



ISTITUTO COMPRENSIVO
“F.LLI TRILLINI” OSIMO

Via Aldo Moro, 72 - 60027 OSIMO (An) Tel. 071 7231613
Cod. Mecc. ANIC84400V - C.F. 80012750420 - CODICE UNIVOCO: UFNF5I
anic84400v@istruzione.it - anic84400v@pec.istruzione.it
Pagina web: www.ictrillinosimo.edu.it



M.I.U.R.

....A TUTTA LEGALITA'

Classe 2^A C

Scuola primaria Marta Russo

IC «F.Lli Trillini» - Osimo

a.s.2018-2019

L'UNITÀ DIDATTICA

Classe coinvolta	2 C
Periodo	MARZO-MAGGIO
Disciplina/e	Italiano – inglese - arte - ed. fisica - matematica - geografia
Docenti coinvolti	ACCORRONI CINZIA GUASCONE ROSANNA
Compito di realtà	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizzazione di un gioco finale da fare con i genitori (Kahoot)
Traguardi di competenze trasversali (Se l'UDA coinvolge più discipline)	<ul style="list-style-type: none">✓ Rispettare le regole condivise, collaborare con gli altri.✓ Assumere le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e saper fornire aiuto a chi lo chiede.✓ Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.

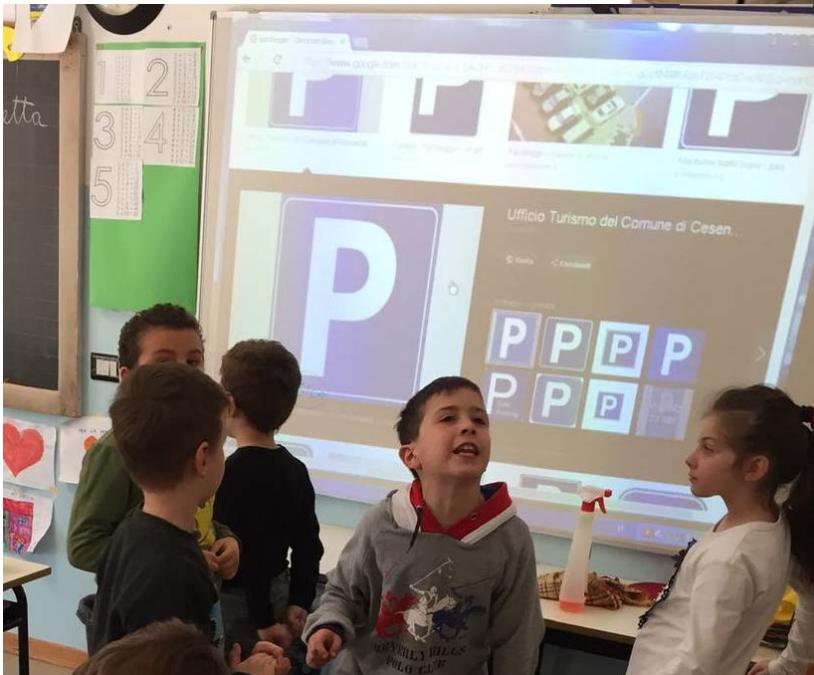
<p>Risultati attesi nelle competenze sociali e civiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Migliore consapevolezza dei propri diritti e doveri ✓ Maggiore partecipazione attiva alle attività di gruppo ✓ Maggiore rispetto delle regole condivise ✓ Aumento di comportamenti appropriati e corretti nel gioco, nella realtà scolastica, nella convivenza in generale e di conseguenza una diminuzione delle situazioni di conflitto. ✓ Acquisizione di un atteggiamento positivo nei confronti dell’istituzione scolastica ✓ Aumentato senso del dovere e di responsabilità nei confronti degli impegni scolastici e di conseguenza un miglioramento anche degli esiti nell’apprendimento.
<p>Modalità di lavoro</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Brainstorming ✓ Cooperative learning ✓ Circle time ✓ Laboratorio arte ✓ Analisi di testi ✓ Ricerca di informazioni ✓ Interviste

1 FASE

1) ITALIANO –GEOGRAFIA: Brainstorming e circle time:

- Conversazione sulle regole in famiglia, a scuola, nel gioco...

Regole scritte...
Regole diverse...
Regole a voce...
**Regole uguali
per tutti...**



*...ad esempio...
le regole nella strada...*

2) ED. FISICA: Svolgimento di un gioco in palestra, senza regole e riflessione su che cosa sono le regole e a cosa servono.

-Circle time sulle sensazioni provate nel gioco senza e con le regole.

-Cooperative learning: “Place Map” (Mappa al centro)

3) ITALIANO: Lettura del libro “Il paese delle regole”, a seguire discussione





ALCUNI COMMENTI DOPO L'ESPERIENZA:

ERA DIFFICILE, NON SI RIUSCIVA A
GIOCARE

C'era confusione

...eravamo in tanti,
tutti volevano parlare e non si riusciva a spiegare

...era difficile giocare,
prendevamo i palloni in testa

Era difficile inventare delle regole

E' meglio in fila perché ci si rispetta

Senza regole c'è il caos
e si litiga

Non sapevamo organizzarci insieme,
... si urlava e non si sentiva...
In fila era più bello...

