

Zelarino, Mattino di Ve 14 02 2025: UdA per la Scuola Primaria

1. Consideriamo una classe quinta che si presenta vivace dal punto di vista del comportamento e in cui è presente un alunno con deficit dell'attenzione ed iperattività.
2. A partire dal file che riproduce le relazioni del mattino di venerdì 14 febbraio 2025, individuiamo un possibile obiettivo di apprendimento.
3. Costruiamo un'Unità di Apprendimento seguendo la Progettazione a Ritroso di Wiggins e McTighe, il Socio-costruttivismo, il Cooperative Learning e la Didattica Laboratoriale.

Partire da un materiale così ricco e denso (il file delle relazioni) per progettare un'unità di apprendimento (UdA) per la scuola primaria è una sfida stimolante. Applicando la Progettazione a Ritroso, il primo passo è definire la meta: l'obiettivo di apprendimento che vogliamo raggiungere, la comprensione duratura che vogliamo resti agli alunni.

Considerando le relazioni del mattino, l'età degli alunni (classe quinta), la loro vivacità e la presenza di un alunno con ADHD, l'obiettivo di apprendimento più opportuno che si può trarre è il seguente.

Obiettivo di Apprendimento (OA)

Scoprire, attraverso la figura del pellegrino e la metafora del cammino, il valore della relazione e della speranza condivisa per la propria crescita, riconoscendo in esse un tratto fondamentale del messaggio cristiano.

Questo obiettivo si può declinare in una **Comprensione Duratura** (Enduring Understanding), secondo il modello di Wiggins e McTighe:

Gli alunni comprenderanno che la vita è come un grande viaggio (un pellegrinaggio) in cui non si è mai soli. Per crescere e superare le difficoltà non bastano le cose materiali, ma è fondamentale camminare insieme agli altri, prendendosi cura a vicenda e condividendo un "sogno" di bene, così come insegna il Vangelo.

Motivazione della Scelta

Questo obiettivo è stato scelto come il più adeguato per i seguenti motivi, che tengono conto di tutti gli elementi:

1. Pertinenza con le Relazioni del Convegno:

L'obiettivo sintetizza i nuclei tematici più accessibili e significativi emersi dagli interventi, trasformandoli in un concetto pedagogicamente valido per bambini di 10 anni:

- **Don Falavegna:** La figura del **pellegrino**, la **speranza** come motore attivo e il "sogno condiviso" ("*quando il sogno è condiviso con molti altri, beh, allora è un'oasi certa!*") sono il cuore della proposta.
- **Prof. Ottone:** La metafora del **camminare** ("*chi spera cammina*"), dell'essere incompiuti ("fame di nascere") e bisognosi di relazione, e soprattutto l'importanza del **gioco** e dello spazio creativo condiviso ("spazio transizionale") per crescere.
- **Ispettore Sturaro:** Il concetto di **dialogo**, di **relazione** e del "**prendersi cura**" come fondamento della comunità scolastica.
- **Prof. Zanchi:** L'obiettivo risponde in modo implicito e costruttivo alla sua analisi. Contrappone alla superficialità dell' "*estetizzazione della realtà*" (dove conta solo ciò che è bello e di consumo) un'esperienza di senso basata sulla profondità delle relazioni e della solidarietà, che è "bella" in un altro modo.

2. Adeguatezza per la Classe Quinta:

A 10-11 anni, gli alunni si trovano in una fase di transizione importante verso la preadolescenza. Iniziano a porsi domande sul proprio futuro, sul valore dell'amicizia e sulla propria identità. La metafora del viaggio/cammino:

- È **concreta e affascinante**, facilmente visualizzabile.
- Risponde al loro bisogno di **progettualità** e di vedere un senso nel loro percorso.
- Permette di affrontare temi complessi (la crescita, le difficoltà, la speranza, la fede) in modo narrativo e simbolico.

3. Risposta al Profilo della Classe (vivace con alunno ADHD):

Questo obiettivo è particolarmente strategico per una classe con queste caratteristiche.

