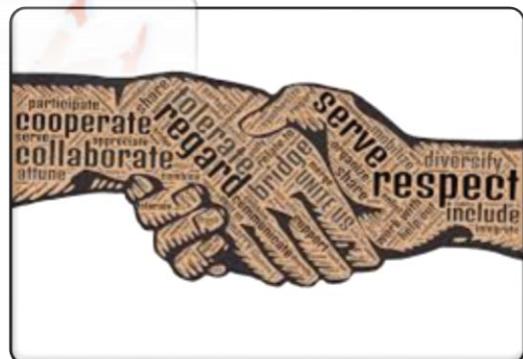


UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE A.S. 2024/2025

GIOCHIAMO RISPETTIAMO E EMOZIONIAMO



L'UdA GiochiAMO RispetiAMO ed emozioniAMO nasce dall'esigenza di ampliare e migliorare l'Offerta Formativa dell'IC Stefano D' Arrigo", e, di conseguenza, di "agire" non solo sui bisogni formativi degli alunni, ma anche di "soffermarsi" su aspetti macro-sociologici caratteristici della società attuale, per costruire percorsi educativi che possano condurre gli alunni a conoscere la realtà contemporanea nei suoi molteplici aspetti.

La pratica motoria e sportiva rappresenta una significativa fonte di esperienza per tutti i ragazzi, capace di costruire uno "stile di vita salutare" permanente, di favorire una maggiore integrazione sociale ed apertura ai rapporti interpersonali, di assumere ruoli e responsabilità precise. Attraverso l'esperienza ludico-sportiva si possono realizzare sensibili obiettivi educativi, acquisire competenze indispensabili alla formazione ed alla crescita di bambini e ragazzi, come il dominio di sé, il senso della solidarietà, la capacità di collaborare per un fine comune, la valorizzazione del ruolo di tutti ed il rispetto del ruolo di ciascuno, l'autostima, la cooperazione, la conoscenza e l'accettazione delle diversità.

Lo svolgimento dell'UdA è multidisciplinare e finalizzato allo sviluppo di competenze trasversali negli studenti, dalla scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado.

Nella Scuola dell'infanzia, attraverso il gioco e le attività didattiche, l'obiettivo sarà la sensibilizzazione dei bambini su concetti di base come la conoscenza e il rispetto verso gli altri, la consapevolezza delle affinità, il concetto salute e di benessere

Nella Scuola Primaria e Secondaria attraverso le attività motorie saranno attivate azioni informative, formative e di prevenzione rivolte a promuovere l'educazione affettivo-emozionale-sentimentale e a educare al dialogo e al confronto. A tal fine si punterà a potenziare negli alunni la crescita sociale, attraverso un approccio ai problemi comportamentali di tipo "empatico"; la finalità è quella di promuovere attraverso lo sport una riflessione sulle dinamiche relazionali, sui segnali di disagio, sullo star bene a scuola.

Saranno forniti ai discenti gli strumenti per utilizzare consapevolmente e responsabilmente i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali e verranno predisposte attività di sensibilizzazione rispetto ai possibili rischi connessi all'uso dei social media e alla navigazione in Rete.