Lanciavamo il pallone tutti insieme
e non riuscivamo a giocare

Tutti sparsi ci facevamo male

Era meglio in fila perché
Facevamo canestro senza spinte

Io non ci capivo più niente

Abbiamo perso tempo a litigare



LAVORI DI GRUPPO «MAPPA AL CENTRO»

Alla fine abbiamo capito che....



Diamo 27 Marzo 2019
Oggi ci siamo chiesti:
ACHE COSA SERVONO LE REGOLE?

Abbiamo risposto che:

- servono per essere bravi, amici, educati, felici, a non litigare;
- servono per aiutare, non imparare, giocare con tutto, non creare caos;
- servono per non distruggere la natura, vivere bene e in pace in tutto

4) ITALIANO: Attività di cooperative learning

a) Fase individuale:

ognuno pensa e scrive 5 regole che giudica importanti per stare bene in classe.

b) Fase di confronto:

- ogni bambino legge al resto del gruppo le proprie regole
- ogni gruppo discute, poi sceglie 5 regole e le scrive su un foglio.

c) Fase di condivisione:

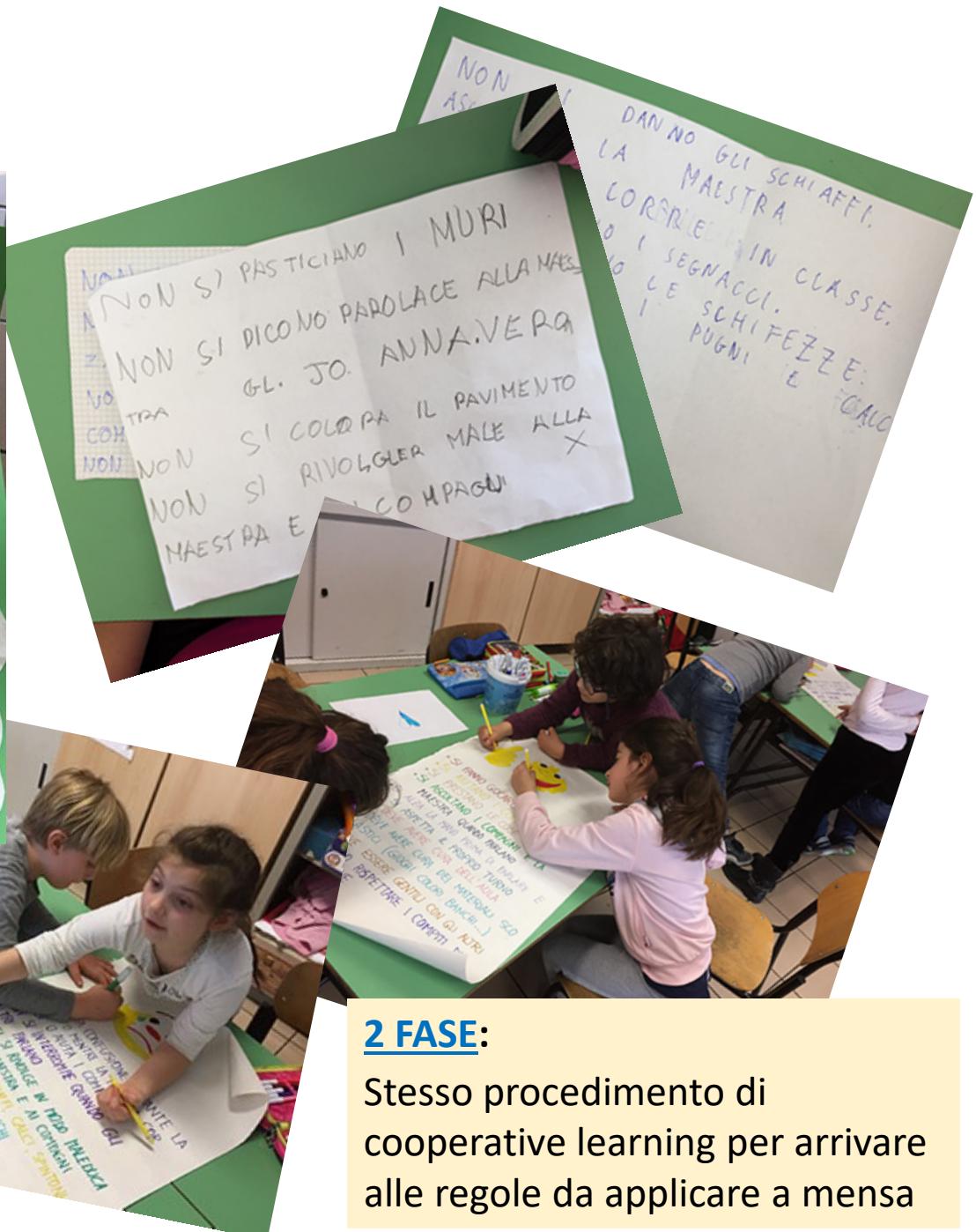
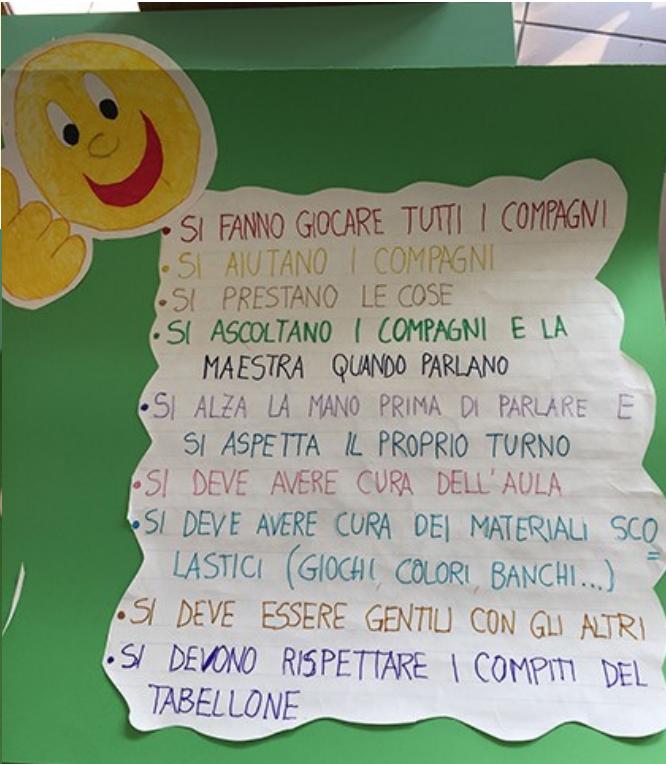
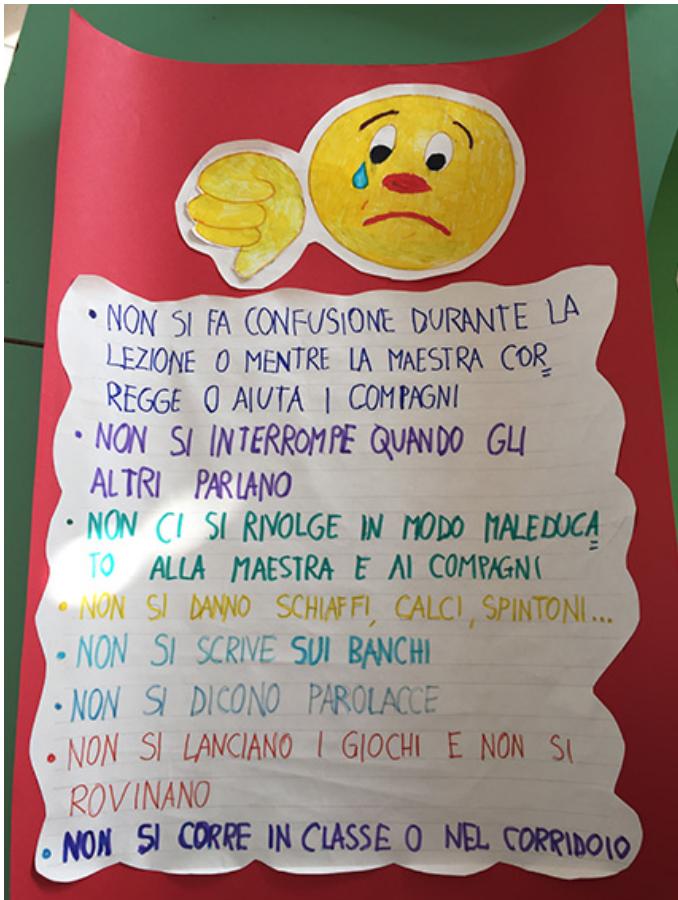
il portavoce di ogni gruppo riporta le regole scelte che vengono scritte dall'insegnante alla lavagna.