- **Per la classe "vivace":** Il tema del "cammino" si presta magnificamente a **metodologie attive e cooperative**. Anziché imporre un lavoro statico e frontale, l'UdA potrà prevedere attività dinamiche: la creazione di una mappa del "nostro viaggio di classe", la definizione di "regole del pellegrino" (il rispetto, l'aiuto reciproco), la realizzazione di un bastone del pellegrino simbolico, giochi di ruolo. La loro vivacità viene così incanalata in un progetto costruttivo e condiviso.
- **Per l'alunno con ADHD:** Un'UdA strutturata come un "viaggio" fornisce una **cornice narrativa chiara e motivante** che aiuta a mantenere l'attenzione sull'obiettivo finale. All'interno di questa cornice, è possibile strutturare una serie di **attività brevi, varie e concrete** (disegnare, scrivere una parola chiave, costruire un piccolo oggetto, cercare un'immagine) che si adattano meglio ai suoi tempi di attenzione. L'enfasi sulla **collaborazione** e sul "prendersi cura" crea un clima inclusivo in cui il suo contributo, magari più fisico o creativo, viene valorizzato tanto quanto quello degli altri, riducendo la frustrazione e favorendo l'autostima.

In sintesi, questo obiettivo di apprendimento non è solo una sintesi fedele dei contenuti del convegno, ma è anche un "ponte" pedagogico che collega quei contenuti ai bisogni formativi reali di una classe quinta, trasformando la loro energia in un'esperienza di crescita relazionale e spirituale. È il perfetto punto di partenza per progettare, a ritroso, le prove di valutazione e le attività didattiche.

Analisi Preliminare per la Progettazione dell'Unità di Apprendimento

Contesto e Dati

Prima di definire le interpretazioni del tema, è necessario stabilire i parametri quantitativi del contesto classe, scelti per ottimizzare l'efficacia didattica in relazione alle metodologie richieste.

- **Numero di Alunni/e:** Il numero più opportuno per questa attività è **20 alunni/e**. Questa scelta permette di formare **5 gruppi eterogenei da 4 componenti ciascuno**. Un numero tale consente al docente di gestire efficacemente la dinamica del cooperative learning, dedicando il giusto tempo di monitoraggio e scaffolding a ciascun gruppo. Inoltre, facilita la creazione di un clima di lavoro positivo e controllato, aspetto cruciale per una

classe vivace e per l'inclusione dell'alunno con ADHD, che potrà beneficiare della struttura e del supporto di un piccolo gruppo ben definito.

- **Numero di Lezioni:** Il percorso educativo, configurandosi come una vera e propria Unità di Apprendimento laboratoriale, richiede un tempo adeguato per essere significativo. Si prevede un totale di **3 lezioni da 120 minuti ciascuna**. Questa scansione temporale permette di:
 1. **Lezione 1:** Introdurre il tema in modo motivante, lanciare la sfida cognitiva e formare i gruppi (fase di avvio).
 2. **Lezione 2:** Sviluppare il cuore dell'attività laboratoriale, permettendo ai gruppi di lavorare in modo cooperativo, superare problemi e costruire il loro prodotto (fase di sviluppo).
 3. **Lezione 3:** Concludere il lavoro, presentarlo alla classe e attivare processi di riflessione e metacognizione (fase di sintesi e valutazione).
La struttura di ogni lezione, con routine chiare all'inizio e alla fine e una pausa attiva, fornisce una prevedibilità che è di grande aiuto per tutta la classe, e in particolare per l'alunno con deficit dell'attenzione ed iperattività.

Interpretazioni dell'Argomento: "Il Pellegrino e il Cammino"

L'argomento può essere declinato in diverse maniere. Analizzarle è il primo passo della progettazione a ritroso per scegliere l'approccio più fecondo.

1. **Interpretazione Storico-Culturale:** Il percorso si concentra sui grandi pellegrinaggi della tradizione cristiana (Santiago de Compostela, Roma, Gerusalemme). Si analizzano le motivazioni storiche, i simboli (la conchiglia, il bastone, la credenziale) e le testimonianze. È un'interpretazione ricca di contenuti, ma potenzialmente statica e meno adatta a coinvolgere attivamente una classe vivace sul piano esistenziale.
2. **Interpretazione Artistico-Simbolica:** Il focus è sulla rappresentazione del viaggio e del pellegrino nell'arte, nella musica e nella letteratura per l'infanzia. L'attività si concentra sulla creazione di artefatti simbolici (mappe, diari illustrati, bastoni personalizzati). È un'interpretazione molto concreta e laboratoriale, che stimola la creatività.
3. **Interpretazione Esistenziale-Metaforica:** Il "cammino" è la vita di ogni alunno/a e il "pellegrino" è l'alunno/a stesso/a. Il percorso si focalizza sulle tappe della crescita, sulle sfide, sulla scoperta dei propri talenti

e sul bisogno degli altri. È un'interpretazione profondamente personale, che risponde al bisogno di senso, ma che potrebbe risultare troppo astratta se non mediata da un'attività molto concreta.

