

Materia/Ambito disciplinare/Asse culturale	Italiano-Lingua straniera-Matematica-Scienze-Tecnologia-Storia-Geografia-Arte e immagine-Musica-Ed. Fisica-Religione	
Denominazione	"FRUTTA - PANE E...FANTASIA"	
Prodotti	Organizzazione di una settimana in cui sperimentare "Una ricreazione alternativa": -Merenda "sana" -Realizzazione di un cartellone con la carta d'identità (frutta) -Ricettario di marmellate	
Competenze chiave europee	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Comunicazione nella lingua straniera • Competenze matematica • Competenza di base in scienze e tecnologia • Competenze imparare ad imparare • Competenze digitali • Competenze sociali e civiche 	
Traguardi - Competenze specifiche discipline: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lingua italiana ▪ Lingua inglese ▪ Matematica ▪ Scienze e tecnologia ▪ Storia e geografia ▪ Religione ▪ Arte e immagine ▪ Musica ▪ Educazione fisica 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Padroneggiare strumenti linguistico-espressivo ❖ Leggere e comprendere testi di vario tipo ❖ Interagire nel gruppo comunicando in modo comprensibile le proprie preferenze ❖ Rilevare dati significativi e utilizzare rappresentazioni grafiche ❖ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ricercare informazioni relative alla storia di alcuni frutti ❖ Individuare potenzialità e criticità dell'intervento dell'uomo sul territorio ❖ Eseguire in gruppo alcuni brani musicali ❖ Sperimentare una pluralità di esperienze motorie e di gioco ❖ Riflettere su Dio Creatore del mondo
Obiettivi di apprendimento Abilità (saper fare)	Conoscenze (Sapere)	Compiti esercitativi
		✓ Racconti, descrizioni, poesie e filastrocche.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e confrontare informazioni provenienti da fonti diverse. ▪ Individuare l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. ▪ Raccogliere e rappresentare insieme di dati al fine di prendere decisioni. ▪ Osservare comportamenti rispettosi del proprio corpo (ed. alla salute, alimentazione, rischi per la salute) ▪ Ricercare informazioni relative alla storia della frutta e dei prodotti tipici locali ▪ Rappresentare "Il Paradiso terrestre" ▪ Eseguire canti relativi all'Alimentazione ▪ Eseguire giochi di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lettura e confronto di informazioni provenienti da fonti diverse ▪ Raccolta e organizzazione dei dati ▪ Osservazione dei comportamenti rispettosi del proprio corpo. ▪ Ricerca di informazioni relative alla storia della frutta e dei prodotti tipici locali ▪ Ricerca nella Genesi dei versetti relativi all' Eden ▪ Ascolto e memorizzazione di canti specifici ▪ Esecuzione di giochi relativi alla frutta 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabelle e grafici ✓ Conversazioni e riflessioni guidate su una sana alimentazione ✓ Miti e racconti sull'origine dei vari prodotti ✓ Lettura della Genesi ✓ Canti vari ✓ Giochi vari
Competenza Imparare a impara		
Obiettivi di apprendimento Abilità (saper fare)	Conoscenze (Sapere)	Esercitazioni e compiti
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici collegamenti tra informazioni con conoscenze già possedute. • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienze quotidiane 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologia e strumenti di ricerca delle informazioni : bibliografie, indici, motori di ricerca.... • Metodologia e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, schemi, tabelle, grafici, scalette, diagrammi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di informazioni su testi vari e internet. • Sintesi, schemi, tabelle, grafici, scalette e diagrammi.
Competenze civiche e sociali		