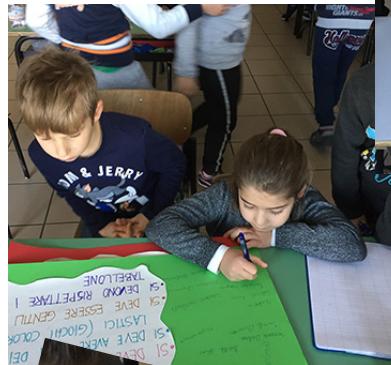
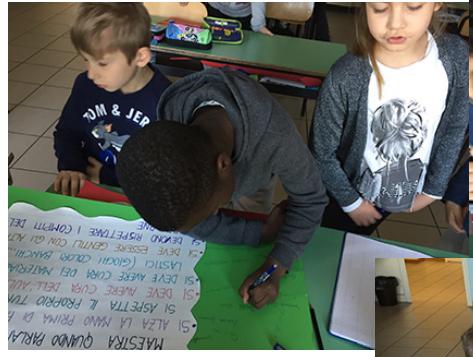
d) Fase di raccolta e riflessione finale:

si accorpano regole simili e si cancellano quelle uguali fino ad ottenere le regole definitive condivise dalla classe.



5) Laboratorio di arte: si realizza il cartellone delle regole da appendere in classe, firmato da tutti



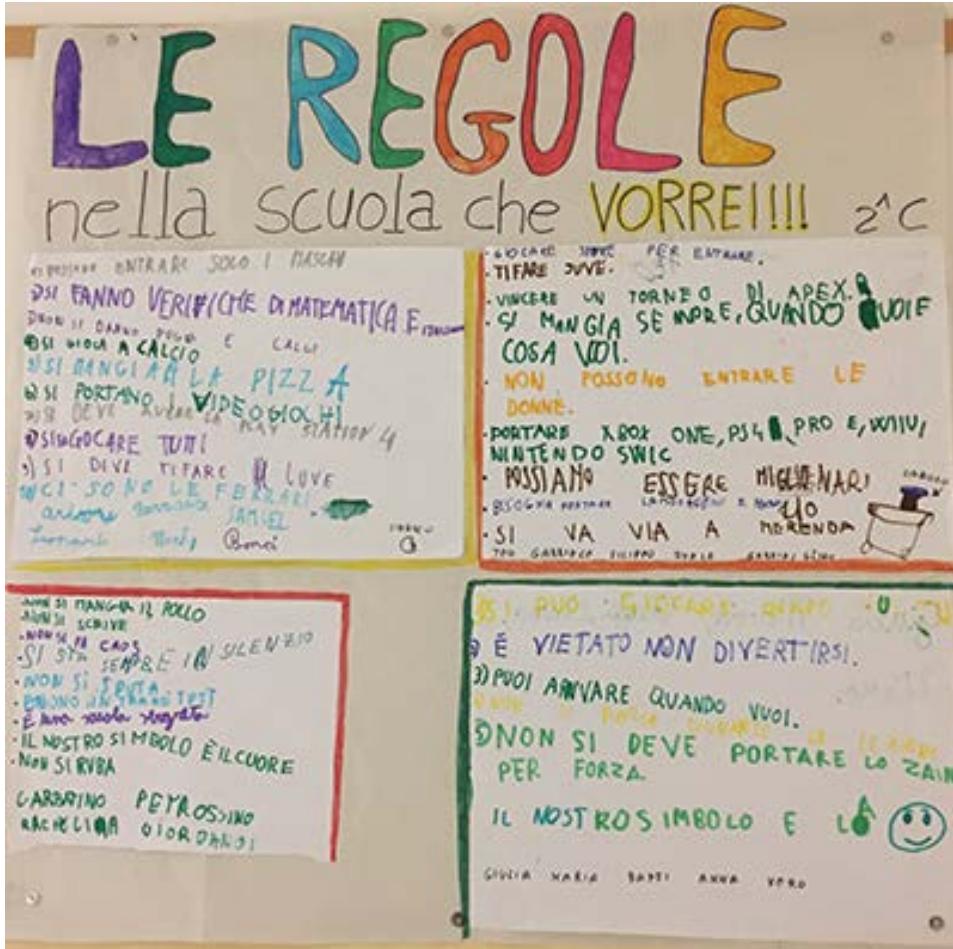


3 FASE:

ITALIANO – MATEMATICA: - “LA SCUOLA AL TEMPO DI PITAGORA”

- a)** Le insegnanti rappresentano la scuola al tempo di Pitagora e ai nostri giorni, evidenziando di volta in volta i pro e i contro di entrambe e confutando le tesi avversarie in una sorta di “debate”: i bambini si schierano da una parte o dall’altra motivando le loro scelte.
- b)** In gruppo: scrivono le regole della loro scuola ideale
- c)** Realizzazione di un cartellone: “Le regole nella scuola che vorrei”





4 FASE:

1) ITALIANO:

a) Letture di racconti, per conoscere e comprendere i valori della diversità:

“Diversi in versi” di Anna Sarfatti

“La bambina con due occhi” di José Luis García Sánchez, Miguel Ángel Pacheco

b) Gioco: “Ti piacciono i tuoi vicini?”

c) Circle time sulle sensazioni provate nel gioco.





2) INGLESE:

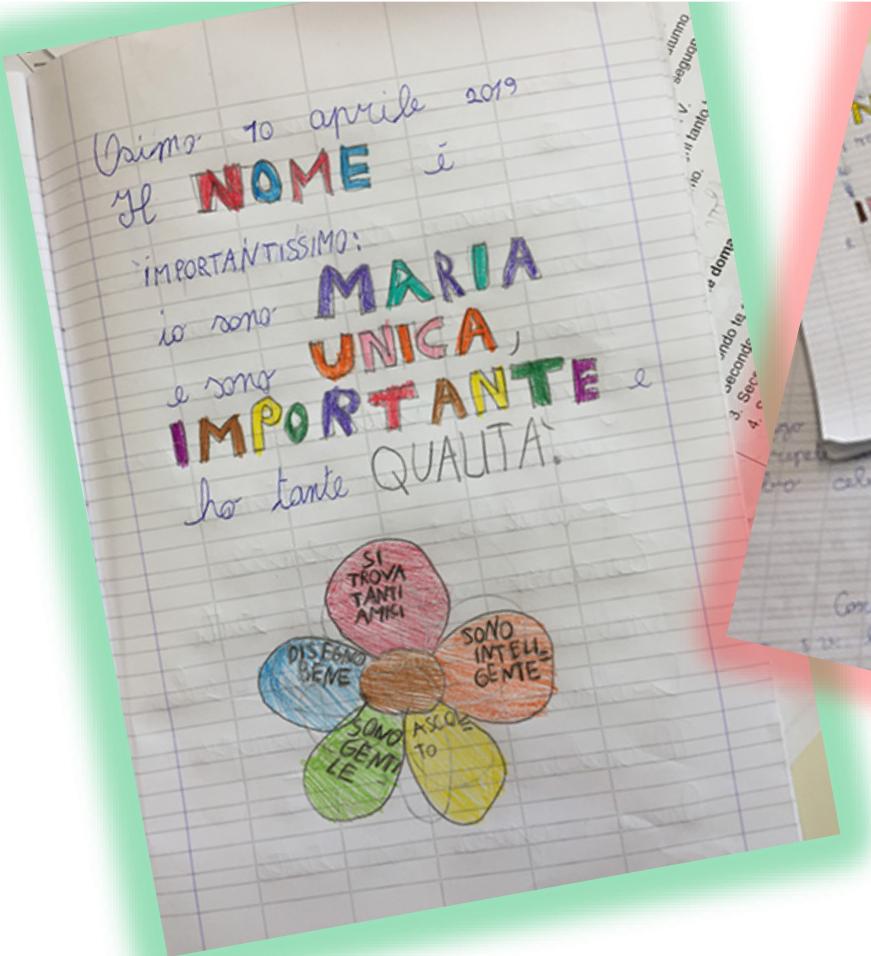
- a) "ALL ABOUT ME", mi presento, come sono, cosa mi piace, i miei cibi/animali/ colori... preferiti
- b) Cosa conosco degli altri: l'insegnante legge le "carte di identità" di ognuno e gli alunni cercano di indovinare di chi si parla



3) ITALIANO E ARTE:

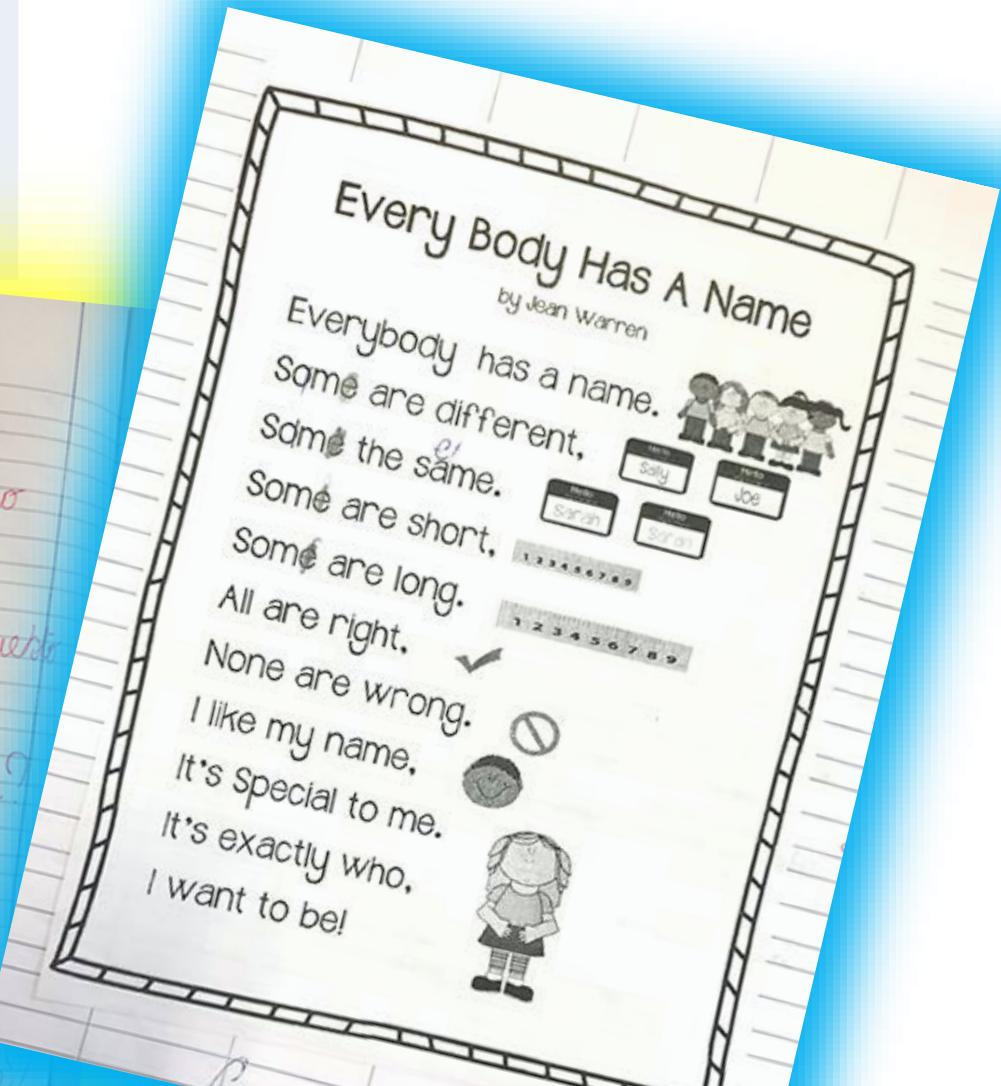
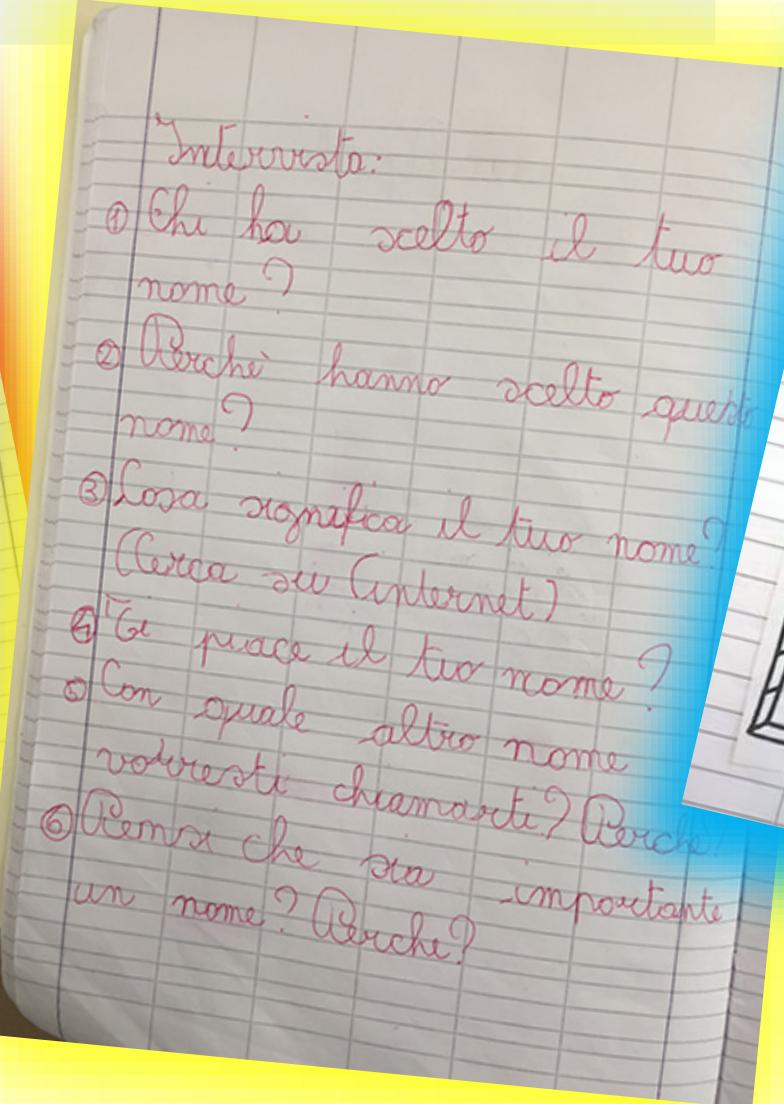
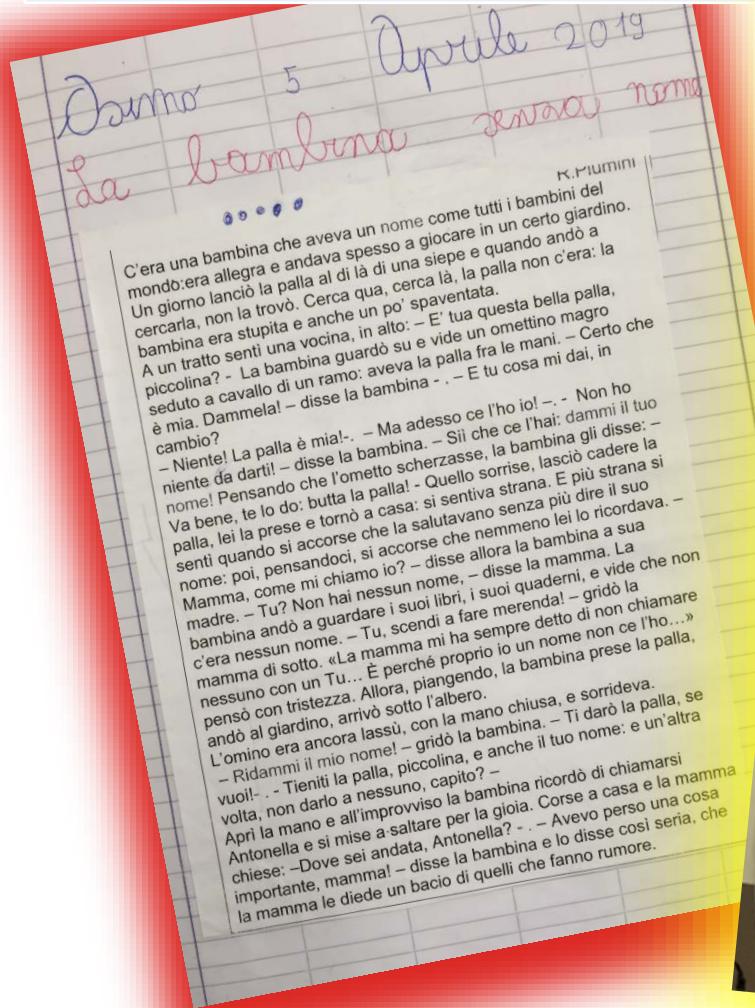
a) Ognuno di noi ha una propria personalità e dei talenti, ognuno di noi è SPECIALE e si distingue dagli altri a partire dal NOME:

- A turno ogni bambino dice a voce alta alla classe il proprio nome e due suoi pregi o talenti
- Ogni compagno dice di lui una qualità.
- L'alunno sceglie quindi 5 qualità e le scrive nel fiore dei talenti.
- Ogni alunno sul proprio quaderno scrive una qualità relativa a ciascun compagno di classe



4) ITALIANO:

- a) Chi sono? Lettura del brano di Piumini "La bambina senza nome"
- b) Riflessioni sul perché è importante il nome (DIRITTO AL NOME)
- c) Intervista ai genitori per scoprire curiosità legate al proprio nome
- d) Grammatica: ogni cosa, persona, animale ha un nome (nomi comuni, nomi propri, maschili/femminili, singolari/plurali)

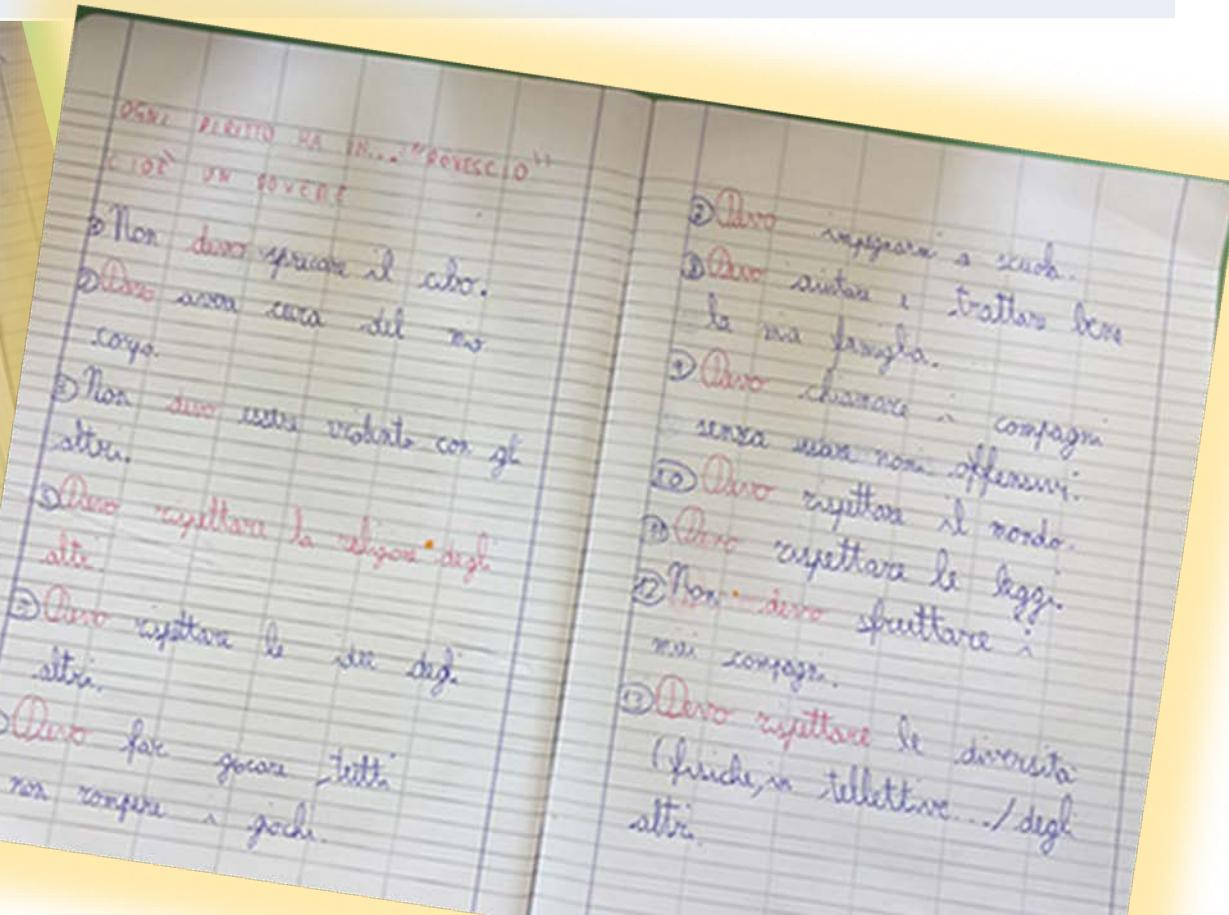
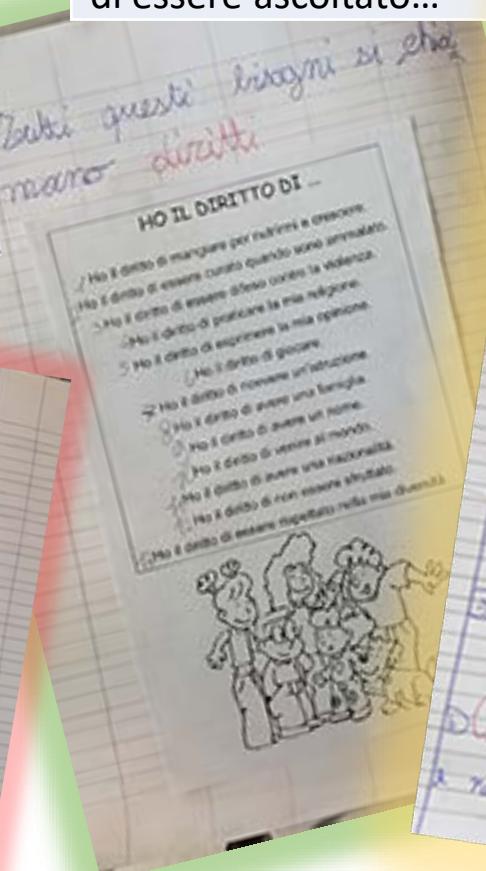