4. **Interpretazione Solidale-Comunitaria:** Questa è l'interpretazione più adatta. Il "cammino" non è visto come un'impresa individuale, ma come **un'avventura di tutta la classe-comunità**. Il pellegrino non è mai solo, ma è parte di un gruppo che si sostiene a vicenda. Il successo del viaggio dipende dalla capacità di collaborare, di aiutarsi, di condividere le risorse e di superare insieme gli ostacoli. La speranza non è un sentimento privato, ma una forza che nasce e si alimenta nel "sogno condiviso" del gruppo.

Scelta dell'Interpretazione e Metodologia

Per una classe che si presenta vivace e in cui è presente un alunno con ADHD, l' **Interpretazione Solidale-Comunitaria è senza dubbio la più efficace e strategica.**

- **Motivazione della Scelta:** Questo approccio trasforma la vivacità e l'energia della classe da potenziale elemento di disturbo a **motore dell'apprendimento**. Il bisogno di movimento e interazione viene incanalato in un obiettivo comune e positivo. L'idea di un "cammino da fare insieme" fornisce una cornice narrativa potente e motivante (gamification) che cattura l'attenzione e la sostiene nel tempo. Per l'alunno con ADHD, questa interpretazione offre una struttura chiara, ruoli definiti all'interno del gruppo e obiettivi concreti e raggiungibili, favorendo l'autoregolazione e la partecipazione attiva. I concetti chiave dell'obiettivo ("relazione", "speranza condivisa") non vengono solo "spiegati", ma **vissuti concretamente** attraverso l'esperienza del lavoro cooperativo.
- **Una sola interpretazione o più di una?** È opportuno proporre alla classe **una sola interpretazione principale come filo conduttore chiaro e univoco**: quella Solidale-Comunitaria. Questo evita la confusione e la dispersione cognitiva. Tuttavia, le altre interpretazioni non verranno scartate, ma integrate in modo funzionale all'interno della cornice principale:
 - L'approccio **artistico-simbolico** diventerà la *modalità* pratica con cui si svolgerà il laboratorio (es. la creazione di una "Mappa del Cammino della Classe Quinta").
 - L'approccio **storico-culturale** fornirà il *gancio* iniziale (es. l'immagine di un pellegrino medievale per stimolare la curiosità).
 - L'approccio **esistenziale-metaforico** sarà l'oggetto della *riflessione* finale guidata dal docente ("Cosa ci insegna questa nostra avventura di gruppo per la nostra vita?").

Discipline Coinvolte (Collegamento Interdisciplinare)

Oltre a **Religione Cattolica** (nucleo tematico) ed **Educazione Civica** (competenza sociale e di cittadinanza attiva, solidarietà, rispetto), il percorso si connette naturalmente e proficuamente con:

- **Arte e Immagine:** Sarà la disciplina operativa del laboratorio. Gli alunni/e useranno il linguaggio visivo per creare mappe, simboli e rappresentazioni del loro cammino condiviso.
- **Geografia:** Si utilizzerà il concetto di spazio, luogo, percorso e mappa. Si potrà lavorare sulla simbologia cartografica per creare la mappa del proprio "viaggio".
- **Italiano:** Si potranno leggere brevi racconti di viaggi e avventure; ogni gruppo potrà scrivere il "Diario di bordo" del proprio cammino, documentando tappe, scoperte e difficoltà superate.
- **Educazione Motoria:** La "pausa attiva" potrà essere tematizzata come una "tappa del cammino", con giochi cooperativi o percorsi di fiducia che rafforzano il legame di gruppo.

Titolo dell'Unità di Apprendimento

"Compagni di Viaggio: un'avventura per crescere insieme"

Motivazione della scelta del titolo:

Il titolo è stato scelto per essere immediatamente **accattivante** e **significativo** per alunni/e di quinta primaria, specialmente in una classe vivace.

