

ISIS EUROPA di POMIGLIANO D'ARCO	
SERVIZI PER LA SANITA' E L'ASSISTENZA SOCIALE	
ANNO SCOLASTICO 2018/19	
<b>1. UdA N.1</b>	<b>LudicaMente</b>
<b>2. Contestualizzazione</b>	L'agire animativo è uno degli strumenti più efficaci per favorire la socializzazione, soprattutto per gli adolescenti che, in questa fase controversa della loro vita, necessitano di esperienze significative che permettano loro, per una crescita armonica, di accostarsi all'altro con consapevolezza e fiducia. L'animazione sarà utilizzata inizialmente come approccio ludico alle varie iniziative di gruppo ed il modo giocoso di fare le cose insieme, al fine di favorire il loro affiatamento, dal momento che si presentano all'inizio dell'anno come un insieme eterogeneo di persone che non si conoscono. Successivamente sarà utile per "tirar fuori" le risorse che ognuno possiede dentro di sé ed indispensabile per facilitare l'apprendimento nelle sue diverse forme (cognitivo, emotivo, sociale). Il percorso previsto è sicuramente necessario soprattutto per i nostri ragazzi che si avvicinano ad una professione di aiuto.
<b>3. Destinatari</b>	Classi Prime-Professionale Servizi per la sanità e l'assistenza sociale"
<b>4. Periodo</b>	Settembre-Ottobre-Novembre
<b>5. Situazione/problem a</b>	In che modo sarà possibile realizzare un gioco per risolvere una situazione conflittuale? Si dovrà stimolare la conoscenza e la curiosità verso l'altro, favorendo la relazione e la socializzazione del gruppo classe  l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non devono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.
<b>6. Competenze focus</b>	Competenze sociali e civiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>partecipare rispettando i ruoli e gestisce i conflitti con consapevolezza</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Insegnamenti coinvolti</b></li> </ul>	<p><b>Competenza n.1</b> Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali (area generale)</p> <p><b>Competenza n. 2</b> Facilitare la comunicazione tra persone e gruppi, anche di culture e contesti diversi, adottando modalità comunicative e relazionali adeguate ai diversi ambiti professionali e alle diverse tipologie di utenze (profilo di indirizzo)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Attività degli studenti</b></li> </ul>	FASI	ATTIVITÀ
	Condivisione di senso	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dopo un brainstorming iniziale, gli alunni discutono fra loro condividendo esperienze e conoscenze rispetto al loro percorso scolastico precedente.</li> <li>2. Ogni studente si presenta attraverso una breve descrizione. Su un cartellone si riporta una tabella a doppia entrata da completare con i nomi degli alunni e i loro gusti/preferenze/predisposizioni.</li> <li>3. Un testo di sintesi consentirà di individuare la situazione generale della classe.</li> <li>4. Si propongono giochi di animazione che facilitino la reciproca conoscenza ed il rispetto dell'altro.</li> <li>5. Gli studenti partecipano al gioco dell'oca per scoprire l'importanza delle regole.</li> <li>6. Gli studenti, riuniti in gruppi, scelgono un gioco, stabilendone motivazione, scopo, modalità di svolgimento e regole (utilizzano il format predisposto dai docenti)</li> <li>7. Espongono il loro gioco ai compagni, simulando le varie situazioni di conflitto che si possono verificare.</li> <li>8. Propongono soluzioni per il superamento dei conflitti.</li> </ol>
	Integrazione	I docenti somministrano un compito autentico
	Riflessione	<p>Gli alunni dovranno descrivere le fasi del processo che hanno attivato per predisporre il gioco/attività</p> <p>Relazione individuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● descrivi il percorso generale dell'attività</li> <li>● Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu</li> <li>● Indica quali difficoltà hai dovuto affrontare e come le hai risolte</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento</li> <li>● Cosa devi ancora imparare</li> <li>● Come valuti il lavoro da te svolto</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Attività di accompagnamento dei docenti</b></li> </ul>	<p>Uso di metodologie attive e laboratoriali, tali da promuovere i seguenti processi cognitivi e metacognitivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Formulare ipotesi, individuare obiettivi e piste di lavoro confrontandosi con idee e punti di vista diversi;</li> <li>● Recuperare il sapere attingendo al proprio patrimonio esperienziale e/o cognitivo;</li> <li>● Ricercare e analizzare diverse tipologie di fonti, selezionare dati ed elementi, descrivere, operare confronti, collegamenti e classificazioni fra le informazioni;</li> <li>● Classificare le informazioni raccolte, individuare relazioni tra gli elementi, organizzare le informazioni;</li> <li>● Collaborare con i compagni per la costruzione delle conoscenze e dei concetti</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Prodotti/realizzazioni in esito</b></li> </ul>	Raccolta e gestione dei materiali prodotti.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento</b></li> </ul>	<p>Rubriche delle due competenze focus</p> <p>Rubrica di prodotto con i seguenti criteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● significatività e pertinenza delle informazioni selezionate e/o utilizzate</li> <li>● Impiego delle tecniche e degli strumenti necessari all'esecuzione del compito</li> <li>● Efficacia del prodotto realizzato (chiarezza, fattibilità ecc.)</li> <li>● Impegno e disponibilità a collaborare con i compagni</li> </ul>	

**Allegato  
1**

<b>AREA GENERALE</b>	
<b>Competenza</b>	<b>Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti : sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali</b>
<b>Asse</b>	<b>LINGUAGGI</b>
<b>Disciplina</b>	<b>Italiano</b>
<b>Attività</b>	<b>Abilità</b>
Testi descrittivi, argomentativi, regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività ludiche	Scrive correttamente testi di tipo diverso, adeguati a situazioni, argomento, scopo e destinatario.
<b>Disciplina</b>	<b>Lingue (Inglese/Spagnolo)</b>
<b>Attività</b>	<b>Abilità</b>
<b>Inglese/Inglese</b> I termini italiani che derivano dall'inglese. Produzione di semplici testi descrittivi.	<b>Inglese/ Spagnolo</b> Saper descrivere in lingua inglese se stesso e i propri compagni..

