

## UNITA' DI APPRENDIMENTO

**Titolo:** “It’s not the destination, but the journey, that matters”

**Docente:** PROF. MUSUMECI

**Tipo di scuola:** SECONDARIA II GRADO – LICEO SCIENTIFICO

**Materia :** tutte le discipline

**Classe :**seconda

### TOPIC

**Titolo:** “It’s not the destination, but the journey, that matters”

La tematica del “viaggio ” viene intesa come viaggio fisico,interiore,religioso, immaginario, simbolico, come metafora di vita, e infine come viaggio “virtuale”. Pertanto,partendo da conoscenze attraverso letture di letteratura sia italiana che straniera, acquisizione di conoscenze storiche, geografiche, religiose ed artistiche, attraverso calcoli di distanze in mondi reali o immaginari , lo studente potrà cogliere e riprodurre in modo assolutamente soggettivo il suo viaggio. Tale progettazione si basa su Project based Learning approach, ovvero un quesito che sia comune alle discipline interessate e che possa coinvolgere lo studente attivamente in fasi differenti : guardare, ascoltare,leggere, , investigare (web quest), praticare collaborativamente, quindi discussione, elaborazione,definizione e soluzione del problema come compito di realtà.

### LEARNING ENVIRONMENT:

[Virtual classroom in Moodle](#)

[Metodologia : flipped classroom, didattica laboratoriale, cooperative learning](#)

### **Prodotti finali**

collettivo: produzioni multimediali sul tema del viaggio nelle diverse discipline.

individuale : verifiche orali, consegne sulla piattaforma, relazione individuale

**TEMPI:** da ottobre a maggio

### CONOSCENZE:

Conoscenza e comprensione del problema

Acquisizione di conoscenze letterarie e scientifiche nei linguaggi specifici

Acquisizione di nuovi elementi in relazione al fenomeno

Conoscere il lessico, nella madre lingua e nella lingua straniera, fondamentale per la gestione di comunicazioni orali e scritte in contesti formali e informali.

Conoscere le principali forme di espressione artistica

Conoscere i principali motori di ricerca, programmi di condivisione e di comunicazione interpersonale e semplici procedure di utilizzo di internet e di fare ricerca. Correttezza delle fonti

### **ABILITÀ LINGUISTICO-LETTERARIE**

Comprendere il messaggio contenuto in un testo orale.

Leggere in modo selettivo

Utilizzare le strutture della lingua presenti nei testi.

Ricerca, acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di tipo descrittivo.

Analizzare un testo

Rielaborare in forma chiara le informazioni.

Produrre semplici testi corretti e coerenti.

### **ABILITÀ SCIENTIFICO-MATEMATICHE**

Osservare e formulare ipotesi

Interpretare fenomeni e modelli

Assumere decisioni che risolvano il problema in modo rapido ed efficace

Rielaborare un'esperienza secondo un ordine e criteri dati

Riconoscere gli strumenti idonei alla risoluzione del problema

Individuare le strutture e le funzioni degli apparati e dei sistemi che compongono il corpo umano

Comprendere ed interpretare informazioni espresse nel linguaggio tecnico scientifico.

### **CAPACITÀ E PROCESSI COGNITIVI**

Discussione (in gruppi) sui vari aspetti del problema analizzato.

Capacità di tradurre, trasformare e rielaborare ciò che si è appreso con proprie parole.

Sviluppare e presentare le proprie idee, monitorando e migliorando la qualità del proprio lavoro.

Capacità di investigare (web quest)

Distinguere elementi di informazione, documenti, identificandone i contenuti e confrontarli in maniera critica tra pari.

Produrre elaborati in modo autonomo, che riflettano le soggettive capacità intellettive ed espressive.

Rivedere, modificare, valutare e organizzare attraverso una riflessione critica la qualità del lavoro svolto

Applicazione delle conoscenze nella propria realtà

## **COMPETENZE DI CITTADINANZA**

Le regole formali e informali. Il gruppo e le sue dinamiche.

Metodo di studio.

Utilizzo razionale del tempo.