- **"Compagni di Viaggio":** Evoca un senso di appartenenza, parità e corresponsabilità. Sostituisce l'idea di un percorso individuale con quella di un'impresa collettiva, ponendo l'accento sulla **relazione**, nucleo centrale dell'obiettivo di apprendimento e dell'interpretazione solidale-comunitaria scelta.
- **"Un'avventura":** Trasforma l'apprendimento in una sfida motivante e dinamica (gamification), catturando l'interesse della classe e incanalando la sua energia in modo costruttivo. Risponde al bisogno di concretezza e azione, particolarmente importante per l'alunno/a con ADHD.
- **"Per crescere insieme":** Esplicita in modo semplice e diretto la finalità del percorso, legando l'avventura ludica a un obiettivo di crescita personale e di gruppo.

Finalità Generale Significativa

Il percorso didattico si prefigge di promuovere la **piena e integrale formazione della persona dell'alunno/a** in relazione a sé, agli altri e al mondo, come cittadino/a attivo/a e consapevole, capace di cooperare per un fine comune.

Partendo dalla **visione cristiana della persona** come essere relazionale, creato per la comunione e chiamato alla speranza (Vangelo), il percorso guida gli/le alunni/e a riconoscere il fondamento di tale visione nei **principi inviolabili della nostra Costituzione (Art. 2 e 3)**, in particolare nel dovere di solidarietà sociale e nell'impegno a rimuovere gli ostacoli che, di fatto, limitando la libertà e l'eguaglianza, impediscono il pieno sviluppo e l'effettiva partecipazione di tutti.

L'Unità di Apprendimento, pertanto, mira a trasformare la classe in un **laboratorio di cittadinanza vissuta**, dove l'inclusione, la collaborazione e il rispetto della dignità di ogni "compagno di viaggio" non sono solo concetti da apprendere, ma diventano la competenza chiave e l'unica via possibile per raggiungere la meta comune, realizzando così una sintesi autentica tra l'insegnamento della religione cattolica e i traguardi dell'Educazione Civica.

In linea con la metodologia della Progettazione a Ritroso (UbD), dopo aver definito l'obiettivo, il titolo e la finalità, il passo successivo è articolare le Comprensioni Durevoli e le Domande Essenziali che costituiranno l'architettura concettuale dell'intera Unità di Apprendimento. Si esplicitano inoltre le competenze e i goal globali promossi.

Comprensioni Durevoli

Le Comprensioni Durevoli sono le idee centrali e trasferibili che vogliamo gli/le alunni/e interiorizzino e facciano proprie, ben oltre la conclusione del percorso didattico. Per una classe quinta, tenendo conto del contesto specifico

(vivacità, inclusione dell'alunno/a con ADHD), le comprensioni devono essere formulate in modo concreto, positivo e relazionale.

Gli/le alunni/e comprenderanno che:

1. **Il nostro valore come persone non dipende solo da ciò che sappiamo fare da soli, ma dalla nostra capacità di "camminare" con gli altri, collaborando e prendendoci cura a vicenda.** Questa comprensione sposta il focus dalla performance individuale (spesso fonte di ansia e competizione) alla competenza sociale e relazionale, valorizzando il contributo di ciascuno/a, indipendentemente dalle abilità specifiche, e promuovendo un clima di interdipendenza positiva.
2. **Le difficoltà, gli errori e gli ostacoli non sono fallimenti, ma "tappe" del viaggio che, se affrontate con il sostegno del gruppo, diventano preziose opportunità per diventare più forti, più creativi e più uniti.** Questa idea è fondamentale per una classe vivace e per l'alunno/a con ADHD. Aiuta a sviluppare la resilienza, a gestire la frustrazione e a vedere l'errore come parte integrante e costruttiva del processo di apprendimento.
3. **La vera speranza non è un'attesa passiva, ma un'energia che si crea e si alimenta quando un gruppo condivide un "sogno" (un progetto, una meta) e si impegna attivamente per realizzarlo.** Questa comprensione traduce un concetto astratto come la "speranza cristiana" in un'esperienza concreta di progettualità e di fiducia reciproca, mostrando come la fede in un futuro migliore si incarni in azioni comunitarie quotidiane.

Domande Essenziali

Le Domande Essenziali sono le domande-stimolo che non hanno una risposta unica e corretta, ma che promuovono l'indagine, il pensiero critico e la riflessione per tutta la durata dell'UdA. Funzionano come motore della ricerca di senso.