SCUOLA DELL'INFANZIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE	
DENOMINAZIONE	<i>GiocIAMO RispettiAMO ed emozioniAMO</i>
COMPITO - PRODOTTO	Realizzazione di elaborati vari: grafico - pittorici; drammatizzazioni, canzone, giochi individuali e di gruppo.
ARGOMENTO	Giociamo INSIEME
COMPETENZE ATTESE (DAL PROFILO DELLO STUDENTE)	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni, gli adulti e l'ambiente circostante. • Rispettare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. • Gioca in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.
FINALITÀ / SENSO DELL'UDA	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco rispetto
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la differenza tra il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa. • Collocare situazioni ed eventi nel tempo • Portare a termine giochi ed esperienze. • Partecipare al gioco cooperando con i compagni. • Conversare, comprendendo i punti di vista dei coetanei, intorno ad un semplice argomento. • Attraverso semplici giochi singoli e di gruppo controllare emozioni ed atteggiamenti e potenziare le autonomie di base. • Eseguire semplici incarichi autonomamente.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI
<u>IL SE' E L'ALTRO</u>	<ul style="list-style-type: none">• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta..• Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
<u>IL CORPO E IL MOVIMENTO</u>	<ul style="list-style-type: none">• Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola• Sperimenta nel movimento schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi• Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.• Coordina le proprie azioni motorie individualmente e in relazione al gruppo• Partecipa alle attività motorie cooperando con i compagni di classe
<u>IMMAGINI, SUONI, COLORI</u>	<ul style="list-style-type: none">• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.• Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
<u>I DISCORSI E LE PAROLE</u>	<ul style="list-style-type: none">• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">• Significato della regola.• Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.• Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.• I pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri. L'ambiente e la sua salvaguardia.• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere la propria identità. Superare la dipendenza dall'adulto.• Riconoscere ed esprimere bisogni, sentimenti e stati d'animo con un linguaggio adeguato.• Porre domande sulla propria storia personale e familiare.• Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco.

	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni sia nei giochi singoli che di gruppo. • Attivare comportamenti e regole della convivenza civile. • Comprendere l'importanza del rispetto per l'ambiente. Prestare attenzione e partecipare alle attività. •
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Proposte di giochi strutturati di tipo cooperativo <i>sull'amicizia, sul rispetto, sulla solidarietà, sull'ambiente</i>". • Conversazioni: Che cosa è una regola? Quali regole conosco? Conosco l'ambiente che mi circonda? • Invenzione di simboli che rappresentano divieti ed obblighi che ciascuno è tenuto a rispettare, perché condivisi durante le conversazioni guidate. • Giochi e circuiti sportivi per imparare ad ascoltare, condividere e prestare aiuto.
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Alunni della Scuola dell'infanzia

PREREQUISITI	<ul style="list-style-type: none"> • Saper tagliare, incollare, colorare. • Conoscere le regole della conversazione. • Padroneggiare abilità motorie di base.
ABILITÀ	CONOSCENZE
<u>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagire con altri ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. ➤ Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. ➤ Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. ➤ Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. ➤ Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principali strutture della lingua italiana. ➤ Elementi di base delle funzioni della lingua. ➤ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. ➤ Principi essenziali di organizzazione del discorso. ➤ Principali connettivi logici. ➤ Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.
<u>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ➤ Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune nello sport

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.
<p><u>COMPETENZA MATEMATICA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. ➤ Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. ➤ Individuare la relazione fra gli oggetti. ➤ Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. ➤ Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). ➤ Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). ➤ Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi: fornendo spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) dissuccessione, contemporaneità, durata. ➤ Linee del tempo. ➤ Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. ➤ Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...). ➤ Raggruppamenti. ➤ Seriazioni e ordinamenti. Serie e ritmi. ➤ Simboli, mappe e percorsi. Figure e forme. ➤ Numeri e numerazione.

<p><u>IMPARARE A IMPARARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti. ➤ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. ➤ Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un gesto motorio, di un testo narrato o raccontato. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schemi, tabelle, scalette. ➤ Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.
<p><u>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rispettare i tempi degli altri e collaborare con gli altri. ➤ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. ➤ Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. ➤ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). ➤ Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ➤ Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. ➤ Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gruppi sociali riferiti al gruppo classe-squadra. ➤ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. ➤ Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. ➤ Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola.
<p><u>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formulare proposte di lavoro, di gioco. ➤ Confrontare la propria idea con quella altrui. ➤ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. ➤ Ripercorrere verbalmente le fasi di un gioco, un lavoro, di un compito. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole della discussione. ➤ I ruoli e la loro funzione. ➤ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). ➤ Fasi di un'azione.
<p><u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...). ➤ Tenerci puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. ➤ Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principali forme di espressione artistica. ➤ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. ➤ Regole di igiene del corpo e degli ambienti. ➤ Gli alimenti. ➤ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.