<b>Competenza AREA DI INDIRIZZO</b>	Facilitare la comunicazione tra persone e gruppi , anche di culture e contesti diversi, adottando modalità comunicative e relazionali adeguate ai diversi ambiti professionali e alle diverse tipologie di utenze.	
<b>Competenza biennio</b>	<b>Agire per favorire il superamento di stereotipi e pregiudizi in ambito scolastico e nei contesti di vita quotidiani.</b>	
<b>Asse storico</b>	<b>STORICO-SOCIALE</b>	
Disciplina	<b>Geografia</b>	
Attività	Abilità	
Giochi di orientamento con l'utilizzo di punti di riferimento, punti cardinali e coordinate geografiche. Costruzione di semplici carte dello spazio vissuto.	Utilizza strumenti specifici della Geografia per orientarsi nel territorio. Rappresenta lo spazio vissuto e osservato con carte semplici.	
Disciplina	<b>Diritto e economia</b>	
Attività	Abilità	
Estrapolazione delle regole dai giochi di società. Realizzazione di un vademecum con le principali regole di convivenza civile.	Definisce le regole e le funzioni dei giochi proposti. Individua, esplicita e condivide le regole di civile convivenza nell'ambiente scolastico e, più in generale, in quello sociale.	

Disciplina	<b>Storia</b>	
Attività	Abilità	
Giochi di simulazione: lo storico indovino, cacciatore e detective del passato I popoli in gioco: <ul style="list-style-type: none"> <li>● il Senet (gioco egiziano) e il Gioco Reale di Ur (sumero), rapporto tra valori, credenze religiose e fortuna</li> <li>● il ludus Duodecim Scriptorum (gioco romano), gioco di intelletto contro la fortuna</li> </ul>	Legge le differenti fonti e ne ricava informazioni Ordina i fatti in sequenza cronologica Comprende e sintetizza testi e documenti specifici	



Disciplina	<b>Scienze umane e sociali</b>
Attività	Abilità
Svolgimento di giochi di conoscenza e di socializzazione. Partecipazione ad attività ludico-espressive Analisi e simulazione di esperienze comunicative e relazionali miranti al superamento del conflitto interpersonale .	Riconosce le caratteristiche individuali e sociali del gruppo classe Individua gli scopi e le tecniche dell'animazione ludica e sociale. Individua le diverse modalità comunicativo/relazionali Riconosce e risolve semplici situazioni di conflitto
Disciplina	<b>Laboratorio dei servizi sociali</b>
Attività	Abilità
Attività e tecniche educative dell'animazione ludica e sociale Caratteristiche e finalità delle attività ludico-espressive	Individua nel gioco le finalità educativo-formative. Individua spazi, tecniche e strumenti utili all'animazione ludica e sociale.
<b>Asse storico</b>	<b>SCIENTIFICO-TECNOLOGICO</b>
Disciplina	<b>Scienze integrate</b>
Attività	Abilità
Giochi interattivi sui termini scientifici. Giochi sull'uso della Misura	Conoscere il lessico scientifico. Eeguire semplici misurazioni mediante l'uso di strumenti.. Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta, organizzare e rappresentare i dati raccolti.
Disciplina	<b>TIC</b>
Attività	Abilità

Esercitazioni sulle piattaforme Google e Europa Digital School	Utilizza account Google, gestisce processi di invio/condivisione Interagisce attraverso strumenti di condivisione e identificazione ( Gmail, Europa digital school)
Disciplina	<b>Matematica</b>
Attività	Abilità
Giochi, indovinelli, quiz che abitano gli studenti a risolvere problemi concreti in contesti differenti, e stimolano un apprendimento interattivo. In particolare, vengono proposti i seguenti giochi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioco interattivo - Scova i fattori ed aiuta lo sceriffo</li> <li>- Quiz e Gare individuali ed a squadre utilizzando l'applicazione Socratica</li> <li>- Gioco Trova i gemelli</li> </ul>	Utilizza le procedure del calcolo aritmetico (a mente, per iscritto, con strumenti di calcolo) per calcolare espressioni aritmetiche e risolvere problemi
Disciplina	<b>Scienze motorie</b>
Attività	Abilità
I valori sportivi come principi essenziali per il benessere psico-fisico nella relazione L'importanza del corpo in gioco per la conoscenza e il controllo degli stati emotivi che creano i movimenti in modo tale da determinare un aumento della motivazione all'apprendimento.	Pratica attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.
Disciplina	<b>Religione</b>
Attività	Abilità
Svolge giochi di interazione e di socializzazione per condividere sentimenti, emozioni, dubbi, incertezze. Individua luoghi di aggregazione religiosa	Riflette sulle proprie esperienze personali e di relazione con gli altri Riflette sull'importanza dei luoghi di aggregazione "sani"