Responsabilità ed impegni.

Affrontare situazioni di incertezza provando a trovare soluzioni sapendo chiedere aiuto.

Elaborare un progetto e portarlo a termine positivamente

Reciprocità e scambio

Aspetti cognitivi e comportamentali implicati nell'affrontare i problemi

Raccogliere e valutare dati ,proporre soluzioni a seconda del problema e delle discipline coinvolte

## **STRUMENTI**

- computer
- laboratorio di informatica
- Internet
- aula tradizionale
- libri

## **METODOLOGIE**

- **Didattica laboratoriale**

Si farà ricorso ad una **didattica laboratoriale** per una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare esperienze concrete.

Approccio metodologico della **flipped classroom**.

- **Gruppi di lavoro**

Gli studenti saranno divisi in piccoli gruppi (massimo di 4) all'interno del gruppo classe per favorire una personalizzazione dell'apprendimento consentendo allo studente di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità favorendone il processo di inclusività .

- **Cooperative Learning**

All'interno dei gruppi e tra i gruppi, il rapporto a alunni docenti, porterà a modalità di apprendimento collaborativo, ovvero

- Interazione e apprendimento reciproco tra docente/alunno
- superamento del modello trasmissivo della conoscenza
- docente – facilitatore
- creazione di una comunità di apprendimento

- **Uso della tecnologia**

Sviluppo delle competenze digitali e di cittadinanza digitale

Webtools usati: padlet, thinglink, presentazioni powerpoint , video, Adobe spark,flipsnack e sfogliami.it (per libri sfogliabili), scratch. Inoltre, per superare la problematica del copyright si è usato [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) dove sono state reperite immagini open source e libere.

- **Prodotto finale**

**Creazione di un ebook (scribaepub ) in cui verranno raccolti tutti gli elaborati multimediali realizzati per la narrazione personalizzata (digital storytelling) del viaggio da loro creato.**

# LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

## CONSEGNA AGLI STUDENTI

**Titolo UdA :“It’s not the destination, but the journey, that matters”**

**Cosa si chiede di fare:** dovete realizzare dei prodotti multimediali nelle singole discipline coinvolte nella progettazione, per poi crearne uno signolo e finale che includerà tutti I vostri lavori

**In che modo (singoli, gruppi..)** Potrete lavorare in piccoli gruppi o anche singolarmente

**Quali prodotti:** thinglink e ebook

**Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):** Apprenderete che il tema del “viaggio” possa essere visto da diversi punti di vista e studiato e reinterpretato in modo assolutamente personale e creativo.

**Tempi:** durante l'anno scolastico ,durante le ore di lezione delle singole discipline.

**Risorse :** Laboratorio di informatica, LIM, ricerca su Internet, libro, insegnanti.

### **Criteri di valutazione**

Verrà osservato il vostro modo di lavorare: la collaborazione, l’impegno, la precisione, puntualità e capacità di portare a termine un compito. L'ebook verrà valutato per la scelta delle immagini e dei webtools usati, per la ricerca effettuata, per la relaborazione personale e creatività .

Ognuno di voi dovrà produrre una relazione scritta con la descrizione della procedura attuata, delle scelte compiute e il perché di esse; la produzione sarà completata da una vostra valutazione del lavoro. La relazione verrà valutata per l’accuratezza linguistica, la completezza, la correttezza formale e ortografica, ma anche per la giustificazione delle scelte da voi effettuate.

### **L’UDA nella valutazione:**

L'ebook e la relazione verranno valutati dagli insegnanti come verifica di produzione scritta in lingua madre. L'insegnante di Inglese valuterà il vostro “report” in lingua straniera

Il lavoro nel suo complesso verrà valutato dagli insegnanti del Consiglio di Classe nel suo insieme per gli aspetti della collaborazione, dell'impegno, la responsabilità e la condotta.

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

#### **RELAZIONE INDIVIDUALE**

**Descrivi il percorso generale dell'attività**

**Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu**

**Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte**

**Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento**

**Cosa devi ancora imparare**

**Come valuti il lavoro da te svolto**