	- Compito di realtà -valutazione autentica (vedi sopra) - Griglie di osservazione -valutazione formativa - Autobiografie cognitive -valutazione riflessiva (vedi fase di metacognizione)

MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE *(utilizzo del diario di bordo, schede di osservazione, di autovalutazione, raccolta dei prodotti significativi, …)*	Schede di osservazioni e raccolta di prodotti

PERCORSO DI ED. CIVICA A.S. 2025/26			
UDA	NUCLEI CONCETTUALI	OBIETTIVI	ATTIVITA'
DIAMOCI LA MANO	**COSTITUZIONE** Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani **SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'** Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità. **CITTADINANZA DIGITALE** Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali propri di ciascun contesto comunicativo	Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti. Conoscere il valore della legalità Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	**Italiano 2h:** letture e discussione, composizione di testi inerenti l'impegno sociale; lettura e riflessione sugli articoli dei documenti ufficiali che sanciscono il principio di solidarietà. **Tecnologia 2h:** uso di strumenti digitali e tecnologici e delle loro funzioni; **Inglese 2h:** Christmas: ascolto, letture, conversazioni, produzione scritta, canti, filastrocche… **Matematica 2h:** risoluzione di situazioni problematiche, indagine statistica, grafici, raccolta dati; **Musica 1h:** utilizzo della voce anche in canti corali, conoscenza e interpretazione di brani musicali inerenti l'impegno sociale; **Arte 1h:** realizzazione di spot e slogan pubblicitari per promuovere eventi di solidarietà.

	ITALIANO
Ascolto	Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi e le informazioni essenziali di una esposizione.
Parlato	Interagire oralmente con domande, spiegazioni ed esempi.
Lettura	Leggere e confrontare informazioni contenute in testi diversi per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
Scrittura	Sperimentare, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, integrando il testo verbale con materiali multimediali.
Lessico	Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura.
Riflessione linguistica	Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole e semplici strutture sintattiche.
	INGLESE
Ascolto	Comprendere brevi dialoghi anche multimediali, istruzioni, espressioni, frasi di uso quotidiano e di argomenti conosciuti
Parlato	Interagire in modo comprensibile con un compagno o adulto con l'uso di lessico e strutture noti
Lettura	Leggere e comprendere brevi e semplici testi
Scrittura	Scrivere in maniera comprensibile semplici e brevi messaggi
Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento	Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato
	STORIA
Uso delle fonti	Produrre informazioni storiche attraverso fonti di diversa natura
Organizzazione delle informazioni	Leggere ed usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze
Strumenti concettuali	Comprendere e usare i sistemi di misura del tempo storico occidentale e di altre civiltà
Produzione scritta e orale	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina
	GEOGRAFIA
Orientamento	Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, con l'uso di riferimenti topologici, punti cardinali e strumenti dell'osservazione indiretta (filmati, fotografie, documenti, ecc.)
Linguaggio della geograficità	Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche e localizzare enti geografici
Paesaggio	Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani e gli aspetti di particolare valore ambientale e culturale
Regione e sistema territoriale	Acquisire il concetto di regione geografica
	MATEMATICA

NUMERI	Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali, decimali, relativi, frazioni e percentuali Eseguire le quattro operazioni con numeri interi e decimali utilizzando metodi, strumenti e tecniche diversi
SPAZIO E FIGURE	Determinare i perimetri e le aree di una figura utilizzando le formule più comuni Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, riconoscendo elementi significativi
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Rappresentare e risolvere problemi con tabelle e grafici che ne esprimano la struttura. Utilizzare le principali unità di misura per effettuare misure e stime
	SCIENZE
Oggetti, materiali e trasformazioni	Individuare, osservare e riconoscere concetti scientifici e fenomeni con l'uso di semplici strumenti di misura
Osservare e sperimentare sul campo	Osservare, formulare ipotesi, sperimentare e verificare fatti e fenomeni scientifici
L'uomo, i viventi e l'ambiente	Utilizzare atteggiamenti di cura verso se stessi e l'ambiente, rispettando ed apprezzando il valore dell'ambiente sociale e naturale.
	ED. CIVICA
Costituzione	Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale.
Sviluppo economico e sostenibilità	Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio.
Cittadinanza digitale	Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.
	MUSICA
Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali	Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)
Esprimersi	Utilizzare oggetti sonori, il proprio corpo e strumenti musicali per riprodurre sequenze ritmiche e sonore

	ARTE E IMMAGINE
Esprimersi e comunicare	Realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali per rappresentare emozioni e comunicare la realtà percepita

Osservare e leggere immagini	Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge da un punto di vista sia informativo che emotivo
Comprendere ed apprezzare le opere d'arte	Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi stilistici scoperti osservando immagini ed opere d'arte
	ED. FISICA
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione e la tutela della salute propria e altrui
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Utilizzare modalità espressive e corporee trasmettendo contenuti emozionali
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali in relazione a sé e agli altri
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Sperimentare esperienze per maturare competenze di gioco sport e comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
	TECNOLOGIA
Vedere e osservare	Eseguire misurazioni e utilizzare strumenti e tecniche del disegno per rappresentare semplici oggetti o ambienti
Prevedere e immaginare	Progettare e realizzare oggetti e prodotti anche multimediali
Intervenire e trasformare	Utilizzare le piattaforme della didattica digitale per condividere contenuti, risorse e informazioni