

**UNITÀ DI APPRENDIMENTO:**

## **GIOCA... NON FARTI GIOCARE!**



Comprendente:

UDA

CONSEGNA AGLI STUDENTI

PIANO DI LAVORO

SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE


GRUPPO:

CANIATO	MONICA	SSPG	LETTERE	IC PORTO VIRO
CICUTO	ISABELLA	SSPG	LETTERE	IC S. MICHELE AL T.
COSTANTINI	MARIA	SSPG	LETTERE	IC BARDOLINO
ETENLI	SAMANTA	PRIMARIA		IC SOSSANO
LUCATO	LUISELLA	PRIMARIA		IC PADOVA 11 VIVALDI

COORDINATORE: ALBERTO FERRARI

# UDA

## SCHEDA DI PROGETTO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO [1]

<b>Denominazione</b>	<b>GIOCA... NON FARTI GIOCARE!</b> 	
<b>Compito significativo e prodotti</b>	Realizzare uno spot pubblicitario per una campagna sull'uso consapevole dei videogiochi (in collaborazione con il Comune; da presentare alla popolazione scolastica) Vademecum cartaceo e multimediale (per il corretto uso dei videogiochi) . Spot pubblicitario multimediale Si possono suddividere i compiti/prodotto nei diversi gruppi	
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>		<b>Evidenze osservabili</b>
<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>		In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui <b>Fasi 2A.1 / 2C</b> Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività <b>Fasi 1 / 2A.2 / 2B / 3B/ 5</b> Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini <b>Fasi 2B</b>
<b>COMPETENZA DIGITALE</b>		Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare <b>Fasi 3D</b>
<b>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</b>		Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). <b>Fasi 2B / 3B</b> Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. <b>Fasi 2D</b> Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. <b>Fasi 2D / 3D</b>
<b>IMPARARE A IMPARARE</b>		Reperisce informazioni da varie fonti <b>Fasi 2A.2 / 3A</b> Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare) <b>Fasi 2A.2 / 3B</b> Autovaluta il processo di apprendimento <b>Fasi 6</b> Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite <b>Fasi 3B / 4</b>
<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</b>		Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo <b>Fasi 2C / 3C</b>
<b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE</b>		Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme <b>Fasi 3D</b>

**SCHEDA DI PROGETTO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO [2]**

<p align="center"><b>Abilità</b></p> <p align="center"><i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i></p> <p align="center">in nero: solo secondaria                      evidenziato giallo: solo primaria                      evidenziato azzurro: condivise primaria – secondaria</p>	<p align="center"><b>Conoscenze</b></p> <p align="center"><i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti alla singola competenza)</i></p> <p align="center">in nero: solo secondaria                      evidenziato giallo: solo primaria                      evidenziato azzurro: condivise primaria – secondaria</p>
<p><b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b></p> <p>Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita  <i>Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle</i></p> <p>Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà  <i>esprimere il proprio punto di vista confrontandolo con i compagni</i>  <i>assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo</i></p> <p>Comprendere e spiegare in modo semplice il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole</p>	<p>Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà                      Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi</p>
<p><b>COMPETENZA DIGITALE</b></p> <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.  <i>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie conoscendone i principi di base</i></p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago  <i>avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</i></p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>	<p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.  <i>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</i></p>
<p><b>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</b></p> <p>Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato                      all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici).                      Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.  <i>Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio.</i></p> <p>Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.                      Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati,</p>	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.  <i>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.</i></p> <p>Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.                      Codici fondamentali della comunicazione orale verbale e non verbale.                      Strutture essenziali dei testi.</p>

**SCHEDA DI PROGETTO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO [2]**

<p align="center"><b>Abilità</b></p> <p align="center"><i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i></p> <p align="center">in nero: solo secondaria                      evidenziato giallo: solo primaria                      evidenziato azzurro: condivise primaria – secondaria</p>	<p align="center"><b>Conoscenze</b></p> <p align="center"><i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti alla singola competenza)</i></p> <p align="center">in nero: solo secondaria                      evidenziato giallo: solo primaria                      evidenziato azzurro: condivise primaria – secondaria</p>
<p>adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.</p> <p><i>Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e, integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</i></p> <p>Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni anche come supporto all'esposizione orale).</p>	
<p><b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE</b></p> <p>Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p> <p><i>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici e multimediali.</i></p>	<p>Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica, plastica</p> <p>Elementi costitutivi l'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica.</p> <p><i>Tecniche di rappresentazione grafica e audiovisiva</i></p>

