

Progettazione Unità Di Apprendimento	
<b>Titolo UDA</b>	<b>“Insieme si può fare!”, scrittura di una storia collaborativa.</b>
<b>Abstract</b> <i>(Descrizione sintetica)</i>	Gli alunni di due classi, seconda e terza primaria, collaborano nella scrittura di una storia con il supporto dei cubi “inventa storie”, successivamente la illustrano e alla fine realizzano un Digital storytelling.
<b>Parole chiave</b>	Storia, percorso, coding, storytelling, amicizia, inclusione.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
<b>Nome e cognome docente/i e disciplina/e</b>	Silaco Fina: Italiano, classe seconda primaria Restivo Rita: Matematica, classe terza primaria
<b>Classi e numero studenti</b>	Classe seconda primaria, 19 alunni Classe terza primaria, 18 alunni

<b>Età</b>	7-8 anni
<b>Tipologia di scuola</b>	Entrambe le classi si trovano in una scuola di periferia, in un contesto socio culturale medio-basso con una prevalenza di famiglie mono-reddito. La scuola è fornita di LIM, Pc, tablet e strumenti tecnologici per il coding (Beebot, Mind)
<b>Caratteristiche specifiche studenti</b> (BES, altre nazionalità,...)	La classe 2 ^D è composta da alunni molto vivaci, ma curiosi, attivi e con tanta voglia di imparare. Nella classe è presente un alunno H con ritardo cognitivo e problemi di linguaggio, due alunni BES per cui è stato previsto un PDP. La classe 3^C è composta da alunni molto responsabili, maturi e impegnati. Nella classe è presente un alunno EH, affetto da autismo ad alto funzionamento, ben integrato nella classe e un alunno BES con un grande svantaggio socio-culturale.
<b>Finalità</b>	
<b>In relazione al Curricolo di Information Literacy</b>	<p>Conoscenza e uso di applicazioni e strumenti digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gestione dell' informazione</li> <li>- collaborazione</li> <li>- comunicazione e condivisione</li> <li>- creazione contenuti e conoscenze</li> <li>- valutazione e problem solving</li> </ul>

Obiettivi/Risultati di apprendimento	
<b>Competenze</b> <i>(DigComp2.1)</i>	Area di competenza: <b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>  Competenza specifica: <b>1.1</b> Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.  Livello di padronanza: <b>Base 2</b> A livello base e in autonomia e con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>- individuare i fabbisogni informativi,</li> <li>- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali,</li> <li>- scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,</li> <li>- identificare semplici strategie di ricerca personali.</li> </ul>
Metodologie	
<b>Procedure e metodi didattici previsti</b>	Brainstorming, cooperative learning, metodologie attive e laboratoriali
Organizzazione	
<b>Durata</b> <i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i>	15h

<ul style="list-style-type: none"> <li><i>In presenza</i></li> </ul>	In presenza
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Online (anche in setting di gruppo)</i></li> </ul>	La parte collaborativa si svolgerà on line su Meet
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Lavoro a casa</i></li> </ul>	Attività grafico-pittoriche per rappresentare le sequenze della storia con le quali verrà realizzato l'e book.
<b>Requisiti e/o strumenti tecnici</b>	Lim, pc, web-apps, cubi inventa storie, strumenti per il coding.

Sviluppo dei contenuti	
<b>Descrizione del percorso</b>	Le due classi in collegamento su Meet lanceranno i dadi inventa storie e si cimenteranno nella scrittura collaborativa di una storia che avrà come sfondo il tema dell' amicizia e dell'inclusione sociale.
<b>Prerequisiti (eventuali)</b>	

<p><b>Struttura</b> (indicare n. fasi di lavoro )</p>	<p>Fase n° 1: Esposizione del percorso didattico</p> <p>Fase n° 2: incontro su Meet</p> <p>Fase n° 3: stesura della storia</p> <p>Fase n° 4: percorso Coding</p> <p>Fase n°5: realizzazione dell'Ebook</p>
---	--

*(sezione FASE ripetibile in base al numero di fasi previste)*

<p><b>Fase n° _1</b></p>	<p>Esposizione del percorso didattico</p>
<p>Attività</p>	<p>I bambini ascoltano la struttura del percorso con le attività che svolgeranno sia in classe sia a casa con i compagni dell'altra classe. L'insegnante organizza un brainstorming iniziale per far emergere le loro osservazioni e considerazioni sul tema dell'amicizia e dell'inclusione, tema fondante della storia. Il Brainstorming, durante il quale verrà utilizzato il gioco creativo dell'associazione di idee, cercherà di far emergere diverse possibili alternative in vista della stesura della storia. L'insegnante scrive alla lavagna la parola chiave e tutte le parole suggerite dagli alunni. Successivamente verrà creato dai bambini un wordart con le parole emerse.</p>
<p>Tempi e modalità</p>	<p>1h, brainstorming</p>
<p>Contenuti</p>	<p>Riflessioni e conversazioni guidate sul tema dell'amicizia e dell'inclusione</p>
<p>Risorse</p>	<p>wordart</p>