TEMPI	Tutto l'anno
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Brain storming ➤ Cooperative learning ➤ Tutoring ➤ Lezione partecipata ➤ Problem solving ➤ Giochi di simulazione ➤ Esperienze strutturate guidate e libere ➤ Lavoro individualizzato e/o semplificato per alunni in difficoltà di apprendimento
RISORSE UMANE INTERNE	Docenti curricolari
RISORSE UMANE ESTERNE	
STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ LIM ➤ Internet ➤ Materiale vario in dotazione alle sezioni.
VALUTAZIONE	<p><u>Valutazione del processo</u>: osservazione degli alunni durante le varie attività didattiche.</p> <p><u>Valutazione del prodotto</u>: chiarezza, completezza, coerenza, originalità grafica del prodotto.</p>

SCUOLA PRIMARIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE

DENOMINAZIONE	<i>GiochiAMO RispettiAMO ed emozioniAMO</i>
COMPITO - PRODOTTO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di elaborati vari: grafico – pittorici, costruzione di un lapbook sul valore dello sport. • Saper utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio corporeo, motorio sportivo. • Tornei di classe e di istituto , Olimpiadi d ‘istituto
FINALITÀ DELL’UDA	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare l’esperienza motoria personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e, in particolare, dell’ambiente naturale e socio-culturale. • Promuovere la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità. • Partecipare ad attività motorie e sportive, condividere con gli altri esperienze di gruppo apprezzando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra poiché il gioco e lo sport sono mediatori e facilitatori di relazioni e “incontri”
COMPETENZE ATTESE (DAL PROFILO DELLO STUDENTE)	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e degli schemi motori adattandoli alle variabili spaziali e temporali • Mettere in atto comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni, gli adulti e l’ambiente circostante • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli i propri pari. • Seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.

<p style="text-align: center;">ABILITÀ / COMPETENZE</p>	<p style="text-align: center;">ATTIVITA' E CONTENUTI</p>
<p><u>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare emozioni e stati d'animo e partecipare a scambi comunicativi. • Fruire , comprendere e produrre semplici testi di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi per documentarsi su un argomento specifico. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline in particolare alle scienze motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. • Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi. Acquisizione del lessico specifico • Modalità delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni, articolo, ecc.
<p><u>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere messaggi verbali. • Usare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua straniera, secondo le esigenze comunicative del contesto specifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni.
<p><u>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA INGEGNERIA (STEM)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le problematiche scientifiche di attualità e l'importanza di assumere comportamenti responsabili per uno sviluppo sostenibile. • Utilizzare le funzioni principali del PC con l'ausilio e la supervisione del docente. • Valutare le conseguenze di scelte e le decisioni relative a situazioni problematiche. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie con particolare riferimento al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. • Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze
<p><u>COMPETENZA DIGITALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software applicativi per lo studio. • Procedure di utilizzo di internet.
<p><u>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare la capacità metacognitiva • Pianificare e gestire le varie fasi del lavoro individuale o di gruppo • Saper gestire il tempo a disposizione 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti di autovalutazione (schede, conversazioni guidate, diario di bordo) • Lavori in gruppi (cooperative learning) • Pear too pear

<ul style="list-style-type: none"> • Lavorare in gruppo in modo costruttivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di tabelle, schemi, diagrammi
<p><u>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti. • Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce. • Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di rapporto vita. • Identificare il tra la Costituzione Italiana e lo sport • Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando decisioni arbitrali e la sconfitta. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato dell'essere cittadini del mondo. • Principi di sicurezza e di prevenzione dei rischi. • Lo sport e la Costituzione: articolo 33 il ruolo dell'attività sportiva nella crescita della comunità nazionale. • Caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione.
<p><u>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte, ascoltando le motivazioni altrui. • Attuare le soluzioni e valutare i risultati. • Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di decisione riflessiva. • Strategie di argomentazione.
<p><u>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare esperienze ed emozioni con empatia • Acquisire consapevolezza e padronanza del proprio corpo in relazione agli altri e all'ambiente circostante • Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per esprimere emozioni e sensazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali forme di espressione • Elementi generali di comunicazione interpersonale verbale e non verbale.