Obiettivi di apprendimento Abilità (saper fare)	Conoscenze (Sapere)	Esercitazioni e compiti
<ul style="list-style-type: none"> • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità • Partecipare e collaborare in modo produttivo e pertinente al lavoro collettivo • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco e nella convivenza in generale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assunzione di incarichi portati a termine con responsabilità e collaborazione. • Esecuzione di giochi con rispetto delle regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Incarichi di responsabilità • Giochi di squadra e collettivi
Utenti destinatari	Alunni delle classi V	
Prerequisiti	Conoscenza del programma di videoscrittura per la ricerca di informazioni Concetto di regola e ruolo Regole della discussione Conoscenze di alcune modalità di tabulazione dati Conoscenza della funzione dei principali alimenti Conoscenza del territorio circostante Conoscenza dei principali concetti topologici Coordinazione motoria	
Gestione temporale	Durata: quattro mesi	Periodo: febbraio – maggio
Esperienze interne/esterne	Insegnanti e alunni - Collaborazione con i genitori	
Metodologie didattiche	Metodi tradizionali Analisi dei comportamenti individuali Lezioni a cura degli insegnanti, osservazioni e discussione in classe Ricerca argomenti correlati Creazione di materiali sulle attività proposte Metodi attivi Lettura e interpretazione delle indagini Lavori di gruppo e attività laboratoriali	
Sussidi e strumenti	Libri di testo e testi vari, computer, internet, macchina fotografica, cartelloni e colori	

Valutazione	<p>Valutazione degli apprendimenti significativi</p> <p>Conoscenze: Produzione di grafici e/o tabelle Questionario strutturato (domande a scelta multipla vero-falso) Domande aperte sulla piramide alimentare Rielaborazioni verbali e grafico-pittoriche</p> <p>Abilità: Descrivere e interpretare dati utilizzando tabelle e grafici</p> <p>Valutazione autentica mediante Compito autentico (Pianificazione dei compiti assegnati Comunicare agli altri le esperienze fatte)</p> <p>Autovalutazione dello studente con Diario di bordo Questionario di stimolo</p> <p>Monitoraggio del processo con Griglia osservazione lavori di gruppo Osservazioni sistematiche sull'interesse e la partecipazione</p>

Consegna agli studenti	
Denominazione dell' UDA	"FRUTTA, PANE E..... FANTASIA"
Cosa si intende fare insieme	Realizzazione di un ricettario che comprenderà ricette di marmellate e ricette con i prodotti locali (olive). Realizzazione di un cartellone con la piramide alimentare della frutta e di cartelloni vari
In che modo	La classe verrà divisa in gruppi e ciascun gruppo lavorerà su una ricetta o sulla piramide alimentare.
Quali prodotti	Verranno messe insieme tutte le ricette in un Ricettario ; poi verranno preparati dei cartelloni che illustrino il lavoro fatto con disegni e foto.
Che senso ha il lavoro	Attraverso questo lavoro si imparerà a conoscere e apprezzare gli aspetti positivi di una corretta alimentazione ed in particolare l'importanza sulla salute dell'uso e il consumo della frutta e di alimenti genuini
Tempi	Quattro mesi , quattro ore alla settimana.
Risorse	Strumenti: testi vari, ricerche su internet e interviste alle mamme

PIANIFICAZIONE DELLE ATTIVITA'			
	Cosa/ in che modo/quando fa il docente		Studente
	Attività	Metodologia e strumenti	Cosa fa lo studente
1	PRIMA FASE: indagine conoscitiva L'insegnante introduce l'argomento e consegna agli alunni il questionario per conoscere le abitudini alimentari.	Questionario e tabelle	Lavoro di gruppo: lettura e tabulazione dei dati
2	SECONDA FASE: studio della piramide alimentare e ricerca della frutta che di solito si mangia e quando si mangia. Osservando la piramide, l'insegnante fornisce agli alunni conoscenze sulla composizione dei cibi e il loro valore nutrizionale.	Computer macchina fotografica e cartelloni	Lavoro di gruppo e ricerca in internet E sul territorio. Utilizzo di cartelloni per rappresentare graficamente la tabella.
3	TERZA FASE: indagine conoscitiva. L'insegnante consegna agli alunni il secondo questionario sulle attività	Questionario e tabelle	Lavoro di gruppo : lettura e tabulazione dei dati
4	QUARTA FASE: Far capire agli alunni il rapporto tra mangiare sano e salute.	Cartellone e ricettario delle marmellate	Gli alunni sono chiamati a riflettere sui risultati dell' indagine e realizzeranno un ricettario delle marmellate e il cartellone con la piramide alimentare della frutta
5	QUINTA FASE: In questa fase si organizzerà la settimana della "merenda sana"	Frutta.. pane e olio	Gli alunni faranno merenda con frutta di stagione, pane e marmellata, pane olio e zucchero.....
6	SESTA FASE: Valutazione. Condivisione del percorso fatto e sperimentazione dei prodotti	Cartelloni prodotti e ricettario	Gli alunni protagonisti del progetto spiegano il percorso fatto utilizzando i cartelloni prodotti

