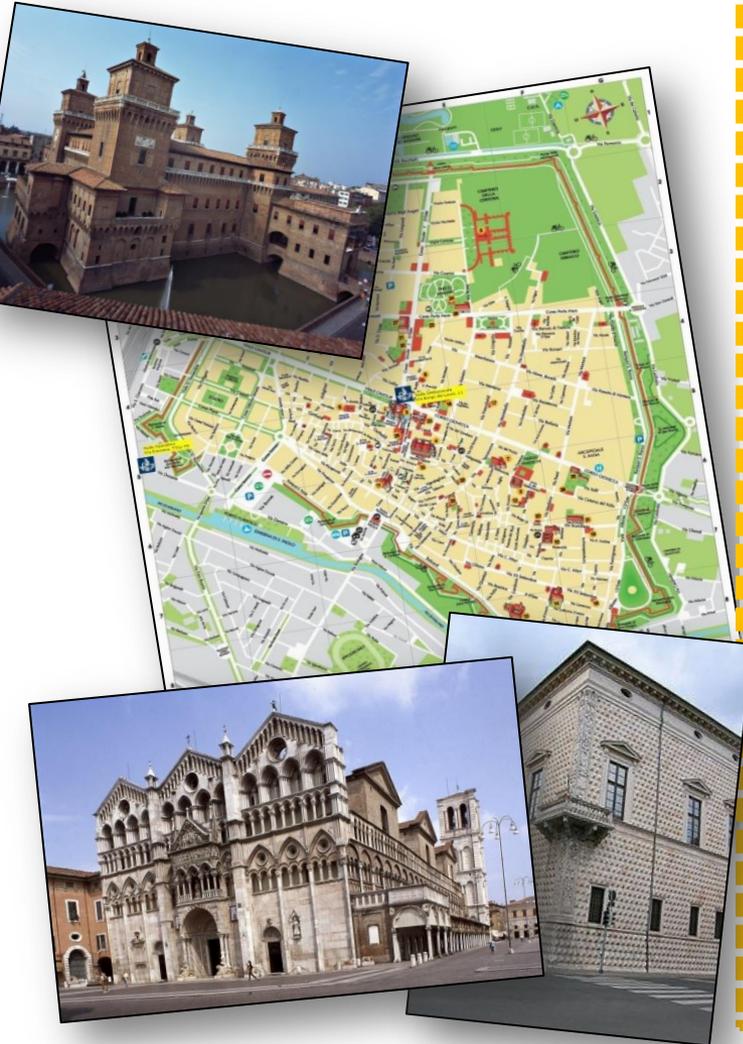


UNITA' DI APPRENDIMENTO (UdA) *esempio*



“Ferrara, un viaggio nell’arte”

Cosa ti si chiede di fare

L’unità di Apprendimento *“Ferrara, un viaggio nell’arte”* ti propone di organizzare una visita guidata ad una città italiana. Ti si chiederà di svolgere analisi e ricerche, consultando testi e immagini. Li troverai nelle pagine seguenti oppure te li fornirà il tuo insegnante; altri li potrai scaricare da siti di cui ti forniremo gli indirizzi. Ascolterai anche degli esperti e farai delle domande. Facendo tutto questo potrai conoscere e scegliere i luoghi della città di maggior interesse e i percorsi da prevedere.

In che modo lavorerai

Il tuo lavoro dovrà essere “operativo”. Sulla base delle indicazioni del tuo insegnante, ti organizzerai in vari modi: qualche volta in gruppo con altri compagni, altre volte da solo. Parteciperai anche a delle discussioni nelle quali ti confronterai con tutta la classe.

Quali prodotti realizzerai

Il risultato finale del tuo lavoro sarà la visita guidata alla città. Per poterla attuare dovrai anche realizzare alcuni prodotti intermedi (in queste pagine trovi i materiali e i suggerimenti per costruirne alcuni).

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

Il lavoro che eseguirai aumenterà le tue capacità di orientamento all’interno della città e di comprensione della sua storia. Accrescerai le tue conoscenze relative ai luoghi di maggior interesse artistico-culturale.



ESEMPIO DI UNITA' DI APPRENDIMENTO: "Ferrara, un viaggio nell'arte"	
Denominazione	"Ferrara, un viaggio nell'arte" Si tratta di un'Unità di Apprendimento finalizzata alla progettazione e realizzazione di una visita guidata ad una città, destinata a visitatori <u>coetanei</u> italiani e stranieri (di lingua inglese; ad esempio nel contesto di uno scambio).
Prodotti	Visita guidata della città (Prodotti intermedi: schede descrittive, mappe, "carte d'identità", opuscolo)
Competenze mirate Comuni / cittadinanza	Evidenze osservabili
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. Scriva correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti (<i>stranieri</i>) su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio. Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio. Scriva comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze).
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA - GEOGRAFIA	Si orienta nello spazio utilizzando carte, mappe, punti cardinali, coordinate geografiche, punti di riferimento, strumenti. Descrive ambienti e spazi e comunica informazioni utilizzando carte, mappe, foto, immagini, grafici, dati, sistemi informativi.
COMPETENZE DIGITALI	Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo
IMPARARE A IMPARARE	Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) Autovaluta il processo di apprendimento
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Coopera nei gruppi e fa proposte. Partecipa ad attività collettive.
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	Progetta il proprio lavoro e cerca di risolvere problemi, anche collaborando in gruppo.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE	Analizza immagini ed opere d'arte. Riconosce ed apprezza fenomeni artistici. Conosce il patrimonio culturale del proprio territorio.