UTENTI DESTINATARI	Alunni della Scuola Primaria
PREREQUISITI	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere messaggi verbali. • Rispettare il turno di parola. • Eseguire semplici consegne. • Il controllo e l'efficacia del movimento • Saper raccogliere ed organizzare informazioni.
FASE DI APPLICAZIONE/TEMPI	Tutto anno scolastico
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO PER TUTTE LE CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare ecc) • Riconoscere, eseguire in seguito valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione al sé, agli oggetti, agli altri.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici sequenze di movimento e semplici coreografie individuali e collettive
IL GIOCO, LO SPORT LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport • Conoscere le regole nella pratica ludico-sportiva.
SALUTE E BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
CONOSCENZE	<p>L'alunno conosce :</p> <ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio tecnico degli schemi motori di base • Il linguaggio espressivo del corpo in movimento • le regole principali sport di squadre e del fair play • i rischi e i pericoli dei vari ambienti di vita quotidiani • i corretti stili alimentari

ABILITÀ	<p>L'alunno è in grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire gli schemi motori di base in maniera coordinata • Attuare comportamenti corretti e responsabili. • Riflettere sui diritti politici, civili e sociali. • Applicare e rispettare le regole dei principali sport di squadra • Accettare la sconfitta con spirito sportivo • Assumere atteggiamenti responsabili per incolumità proprie e degli altri
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni di presentazione delle regole e delle abilità richieste nelle varie attività sportive. • Circuiti/staffette • Giochi pre sportivi • Giochi di squadra con alternanza di ruoli • Olimpiadi d'Istituto
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Discussioni guidate • Cooperative learning • Problem solving • Attività laboratoriale • Tutoring tra pari • Lavoro individualizzato e/o semplificato per alunni in difficoltà di apprendimento • Incontri con esperti esterni
RISORSE UMANE INTERNE	Docenti curricolari
RISORSE UMANE ESTERNE	Esperti/tutor
STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • LIM • Internet • Palestra o cortile • Grandi e piccoli attrezzi
VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del processo: osservazione degli alunni durante il lavoro • Le abilità e le conoscenze previste dall'UdA saranno verificate dai docenti, oltre che mediante il prodotto finale.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRESVERSALE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRESVERSALE	
DENOMINAZIONE	<i>GiochiAMO RispettiAMOci ed emozioniAMOci</i>
COMPITO - PRODOTTO	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di elaborati vari: grafico - pittorici; produzioni scritte; costruzione di un lapbook e/o piccolomanuale dei giochi e di gruppo
FINALITÀ / SENSO DELL'UDA	<ul style="list-style-type: none"> Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul consolidamento di una cultura motoria e sportiva e su arricchimento della coscienza sociale.
COMPETENZE ATTESE (DAL PROFILO DELLO STUDENTE)	<ul style="list-style-type: none"> Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla corretta convivenza, sulle regole. Mettere in atto comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni, gli adulti e l'ambiente circostante. Rispettare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo Lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri compagni. Seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.
COMPETENZE CHIAVE SPECIFICHE	<ul style="list-style-type: none"> COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE <ul style="list-style-type: none"> Leggere, comprendere, interpretare e produrre semplici testi. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole. COMPETENZA MULTILINGUISTICA <ul style="list-style-type: none"> Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative a situazioni di vita. Interagire, anche in formato digitale, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA. <ul style="list-style-type: none"> Rilevare dati significativi, analizzarli e interpretarli. Osservare e descrivere fenomeni. Assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute propria e degli altri Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie. COMPETENZA DIGITALE <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE <ul style="list-style-type: none"> Acquisire e interpretare l'informazione.

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria: consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo. • Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. • Prendere consapevolezza della propria identità culturale. • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita
--	---

ABILITÀ / COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI
<p><u>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi per documentarsi su un argomento specifico. • Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specifici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. • Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentati ○ .
<p><u>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi. • Usare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua straniera secondo le esigenze comunicative del contesto specifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni. • Aspetti socio-culturali della lingua.

