

Scuola Secondaria di primo grado “L.Trombini” di Tirano - Anno scolastico 2005/06
Unità di Apprendimento per le classi prime: MI PRESENTO
Primo quadrimestre

Discipline coinvolte:

italiano, arte e immagine, matematica, scienze motorie e sportive, religione, lingue, storia e geografia, ed musicale

1. FASE IDEATIVA

Obiettivi formativi (OF):

- Ascoltare e rispettare le esperienze dei compagni;
- concepire il gruppo classe come luogo positivo di interazione sociale e comunità finalizzata all'apprendimento;
- saper selezionare nella propria storia personale eventi significativi;
- imparare ad esprimere se stessi e il vissuto interiore nella ricerca continua della propria identità;
- confrontarsi con esperienze significative del mondo letterario.

Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA): L'alunno:

- sa presentarsi oralmente ai compagni con un lessico comprensibile;
- sa raccontare in forma orale e scritta, con un lessico sufficientemente chiaro, aspetti significativi del suo vissuto personale;
- sa confrontarsi con esperienze analoghe narrate nelle pagine letterarie;
- sa descrivere con un linguaggio semplice le fasi dell'indagine statistica realizzata in classe;
- sa leggere e costruire aerogrammi quadrati, istogrammi, ideogrammi;
- sa identificare ed è in grado di disegnare simboli e stemmi;
- esegue con consapevolezza i test per l'autovalutazione delle capacità motorie, paragonandosi ai compagni senza spirito di rivalità.

Italiano:	conoscenze:	<ul style="list-style-type: none"> • analisi critica dei “Luoghi comuni” e degli stereotipi linguistici; • esperienze autorevoli di lettura come fonte di piacere e di arricchimento personale. • usare un vocabolario adeguato agli scambi sociali e culturali;
	abilità:	<ul style="list-style-type: none"> • comprendere ed interpretare in forma guidata e/o autonoma testi letterari e non; • produrre testi scritti, a seconda degli scopi e dei destinatari.
Arte e immagine	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio visivo ed i suoi codici; segni iconici e simbolici;
	abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e visualizzare le metafore visive, cogliendo il valore simbolico di oggetti, animali, paesaggi. • Inventare e produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi.
Educazione musicale	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio sonoro ed i suoi codici; segni e simboli; • Analogie, differenze e peculiarità stilistiche di alcuni generi musicali diversi (regioni) anche con riferimento alle aree extraeuropee
	abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture ritmiche delle parole e valori espressivi dei fenomeni • Elaborare semplici materiali sonori mediante l'analisi, la sperimentazione e la manipolazione di oggetti sonori
matematica	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi di un'indagine statistica; • tabelle e grafici statistici; • valori medi e campo di variazione.
	abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare un problema affrontabile con un'indagine statistica; • rappresentare graficamente e analizzare gli indici adeguati alle caratteristiche.
religione	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Presa di coscienza del proprio credo attraverso l'autoanalisi; • valore del confronto del cristianesimo con le altre religioni.
	abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse culture e sensibilità religiose
Scienze motorie e sportive	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Presa di coscienza del proprio stato di efficienza fisica attraverso l'autovalutazione delle personali capacità e performance • Valore del confronto e della competizione
	abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità, le esperienze pregresse, le caratteristiche personali
Lingue straniere	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo all'aspetto fisico; • conoscenza di strutture e funzioni linguistiche di base
	abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi presentare; chiedere e dire per descrivere se stessi.
Storia e geografia	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Panoramica delle epoche storiche dalla preistoria ai nostri giorni • Presa di coscienza del proprio vissuto e sua collocazione nel tempo
	abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi orientare nel tempo e nello spazio; • elaborazione e lettura di cartine storico-geografiche inerenti al proprio vissuto

2. FASE OPERATIVA (scelta delle strategie che trasformino gli obiettivi in abilità)

Attività proposte:

- Lettura di brani di autore autobiografici
- Visione di videocassette (Billy Elliot, Cuore, Harry Potter, ...)
- Produzione di testi ed apparato iconografico;
- produzione di suoni;
- uscite didattiche sul territorio (il mio quartiere);
- uso del PC

Metodi:

- proposta dei contenuti e delle attività facendo emergere dal vissuto personale e dalle conoscenze pregresse interrogativi ed ipotesi;
- lezioni frontali;
- visione-ascolto di videocassette;
- analisi di documenti;
- lavoro individuale;
- lavori di gruppo;
- giochi.

Ipotesi di svolgimento:

- In Italiano e nelle lingue ciascun alunno si presenta all'insegnante e all'intera classe (gioco del gomito)
- Gli studenti sono invitati a portare a scuola un oggetto o un'immagine che li identifichi in modo particolare e a spiegare la loro scelta ai compagni.
- Lettura di brani letterari sul passaggio dall'infanzia alla prima adolescenza;
- Costruzione ed elaborazione di questionari sulle caratteristiche, gusti, hobby, ecc degli alunni;
- Realizzazione dello stemma personale e/o autoritratto;
- Test di valutazione delle abilità motorie.

3. FASE DI ACCERTAMENTO

- Verifiche in itinere sulle diverse conoscenze e competenze acquisite;
- prove significative di carattere disciplinare che accertino il raggiungimento delle competenze di cui si è detto sopra.

Proposta di prodotti:

- Realizzazione di una carta d'identità delle caratteristiche di ogni singolo alunno;
- Stemma personale o progetto per la sua realizzazione;
- autoritratto realizzato con una tecnica pittorica a scelta del ragazzo
- diagrammi con relativa tabulazione dei dati riguardanti le preferenze dei componenti della classe.
- Rappresentazione grafica su cartelloni dei risultati dei test d'ingresso dell'educazione motoria.