ESEMPIO DI UNITA' DI APPRENDIMENTO:

"Ferrara, un viaggio nell'arte"

Utenti destinatari	Classe II di scuola secondaria di I grado
Prerequisiti	Saper decodificare un testo
Fasi di applicazione (attività)	<p>Questa Unità è articolata in 10 fasi di realizzazione così suddivise:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentazione del lavoro agli studenti 2. Analisi del territorio 3. Analisi urbana (<i>con sintesi in lingua inglese</i>) 4. Approfondimento delle informazioni 5. Analisi siti, edifici e biografie (<i>con sintesi in lingua inglese e link per approfondimenti</i>) 6. Progettazione del percorso di visita 7. Verifica e confronto sul progetto 8. Confezione finale dei materiali per la visita (<i>redazione in italiano con sintesi in lingua inglese</i>) 9. Invito ai compagni stranieri (<i>e-mail di invito con materiali allegati</i>) 10. Effettuazione della visita 11. Riflessione finale sull'esperienza.
Tempi	<p>42 ore in totale</p> <p>Distribuite su circa 2-3 mesi</p>

ESEMPIO DI UNITA' DI APPRENDIMENTO:

"Ferrara, un viaggio nell'arte"

Esperienze attivate <i>(cosa fa l'allievo)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascolta e pone domande. 2. Ascolta e prende appunti; analizza carte e testi e individua le caratteristiche del territorio. 3. Ascolta e prende appunti; analizza carte e testi e individua le linee di sviluppo urbano della città; seleziona le informazioni principali per redigere il documento in lingua straniera. 4. La classe incontra l'esperto che presenta la città ed il territorio; i ragazzi prendono appunti e fanno alcune domande. 5. Ascolta e prende appunti; analizza testi e immagini e redige le carte d'identità dei siti e degli edifici di interesse; analizza i testi e redige le "vite dei personaggi illustri della città"; seleziona le informazioni principali per redigere il documento in lingua inglese e ricerca in rete siti da suggerire per approfondire le informazioni. 6. Utilizzando le mappe individua i siti, studia i percorsi, misura le distanze. 7. Presenta il proprio lavoro, condivide i prodotti dei gruppi e commenta i vari lavori rilevando gli aspetti più interessanti. 8. Esamina quanto finora prodotto e, discutendo in gruppo, progetta come combinare insieme i vari materiali e come confezionarli in forma di opuscolo illustrativo. 9. Lavora a gruppi con i compagni per la stesura del testo; discute con i compagni e il docente per arrivare alla stesura finale. 10. Gestisce la visita con i compagni, utilizzando le conoscenze apprese e i materiali prodotti e interagisce con gli ospiti stranieri. 11. Valuta il lavoro svolto attraverso il confronto con i propri compagni.
Metodologia <i>(cosa fa il docente)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta il lavoro. 2. Presenta le tipologie di carte e le tipologie di analisi; propone e consegna materiali; supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti. 3. Presenta le tipologie di organizzazione urbana; propone il compito 1; supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti; propone il compito 1 bis; supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti; consiglia gli studenti nella selezione delle informazioni principali da tradurre per i compagni stranieri. 4. Guida i ragazzi nel porre domande all'esperto con un'attività di modeling e stimolando con delle richieste la loro partecipazione. 5. Presenta la struttura della carta d'identità degli edifici e la traccia per le biografie; propone il compito 2; supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti; propone il compito 2 bis; supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti; propone il compito 2 tris; supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti <i>(li supporta nella ricerca di siti in lingua inglese e li consiglia nella selezione delle informazioni principali da tradurre per i compagni stranieri)</i>. 6. Propone il compito 3; supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti. 7. Coordina la presentazione e la discussione, mantenendo il confronto centrato sul focus. 8. Guida il lavoro di progettazione e di realizzazione. 9. Propone il compito: suggerisce la traccia per la formulazione dell'invito e supporta il lavoro dando chiarimenti e consigli se richiesti; aiuta il confronto tra i gruppi e supervisiona l'elaborato finale. 10. Accompagna gli studenti. 11. Presenta le rubriche per la valutazione; supporta la riflessione dei gruppi.

ESEMPIO DI UNITA' DI APPRENDIMENTO:

"Ferrara, un viaggio nell'arte"

Risorse umane <i>Interne / esterne</i>	INTERNI: docenti di Geografia, Arte e Immagine, Italiano, Tecnologia, Lingua straniera ESTERNI: esperto ufficio turistico
Strumenti	Libri di testo, materiale cartaceo, materiale digitale, mappe concettuali
Valutazione	La valutazione sarà di 2 tipologie: 1. Valutazione di PROCESSO (durante), 2. Valutazione di PRODOTTO (alla fine). Per i livelli di padronanza vedi in allegato: "Griglie di valutazione"