Eventuale supporto tecnico	LIM, Tablet,pc
<b>Fase n° _2</b>	Incontro su Meet
Attività	I bambini si incontrano su Meet e, dopo un primo momento di presentazioni, estraggono i cubetti e inventano storie con i personaggi e le azioni per stabilire l'inizio della storia che le classi completeranno singolarmente. Tre alunni della classe seconda, sorteggiati precedentemente, estraggono i cubetti con i personaggi. A seguire tre alunni della classe terza estraggono i tre cubetti che indicano le azioni che potrebbero svolgere i personaggi. Infine altri tre alunni della classe seconda estraggono gli oggetti che saranno utili per lo sviluppo della storia.
Tempi e modalità	2h
Contenuti	I personaggi, le azioni e i contenuti attraverso i quali si svilupperà la storia
Risorse	Docenti del team e alunni coinvolti
Eventuale supporto tecnico	LIM, Tablet,pc
<b>Fase n° _3</b>	Stesura della storia

Attività	Gli alunni della classe seconda, attraverso un setting laboratoriale, procederanno, sotto la guida dell'insegnante, all'avvio della storia, realizzando uno storyboard su un cartellone. Il setting laboratoriale ha lo scopo di facilitare l'autonomia nello svolgimento delle attività e l'assunzione di responsabilità da parte di ciascuno. Dopo avere concluso la parte iniziale della storia, condivisa su Google Drive, l'insegnante leggerà la parte iniziale della storia agli alunni della classe terza, che dovranno poi procedere alla scrittura della parte centrale. Dopo questa fase l'insegnante condividerà nuovamente la storia su Google Drive in maniera tale che gli alunni della classe seconda potranno completarla. Le diverse fasi di questo lavoro prevedono una collaborazione efficace ed efficiente tra gli alunni di tutte e due le classi.
Tempi e modalità	4h, la classe seconda primaria comincia a lavorare alla stesura della storia.
Contenuti	Sviluppo e conclusione della storia
Risorse	Docenti e alunni
Eventuale supporto tecnico	LIM, Tablet, pc
<b>Fase n° _4</b>	Percorso Coding
Attività	Durante questa fase gli alunni delle classi interessate faranno l'esperienza di realizzare il percorso che nella storia porta alla scoperta della chiave misteriosa attraverso il coding unplugged. Dopo avere realizzato il reticolo con i vari ostacoli individuano i vari percorsi possibili per arrivare alla chiave misteriosa utilizzando le frecce direzionali: avanti, destra, sinistra. In una fase successiva lo sperimenteranno con il proprio corpo utilizzando un reticolo disegnato sul pavimento.
Tempi e modalità	2h

Contenuti	Percorsi
Risorse	Docenti del team e alunni coinvolti
Eventuale supporto tecnico	Strumenti di robotica
<b>Fase n° _5</b>	Realizzazione dell'e book
Attività	Dopo avere terminato il lavoro di scrittura, gli alunni dovranno, divisi in piccoli gruppi, rappresentare graficamente le varie parti della storia. Successivamente gli alunni, guidati dalle insegnanti, realizzeranno un e-book con le varie parti della storia e i disegni precedentemente scansionati. Per realizzare l'e book verrà utilizzata l'app Book Creator.
Tempi e modalità	6h, uso dell'app Book Creator
Contenuti	Scrittura, narrazione e illustrazione
Risorse	Docenti del team e alunni coinvolti
Eventuale supporto tecnico	Lim, pc e tablet



Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
<b>Risorse umane e tecnologiche</b>	Docenti del modulo, Lim ,tablet, pc, strumenti di robotica
<b>Prodotto/i finali</b>	Ebook illustrato della storia scritta in collaborazione su questo link: <a href="https://read.bookcreator.com/k31pJHTruba5PMKwXnLKNkK3YYv1/98zuXi1LTSm-o51NJMAOrA">https://read.bookcreator.com/k31pJHTruba5PMKwXnLKNkK3YYv1/98zuXi1LTSm-o51NJMAOrA</a>
<b>Valutazione</b> <i>Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati che possono essere qui allegati (griglie, rubriche etc...)</i>	Rubriche di valutazione

<p><b>Documentazione</b>  <i>(strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i></p>	<p>Foto e video</p>
---	---------------------

<p style="text-align: center;"><b>Allegati e link</b></p> <p style="text-align: center;"><i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i></p>	
<p><b>Allegato 1</b></p>	
<p><b>Allegato 2</b></p>	