<b>SCHEDA DI PROGETTO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO [3]</b>	
<b>Utenti destinatari</b>	Classi quinte primaria e prime secondaria di primo grado
<b>Prerequisiti</b>	Saper usare in modo basilare il computer Conoscere il codice della lingua italiana Saper utilizzare semplici tecniche espressive
<b>Fase di applicazione</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>presentazione e lancio della proposta</b> (problematizzazione)</li> <li>2. <b>vademecum</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2a. raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa)</li> <li>2b. condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)</li> <li>2c. definizione dei contenuti e del messaggio (fase decisionale)</li> <li>2d. realizzazione vademecum: sviluppo (fase elaborativa)</li> </ol> </li> <li>3. <b>spot</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>3a. raccolta informazioni, visione esempi e modelli (fase esplorativa)</li> <li>3b. condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)</li> <li>3c. selezione e scelta della forma (fase decisionale)</li> <li>3d. realizzazione spot (fase elaborativa)</li> </ol> </li> <li>4. <b>condivisione dei prodotti realizzati</b> (fase riflessiva)</li> <li>5. <b>presentazione e consegna al Comune dello spot realizzato</b></li> <li>6. <b>riflessione finale e autovalutazione dell'UDA</b> (fase conclusiva)</li> </ol>
<b>Tempi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>presentazione e lancio della proposta</b> (problematizzazione) 1 ora</li> <li>2. <b>vademecum</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2a. raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa) 6 ore</li> <li>2b. condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva) 1 ora</li> <li>2c. definizione dei contenuti e del messaggio (fase decisionale) 4 ore</li> <li>2d. realizzazione vademecum: sviluppo (fase elaborativa) 4 ore</li> </ol> </li> <li>3. <b>spot</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>3a. raccolta informazioni, visione esempi e modelli (fase esplorativa) 2 ore</li> <li>3b. condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva) 1 ora</li> <li>3c. selezione e scelta della forma (fase decisionale) 1 ora</li> <li>3d. realizzazione spot (fase elaborativa) 10 ore</li> </ol> </li> <li>4. <b>condivisione dei prodotti realizzati</b> (fase riflessiva) 2 ore</li> <li>5. <b>presentazione e consegna al Comune dello spot realizzato</b> 2 ore</li> <li>6. <b>riflessione finale e autovalutazione dell'UDA</b> (fase conclusiva) 2 ore</li> </ol> <p><b>totale 36 ore</b></p>
<b>Esperienze attivate</b>	Vedi piano di lavoro
<b>Metodologia</b>	Metodologie attive e laboratoriali, uso di tecniche come la mappa nel mezzo, brainstorming, conversazione clinica, peer tutoring
<b>Risorse umane interne:</b>	Insegnante di italiano, di arte, di tecnologia
<b>esterne:</b>	Assessore comunale
<b>Strumenti</b>	Computer, Lim, documenti, videocamera, scanner
<b>Valutazione</b>	Di <b>processo</b> : check list, griglie di osservazione, autobiografia cognitiva, rubrica valutativa Di <b>prodotto</b> : testi, vademecum, spot, prova oggettiva sul testo regolativo

# LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende il documento che l'equipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.

- 1<sup>a</sup> nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.
- 2<sup>a</sup> nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "oltre misura" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.
- 3<sup>a</sup> nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

## CONSEGNA AGLI STUDENTI

*Titolo UdA*

**Gioca... non farti giocare!**

*Cosa si chiede di fare*

**Il Sindaco ha proposto alla scuola di realizzare uno spot sull'uso consapevole dei videogiochi che verrà trasmesso dalla Televisione locale, in Biblioteca comunale e nei centri culturali del territorio. La nostra scuola ha accolto la proposta che sarà sviluppata dalle classi quinte e prima secondaria.**