<p><u>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA INGEGNERIA (STEM)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le problematiche scientifiche di attualità e l'importanza di assumere comportamenti responsabili per uno sviluppo sostenibile. • Utilizzare le funzioni principali del PC con l'ausilio e la supervisione del docente. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Osservare, con attenzione e sistematicità, il proprio corpo, • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le varie osservazioni sulle attività svolte.
<p><u>COMPETENZA DIGITALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici per produrre documenti, presentazioni. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software applicativi per lo studio. • Procedure di utilizzo di internet. • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, ecc. • Procedure di utilizzo di reti informatiche per fare ricerche, comunicare.
<p><u>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorare con gli altri in maniera costruttiva • Acquisire consapevolezza dei propri diritti/doveri e sviluppare il senso di responsabilità • Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti di ricerca dell'informazione: motori di ricerca. • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.
<p><u>COMPETENZE MOTORIE</u></p> <p><u>Comprendere il valore del lavoro di squadra</u> <u>Acquisire un senso di responsabilità</u> <u>Rispetto delle regole di gruppo e di squadra</u> <u>Essere motivati e motivanti</u> <u>Capacità di organizzarsi</u></p> <p><u>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti. • Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce. 	<p>Nuclei fondanti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Agire in modo autonomo e responsabile • Gestione delle emozioni

<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita.	
<p><u>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte, ascoltando le motivazioni altrui.• Attuare le soluzioni e valutare i risultati.• Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi e individuando le risorse necessarie.	<ul style="list-style-type: none">• Fasi del problem solving.• Modalità di decisione riflessiva.• Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.

<p><u>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di impegnarsi in processi creativi sia individualmente sia collettivamente. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare l'informazione: individuare collegamenti e relazioni
<p>UTENTI DESTINATARI</p>	<p>Alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado</p>
<p>PREREQUISITI</p>	<p>L'alunno è consapevole delle proprie competenze sia nei punti di forza sia nei limiti Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativi-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazioni con gli altri praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi(fair play) E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Tutto l'anno</p>
<p>Obiettivi specifici di apprendimento (in termini di conoscenze competenze, abilità)</p>	<p><u>PRIMA MEDIA</u></p> <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere il proprio corpo, la sua funzionalità e le capacità condizionali; • consolidamento degli schemi motori di base; • conoscere gli aspetti essenziali della terminologia, del regolamento e della tecnica degli sport; • conoscere i principi fondamentali di prevenzione e attuazione della sicurezza personale in palestra e negli spazi aperti*; <p>Contenuti teorici</p> <ul style="list-style-type: none"> • le Life Skills, • Muoversi in sicurezza: la palestra e gli attrezzi • Il movimento: gli schemi motori e abilità, giochi inclusivi • Le origini dello sport: lo sport nell'antica Roma e Grecia: le Olimpiadi antiche <ul style="list-style-type: none"> • Dal gioco allo sport: attività di gioco come modalità di relazione e di rispetto delle regole. Il fair play come valore etico. La cultura del "Rispetto" Le regole dei giochi e degli sport praticati(palla rilanciata, pallavolo, pallacanestro, calcio) • Star bene con se stessi e gli altri <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • percezione, consapevolezza ed elaborazione di risposte motorie efficaci e personali in situazioni semplici; • comportarsi secondo i principi del fair play, anche in funzione dell'arbitraggio*; • applicare le strategie tecnico-tattiche dei giochi e degli sport individuali e di squadra; • assumere posture corrette a carico naturale;

- consapevolezza di una risposta motoria efficace ed economica;

Competenze:

- svolgere attività motorie adeguandosi ai diversi contesti ed esprimere le azioni attraverso la gestualità;
- utilizzare gli stimoli percettivi per realizzare in modo idoneo ed efficace l'azione motoria richiesta;
- conoscere e praticare in modo corretto i principali giochi sportivi e sport individuali;
- saper confrontarsi e collaborare con i compagni seguendo regole condivise per il raggiungimento di un obiettivo comune*;

* anche in riferimento all'introduzione della materia di Educazione Civica

SECONDA MEDIA / TERZA MEDIA

Conoscenze:

- conoscere le potenzialità del movimento del proprio corpo e le funzioni fisiologiche;
- conoscere i principi scientifici che sottendono la prestazione motoria e sportiva, la teoria e la metodologia dell'allenamento sportivo;
- conoscere la struttura e le regole degli sport affrontati ed il loro aspetto educativo e sociale.

