
Dall'architettura all'educazione...



<http://barrierepubbiche.universita.org/Circolare%20barriere/>

Progettare fin dall'inizio percorsi accessibili a tutti!

3 PRINCIPI DELL'UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO

1. COINVOLGIMENTO - IL "PERCHE' " DELL'APPRENDIMENTO

**(proporre agli alunni una varietà di modi per interagire con i materiali di lavoro;
aumentare il livello di azione fisica è un modo per aumentare il coinvolgimento
comportamentale, sociale e anche emotivo)**

2. RAPPRESENTAZIONE - IL "COSA" DELL'APPRENDIMENTO

(Illustrare le idee principali attraverso molteplici mezzi)

3. AZIONE E ESPRESSIONE - IL "COME" DELL'APPRENDIMENTO

(gli insegnanti danno opzioni agli alunni per dimostrare ciò che sanno)

SCOPO: STUDENTI ESPERTI...

PROPOSITIVI E MOTIVATI

PIENI DI RISORSE E COMPETENTI

STRATEGIE E ORIENTATI ALLA META

Scheda di progettazione curricolo UDL

Scuola	Plesso	Classe	Aree disciplinari
ISTITUTO COMPRENSIVO G. GALILEI Reggio Emilia	Andrea Balletti - Mancasale	4^A a.s. 2023/2024	Italiano Tecnologia
Competenze e Obiettivi di Apprendimento			
<u>TRAGUARDI DI COMPETENZA</u> .Ascolta e comprende testi orali “diretti”o “trasmessi” dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. . Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. .Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali e lo scopo. .Capisce e utilizza nell’uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. .Scrive testi corretti nell'ortografia chiari e coerenti, legati all’esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli e trasformandoli. .Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.			

COMPETENZE

- .Imparare ad imparare**
- .Competenza alfabetica funzionale**
- .Competenza digitale**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ITALIANO

- .Ascoltare e comprendere il contenuto e il significato di vari tipi di testo.**
- .Leggere e comprendere il contenuto e il significato dei vari tipi di testo: narrativo realistico e fantastico, regolativo, storico, avventuroso, diario, autobiografico, poetico, descrittivo, informativo.**
- .Conoscere e usare in modo appropriato i principali segni di punteggiatura.**
- .Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale rispettando le funzioni dei principali segni interpuntivi.**
- .Utilizzare e integrare linguaggi diversi, diverse forme di scrittura, adattare il lessico e la struttura del testo.**

TECNOLOGIA

- .Utilizzare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative.**

OBIETTIVI INDIVIDUALIZZATI E/O PERSONALIZZATI

.Per gli alunni con BES non sono presenti obiettivi personalizzati ma strategie di supporto, ad esempio l'inserimento in un gruppo di lavoro con un/una compagno/a preferito/a particolarmente e almeno un/un' altro/a che possa fare da tutor.

.Rimandi individuali dell'insegnante e feedback continui.

.La valutazione per alcuni alunni con bisogni educativi speciali (A.L. e S.L.) sarà differenziata.

METODOLOGIE, PROCEDIMENTO, PROPOSTA DIDATTICA E ORGANIZZAZIONE DELL'AULA

L'intera attività nasce dall'esigenza di rinforzare ulteriormente le conoscenze e le competenze relative alla discriminazione e all'utilizzo funzionale del discorso diretto e indiretto al fine di migliorare l'organicità della produzione orale e soprattutto scritta dei testi, e acquisire maggiore consapevolezza del rispetto della punteggiatura, così da potenziare l'espressività nella lettura a voce alta e la capacità di elaborare sintesi. Abilità quindi trasversale a più competenze.

Lo scorso anno questi argomenti sono stati presentati mediante il linguaggio espressivo del teatro data la partecipazione della classe 3A a Scuola Diffusa presso Fondazione I Teatri: gli alunni e le alunne hanno rielaborato e drammatizzato in piccolo gruppo diverse fiabe classiche tra cui I tre porcellini, analizzato e riscritto alcuni copioni teatrali. Pertanto il linguaggio della drammatizzazione è proseguito fino alla fine dello scorso anno portando in scena *Stranezze in spiaggia* di G.Rodari in cui ogni alunno/a ha avuto un ruolo, narratore o personaggio. Dato l'entusiasmo della classe per la realizzazione di questa proposta didattica, esauritasi l'ultimo giorno di scuola, si è pensato di ripartire da quel momento piacevole per innescare motivazione e interesse attraverso la visione di un breve filmato che li ritrae protagonisti.