DIAGRAMMA DI GANT				
FASI	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
1	4 ORE SETTIMANALI			
2		4 ORE SETTIMANALI		
3		4 ORE SETTIMANALI		
4			4 ORE SETTIMANALI	
5				UNA SETTIMANA
6				UNA GIORNATA

VALUTAZIONE APPRENDIMENTI SIGNIFICATIVI

Tipologie di prove

Griglie di valutazione

COMPITO AUTENTICO per la VALUTAZIONE DI FINE U.d.A.	
Denominazione	Creazione di un ricettario di marmellate Realizzazione di cartelloni relativi alla frutta e ai prodotti locali
Presentazione	Compiti di ricerca Compiti di espressione e di produzione creativa Compiti di approfondimento Compiti di conoscenza di se e degli altri Risoluzione di situazioni problematiche non standard: comprensione del testo, utilizzo di linguaggi specifici, formulazione di ipotesi, argomentazioni...
Consegne	Modalità operative individuali e in gruppo, uso di strumenti e sussidi

RUBRICA MATERIALE PER LA VALUTAZIONE DEL COMPITO AUTENTICO				
Livelli di padronanza Dimensioni	1 livello principiante sufficiente	2 livello praticante buono	3 livello esperto distinto	4 livello eccellente ottimo
1 Relativo a dimensioni reali del compito	L'alunno presenta un prodotto sintetico.	L'alunno presenta un lavoro esaustivo dove però alcuni elementi risultano poco consistenti	L'alunno presenta un prodotto chiaro e completo	L'alunno presenta un prodotto ben strutturato e completo
2 Prestazione finale e individuale	La prestazione risulta poco esaustiva	La prestazione risulta nella media	La prestazione risulta sopra la media	La prestazione risulta completa ed esaustiva
3 Partecipazione in gruppo	Interagisce in modo poco pertinente nel gruppo , con	Interagisce nel gruppo in modo quasi pertinente, rispettando il	Interagisce in modo corretto nel gruppo, modulando	Interagisce in modo efficace e pertinente,

	l'aiuto di domande stimolo.	turno della conversazione.	efficacemente la comunicazione a situazioni di gioco e lavoro cooperativo.	collabora con gli altri, nella realizzazione di giochi o prodotti e nell'elaborazione di progetti .
--	-----------------------------	----------------------------	--	---

AUTOVALUTAZIONE DELL'ALUNNO	
-Ho capito ciò che mi veniva chiesto?	  
-Ho ascoltato le idee degli altri?	  
-Ho accettato il punto di vista dei miei compagni?	  
-Ho contribuito in modo personale all'attività?	  
-Ho utilizzato un tono di voce adeguato?	  
-Ho chiesto ai compagni chiarimenti utili alle attività?	  
-Ho superato eventuali conflitti?	  
-Ho raggiunto l'obiettivo del mio gruppo?	  
-Ho utilizzato bene il tempo a disposizione?	  

Legenda

	SI
	IN PARTE
	NO