Abilità:

- elaborare risposte motorie efficaci e personali in situazioni complesse;
- assumere posture corrette anche in presenza di carichi;
- organizzare percorsi motori e sportivi;
- essere in grado di produrre risposte motorie efficaci ed economiche;
- gestire in modo autonomo la fase di avviamento in funzione dell'attività scelta;
- essere in grado di collaborare in caso di infortunio*.

Competenze:

- conoscere i tempi ed i ritmi dell'attività motoria, aver maturato la consapevolezza dei propri limiti e delle proprie potenzialità;
- rielaborare il linguaggio espressivo adattandolo a contesti diversi*;
- rispondere in maniera adeguata alle varie situazioni, anche in contesti complessi, per migliorare l'efficacia dell'azione motoria;
- conoscere le norme di sicurezza e gli interventi adeguati in caso di infortunio*;
- Conoscere i principi fondamentali per l'adozione di corretti stili di vita*;
- affrontare il confronto competitivo con un'etica corretta, con rispetto delle regole e vero fair play*;
- Conoscere ed utilizzare le strategie di gioco e dare il proprio contributo personale

	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in modo critico e consapevole i social media in un’ottica di contrasto del linguaggio dell’odio, di sensibilizzazione rispetto al fenomeno del cyberbullismo**. <p>Si integrano le attività sopra descritte con la promozione della conoscenza dell’ambiente e la tutela del territorio attraverso la pratica delle camminate sportive e corsa all’esterno del plesso scolastico.</p> <p>*anche in riferimento all’introduzione della materia di Educazione Civica ** in riferimento all’integrazione di metodologie di didattica digitale nell’insegnamento</p> <p>Contenuti teorici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salute, benessere e stili di vita: educazione alimentare, alimentazione dello sportivo, le dipendenze, il bullismo.* • Avviamento alla pratica sportiva: la storia, le regole, di alcune discipline sportive individuali e di squadra <ul style="list-style-type: none"> • Lo sport ieri e oggi : lo sport dal 900 ad oggi, la storia di alcuni sport, le Olimpiadi moderne. • storie di grandi campioni dello sport: visione e commento di film*.
<p style="text-align: center;">ATTIVITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerche • Tornei di classe, di istituto e con scuole limitrofe • Campionati studenteschi • Collaborazione con • Progetto scuola Attiva Junior • Mini Olimpiade di istituto • Visite guidate e uscite didattiche sul territorio.
<p style="text-align: center;">METODOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Discussioni guidate • Cooperative learning • Problem solving • Attività laboratoriale • Tutoring tra pari • Flipped classroom • Lavoro individualizzato e/o semplificato per alunni in difficoltà di apprendimento • Ricerca su fonti bibliografiche e nel web • Utilizzo dei software necessari alla realizzazione di prodotti • Incontri con esperti esterni • Interviste • Indagini e rilevazioni • Visite guidate
<p>RISORSE UMANE INTERNE</p>	<p>Docenti curricolari</p>
<p>RISORSE UMANE ESTERNE</p>	<p>Esperti</p>

STRUMENTI

- Libri di testo
- Testi di consultazione
- Laboratorio Informatico
- LIM
- Internet

VALUTAZIONE

- Valutazione del processo: osservazione degli alunni durante il lavoro
- Valutazione del prodotto: accuratezza, precisione, efficacia comunicativa, estetica del prodotto (disegni, presentazioni digitali, cartelloni,...)
- Autovalutazione: attraverso dialoghi, dibattiti e confronti.

Le abilità e le conoscenze previste dall'UdA saranno verificate dai docenti del Consiglio di Classe, oltre che mediante il prodotto finale, attraverso colloqui, esercitazioni pratiche,