Da qui si prevede un momento di conversazione generale con le insegnanti poi tra pari relativamente alle parti assegnate. L'insegnante fa alcune domande: *Chi ricorda il proprio ruolo in questa scena? Ricordate le vostre battute? Cosa vi è piaciuto di più di questa scenetta? Quali elementi hanno in comune alcuni ruoli?* Si richiede poi di analizzare il copione originale dato in fotocopia A3 a tutta la classe: ognuno evidenzia differenzialmente i dialoghi in cui si riconosce e i diversi segni di punteggiatura presenti, ricordando la funzione e l'utilizzo degli stessi; tutti leggono e recitano a voce alta la propria parte curando adeguatamente l'intonazione e l'espressività.

Successivamente si propone loro un video esplicativo (immagini, parole e suoni) contenente alcune domande stimolo e l'utilizzo della digital board per fare quiz digitali a tema sulla piattaforma word wall di cui tutti i discenti hanno un'ottima padronanza.

Inoltre, in concomitanza con l'attività di lettura a voce alta condivisa de IL MAGO DI OZ si chiede agli alunni di estrapolare alcune frasi (quelle che ricordano o che piacciono) dai dialoghi dei vari personaggi e trasformarle in discorso indiretto; questo esercizio viene formalizzato sul

quaderno di italiano e richiede la condivisione del grande gruppo. A questo punto, considerando la familiarità dell'argomento quasi per tutti, si richiede di creare un breve storytelling in coppia: ogni alunno/a sceglie il/la compagno/a, all'interno della propria isola, con cui inventare una storia a fumetti utilizzando diverse vignette tra le varie offerte dall'insegnante.

Infine, per verificare le competenze acquisite gli alunni con competenze medio-alte scrivono una storia fantastica o realistica contenente sequenze dialogiche e narrative; mentre gli alunni A.L. e S.L. utilizzano il pc in coppia ed eseguono esercizi in forma scritta simili a quelli presentati nel corso della UDA (situazione nota).

Metodologia: Didattica laboratoriale
Didattica integrata

Setting d'aula: 6 isole di apprendimento; alternarsi del lavoro di gruppo e di coppia; lavoro individuale solo per la fase finale.

ATTIVITA'

1.Fase rievocativa per innescare motivazione mediante visione di un breve filmato in cui gli alunni sono protagonisti.

Gli alunni e le alunne si rivedono in un video rappresentativo di una scenetta tratta dal brano *Stranezze in spiaggia* di Gianni Rodari realizzata alla fine dello scorso anno; viene riproposto un frame con l'intento di suscitare coinvolgimento e interesse rispetto all'argomento proposto in quanto legato a un momento piacevole vissuto in classe terza.

2.Fase riflessiva

Si chiede agli alunni e alle alunne di pensare a quanto osservato: cosa ricordano, quali differenze e punti in comune notano nel copione originale ricevuto.

Individuazione dei dialoghi e delle narrazioni; riferimento ai segni di interpunzione ricorrenti (esclamazioni, punti di domanda...)e alle intonazioni utilizzate per la scorsa recitazione e ora replicate.

3. Fase laboratoriale/produttiva

.Visione filmato esplicativo su Edpuzzle con domande stimolo.

Tre brevi domande inserite per sollecitare la conoscenza dell'argomento durante la visione.

.Allenamenti alla digital board sulla piattaforma wordwall.net

A rotazione gli alunni e le alunne utilizzano in autonomia la piattaforma digitale word wall, a loro già nota, per fare quiz in merito all'argomento e mettersi alla prova: gli alunni insicuri sono supportati da un/uno compagno/a.

.Estrapolazione di alcuni dialoghi dei personaggi de IL MAGO DI OZ, lettura condivisa a voce alta, attualmente in corso, e relativa drammatizzazione e trasformazione in discorso indiretto (lavoro a grande gruppo).