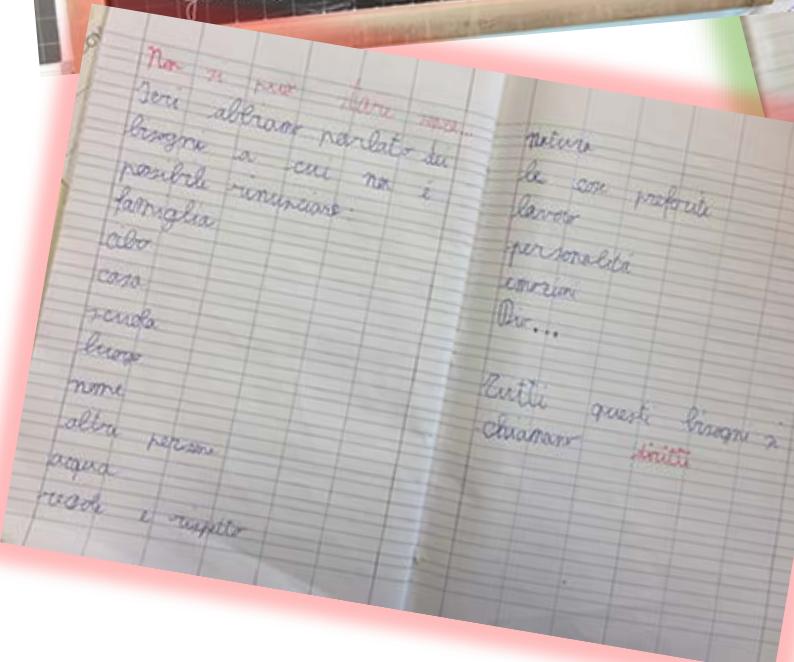
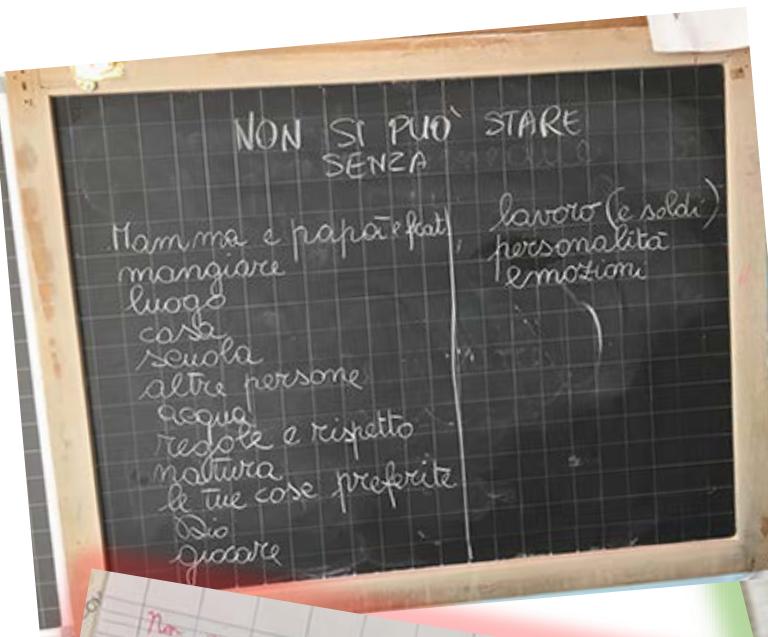


5) INGLESE:

Filastrocca «Everybody has a name»

5 FASE:

- a) Circle time: NON POSSIAMO STARE SENZA...? (Che cosa sono i diritti?)
 - b) I principali diritti dell'infanzia e dell'adolescenza: famiglia, casa, istruzione, salute...
 - d) Brainstorming «che cosa sono i doveri?»
 - e) AD OGNI DIRITTO CORRISPONDE UN DOVERE: ho diritto di ascoltare ma ho il dovere di essere ascoltato...



6 FASE:

Realizzazione di un gioco riassuntivo (Kahoot) del lavoro svolto da fare con i genitori



Kahoot!

PER GIOCARE:

<https://kahoot.it/challenge/0762700>

Codice PIN: 0762700

Grazie per la vostra attenzione e
BUON DIVERTIMENTO dalla classe 2^A C