*In che modo (singoli, gruppi..)*

**Lavorerete in gruppi misti di anno ponte ( classe V primaria e I secondaria ) e in alcuni momenti all'interno della classe**

*Quali prodotti*

**Ci aspettiamo che voi produciate un vademecum sull'uso consapevole dei videogiochi e uno spot multimediale che prende spunto dal vademecum. In un primo momento vi concentrerete nella produzione del vademecum arrivando a realizzarlo per gradi attraverso la condivisione con i compagni nei lavori di gruppo e con il gruppo classe. Solo successivamente ideerete lo spot di pubblicità progresso nelle modalità scelte tra quelle da voi proposte.**

*Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)*

**Attraverso questo lavoro avrete modo di approfondire la tematiche dei videogiochi e di imparare ad usare in modo consapevole gli stessi, ma anche come di costruisce un vademecum e uno spot. Il lavoro arricchirà, non solo le vostre conoscenze, ma vi darà l'opportunità di confrontarvi e mettervi alla prova con modalità diverse di lavoro. Migliorerà la vostra capacità di lavorare e collaborare con gli altri, confrontando idee e proposte diverse, arrivando ad una decisione comune. Il vostro lavoro sarà presentato al pubblico.**

*Tempi*

**L'attività sarà realizzata per 4 ore circa alla settimana per nove settimane e coinvolgerà discipline diverse: lettere, arte e tecnologia.**

*Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)*

**Avrete a disposizione l'aula informatica, la Lim, la biblioteca e materiali documentali selezionati, potrete lavorare con i compagni della classe quinta/ prima secondaria e avrete l'opportunità di incontrare rappresentanti del Comune.**

*Criteri di valutazione*

**Osserveremo il tuo modo di lavorare individualmente e in gruppo , di partecipare al confronto, i testi prodotti per il vademecum e per lo spot; ti daremo anche modo di esprimere un tuo parere su quello che hai fatto e come lo hai realizzato.**

## PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: **Gioca...non farti giocare !**

Coordinatore: **docente di Italiano**

Collaboratori : **docenti di tecnologia, educazione artistica**

### PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 presentazione e lancio della proposta (problematizzazione)	Ascoltano; pongono domande pertinenti	Comunica la proposta agli studenti; sollecita la partecipazione <i>(cooperative learning: tecnica della "mappa al centro")</i>	Condivisione motivazione del gruppo	1 ora	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	Rubrica valutativa evidenza Check list
2a raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa)	2a 1 Partecipano al brainstorming sull'uso consapevole del videogioco, intervengono nella conversazione clinica.	Lancia il tema del brainstorming, raccoglie le conoscenze e le idee che gli servono per strutturare la conversazione clinica	<b>Matrice cognitiva e mappa concettuale</b> per l'individuazione dei nuclei concettuali per il vademecum con relativi indicatori	2 ore	In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui	Rubrica valutativa evidenza Check list
	2a 2 Lavorano in gruppo per raccogliere informazioni attraverso: le interviste alla popolazione scolastica; l'analisi dei documenti (suddivisi in gruppi mono compito)	Dà la traccia dell'intervista, seleziona i materiali da proporre, forma i gruppi, stabilisce ruoli e compiti, sostiene i gruppi nel lavoro e monitora i processi	Dati ricavati dalle interviste e dalle analisi sintetizzati in <b>tabelle e cartelloni</b>	4 ore	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare)	Griglia di autovalutazione sul lavoro di gruppo,

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
2b condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)	Presentano i risultati del lavoro di gruppo, li discutono	Coordina gli interventi	Condivisione motivazione del gruppo	1 ora	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana w sul senso del comportamento dei cittadini Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).	Rubrica valutativa evidenza Check list
2c definizione dei contenuti e del messaggio (fase decisionale)	Scelgono i contenuti del vademecum tra quelli proposti e stendono la scaletta di lavoro definendo i compiti di ciascuno (gruppo classe)	Dà indicazioni sulle caratteristiche del vademecum e del piano esecutivo. Dà le conoscenze sul genere testuale. Facilita la scelta coordinando gli interventi e supportando i ragazzi nelle decisioni	<b>Struttura del vademecum piano esecutivo</b>	4 ore	In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo	Rubrica valutativa
2d realizzazione vademecum: sviluppo (fase elaborativa)	Producono il vademecum digitale con testi, immagini	Monitora, accompagna, supporta il lavoro	<b>Vademecum digitale</b> con possibilità di stampa	4 ore	Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	Rubrica valutativa Prova oggettiva sul testo regolativo
3a raccolta informazioni, visione esempi e modelli (fase esplorativa)	Analizzano gli esempi di spot in rete dati ( a gruppi ),	Spiega cos'è uno spot e quali caratteristiche ha, fornisce alcuni esempi e gli strumenti di analisi	<b>Schede analisi spot</b>	2 ore	Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare)	Rubrica valutativa



Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
3 b condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)	Riferiscono alla classe quanto visionato e analizzato negli esempi, riconoscono le caratteristiche più efficaci classificandole (gruppo classe)	Coordina e anima la discussione	<b>Lista delle caratteristiche</b> ordinata per priorità	1 ora	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).	Rubrica valutativa
3c selezione e scelta della forma (fase decisionale)	Scelgono il format dello spot, abbozzano lo storyboard	Guida il confronto e le decisioni	Breve <b>bozza</b> del prodotto finale	1 ora	Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo	Rubrica valutativa
3 d realizzazione spot (fase elaborativa)	Guidati dall'insegnante realizzano le singole parti assegnate	Dà indicazioni e guida il lavoro assegnato ai gruppi	<b>Spot multimediale</b>	10 ore	Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Rubrica valutativa
4 condivisione dei prodotti realizzati (fase riflessiva)	Visionano insieme i prodotti realizzati ( vademecum e spot), ne verificano la coerenza, esprimono giudizi personali. Preparano la scaletta per la presentazione al Comune, attribuiscono dei ruoli	Supporta il confronto e le decisioni	Gli studenti hanno maturato una opinione. <b>Traccia</b> per la presentazione	2 ore	Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite	Rubrica valutativa
5 presentazione e consegna al Comune dello spot realizzato	Partecipano all'evento, presentano il vademecum e lo spot, commentano il senso del loro lavoro	Accompagna e incoraggia gli alunni, gratifica tutti gli alunni	<b>Cerimonia</b> di consegna in Comune	2 ore	Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	Rubrica valutativa
6 riflessione finale e autovalutazione dell'UDA (fase conclusiva)	Riflettono e discutono in gruppo, compilano individualmente la relazione individuale, si confrontano nel gruppo classe	Fornisce la relazione individuale, la check list individuale e assegna un tempo	<b>Relazioni individuali</b>	2 ore	Autovaluta il processo di apprendimento	Autobiografia cognitiva

PIANO DI LAVORO UDA  
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi								
	I sett	II sett	IIIsett	IV sett	V sett	VI sett	VII sett	VIII sett	IX sett
1 presentazione e lancio della proposta (problematizzazione)	1 ore								
2a1 raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa)	2 ore								
2a2 raccolta dati, informazioni e ipotesi di lavoro (fase esplorativa)		4 ore							
2b condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)			1 ore						
2c definizione dei contenuti e del messaggio (fase decisionale)			4 ore						
2d realizzazione vademecum: sviluppo (fase elaborativa)				4 ore					
3a raccolta informazioni, visione esempi e modelli (fase esplorativa)					2 ore				
3b condivisione informazioni e materiali raccolti (fase riflessiva)					1 ore				
3c selezione e scelta della forma (fase decisionale)					1 ore				
3d realizzazione spot (fase elaborativa)						5 ore	5 ore		
4 condivisione dei prodotti realizzati (fase riflessiva)								2 ore	
5 presentazione e consegna al Comune dello spot realizzato								2 ore	
6 riflessione finale e autovalutazione dell'UDA (fase conclusiva)									2 ore



## **SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente**

RELAZIONE INDIVIDUALE
<p><b>Descrivi il percorso generale dell'attività</b></p> <p><b>Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu</b></p> <p><b>Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte</b></p> <p><b>Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento ( * )</b></p> <p><b>Cosa devi ancora imparare</b></p> <p><b>Come valuti il lavoro da te svolto</b></p>

(\*) lista delle evidenze per autovalutazione da confrontare con la nostra valutazione delle stesse