.Scrittura di un breve storytelling (lavoro in coppia).

Si richiede di scrivere dei fumetti a partire da personaggi inventati o conosciuti utilizzando varie tipologie di balloon stickers offerti dall'insegnante (vignetta "pensante" , vignetta dai contorni spezzati per esclamazioni-frasi "urlate", vignetta dal contorno semplice arrotondato per le frasi dette con tono normale).

5. "Verifica" delle competenze

.Invenzione e scrittura di una storia contenente diverse sequenze dialogate e narrative per gli alunni con competenze medio-alte.

.Esercizi mirati attraverso l'osservazione di alcuni video al PC contenente dialoghi e narrazioni per gli alunni A.L. e S.L.

Passo 1: Identifica le barriere incontrate e come sono stata superate

L'alunno con BES A.L. ha faticato a seguire interamente tutti gli step delle diverse attività proposte, mostrando, a tratti, affaticabilità e comportamenti-problema.

Sarebbe stato più funzionale prevedere sin da subito per lui l'utilizzo individuale del pc, strumento che riesce a gestire in modo abbastanza adeguato e incentiva la sua partecipazione alle proposte didattiche rendendolo meno affaticato rispetto alla scrittura manuale e più motivato all'apprendimento in quanto sente di essere maggiormente competente. Dati alcuni precedenti, però, il rischio è che lui utilizzi impropriamente il device, pertanto necessita di una figura a lui dedicata ai fine di garantire la sicurezza in rete.

MEZZI E MATERIALI DIDATTICI

Descrivi i mezzi e i materiali didattici (includendo nel caso anche le tecnologie) che saranno utilizzati da parte degli insegnanti e da parte degli alunni/e

- Frame della recita di fine classe terza proiettato alla digital board.
- Fotocopia del copione "Stranezze in spiaggia" ingrandita in A3 e offerta a tutti i componenti di ogni isola.
- Utilizzo della digital board di classe per le docenti e gli alunni e le alunne.
- Utilizzo di Edpuzzle per la modifica di un video a tema selezionato da youtube.
- Utilizzo del libro IL MAGO DI OZ
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ask7EZwFgeM>
- <https://wordwall.net/it/resource/55272241/grammatica/abbina-le-frasi-con-il-discorso-diretto-alle>

-
- <https://wordwall.net/it/resource/29984652/discorso-diretto-e-indiretto>

- Utilizzo del PC
- Quaderno
- Stickers balloon
- Foglio/ Block notes
- foglio protocollo per la scrittura di una storia

Passo 2:Identifica le barriere incontrate nei mezzi e nei materiali e come sono state superate

L'utilizzo delle TIC non è stato molto funzionale: la digital board spesso non ha consentito di aprire i video di youtube, mentre quelli presenti nel drive istituzionale non sono fruibili nell'immediato, cioè vanno prima scaricati sulla digital board e poi rilevati dal download. Allo stesso modo non è stato possibile vedere alla digital board il video esplicativo di Edpuzzle. In alcuni momenti si sono verificati anche problemi relativi alla rete wi.fi.

Si è rimediato all'utilizzo di un solo pc con proiezione video per tutti.

Suggerimento: utilizzo di vari pc nelle diverse isole di lavoro.

VALUTAZIONE: descrizione concreta dei procedimenti, tecniche e strumenti usati per la valutazione.

Valutazione in itinere: osservazione sistematica della partecipazione alla conversazione e alle attività di gruppo.

[valutazione attività di gruppo UDL](#)

Valutazione della prova finale.

Per la classe viene valutata la produzione scritta del testo richiesto che deve rispondere ai seguenti criteri:

- **organicità della struttura;**
- **pertinenza della traccia;**
- **utilizzo funzionale e adeguato della punteggiatura e del discorso diretto e indiretto;**
- **originalità del contenuto.**

La valutazione della prova si inserisce complessivamente nell'analisi delle quattro dimensioni della nuova valutazione : tipologia della situazione; risorse mobilitate; autonomia e continuità dell'apprendimento.

Per due alunni con BES è prevista l'autovalutazione degli esercizi svolti in situazione nota.

[Autovalutarsi BES.pdf](#)