- **Domanda Guida dell'Unità (lanciata all'inizio):**
 - **Cosa ci serve davvero per diventare dei veri "Compagni di Viaggio"?**
- **Domande di Approfondimento (che ricorrono durante le attività):**

- Perché un'avventura è più ricca e significativa se vissuta insieme ad altri? (Esplora la Comprensione 1)
 - A cosa può servire un ostacolo o un imprevisto nel nostro cammino? (Esplora la Comprensione 2)
 - Cosa trasforma un semplice desiderio in un progetto reale che unisce tutti? (Esplora la Comprensione 3)
 - In che modo il nostro "fare gruppo" assomiglia a quello che ci ha insegnato Gesù? (Collega l'esperienza alla dimensione specificamente religiosa)
-

Competenze Chiave Europee (Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018)

Questo progetto promuove in modo integrato diverse competenze, ma si concentra in modo particolare e significativo sulle seguenti:

1. **Competenza Personale, Sociale e capacità di Imparare a Imparare:** È la competenza **centrale** del percorso.
 - **Perché:** L'intera UdA è strutturata sul cooperative learning, che richiede agli/alle alunni/e di gestire le proprie emozioni, sviluppare empatia, collaborare in modo costruttivo nei gruppi, gestire i conflitti e riflettere sul proprio processo di apprendimento individuale e collettivo. L'alunno/a con ADHD è particolarmente supportato nello sviluppo di strategie di autoregolazione all'interno della cornice strutturata del gruppo.
2. **Competenza in materia di Cittadinanza:** È la competenza che fa da ponte tra l'IRC e l'Educazione Civica.
 - **Perché:** Gli/le alunni/e sperimentano concretamente i valori della cittadinanza attiva. Imparano a rispettare le idee altrui, a prendere decisioni democratiche all'interno del gruppo, ad agire in modo responsabile e solidale per il bene comune (il successo del "viaggio" del gruppo), e a praticare l'inclusione come condizione necessaria per raggiungere la meta.
3. **Competenza in materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali:** È la competenza attraverso cui l'apprendimento prende forma.
 - **Perché:** Gli/le alunni/e sono chiamati/e a comprendere e apprezzare il valore culturale della metafora del pellegrinaggio nella tradizione cristiana, per poi reinterpretarla e ri-esprimerla in modo creativo e personale attraverso la produzione di artefatti (es. la "Mappa del Cammino della Classe Quinta", il "Diario di Bordo"), utilizzando diversi linguaggi (visivo, verbale, simbolico).

Goal dell'Agenda 2030

Il progetto, nella sua finalità e struttura, contribuisce significativamente al raggiungimento di alcuni Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs):

1. **Goal 4: Istruzione di Qualità.**

- **Perché:** Il percorso mira direttamente al **Target 4.7**, promuovendo un'educazione finalizzata allo sviluppo sostenibile e a stili di vita sostenibili, ai diritti umani, all'uguaglianza di genere, alla promozione di una cultura di pace e di non violenza e alla cittadinanza globale. La metodologia laboratoriale e cooperativa assicura un'educazione equa e inclusiva per tutti.

2. **Goal 10: Ridurre le Disuguaglianze.**

- **Perché:** Il progetto è intrinsecamente inclusivo e lavora per l'empowerment di ogni alunno/a. Attraverso la valorizzazione del contributo di ciascuno/a e la struttura cooperativa, si opera per l'inclusione sociale ed educativa di tutti, a prescindere dalle abilità o difficoltà (come nel caso dell'alunno/a con ADHD), in linea con il **Target 10.2**.

3. **Goal 16: Pace, Giustizia e Istituzioni Solide.**

- **Perché:** La classe, operando come una micro-società, diventa un laboratorio per istituzioni efficaci, responsabili e inclusive a tutti i livelli (**Target 16.7**). Le dinamiche di gruppo, la negoziazione, la presa di decisioni condivisa e la gestione costruttiva dei conflitti sono esercizi pratici di costruzione della pace e della giustizia nelle relazioni quotidiane.

In linea con il quadro della Progettazione a Ritroso, definiamo di seguito i risultati di apprendimento attesi, articolandoli in Traguardi per lo sviluppo delle competenze e Obiettivi di Apprendimento specifici per ogni disciplina coinvolta. La selezione è stata operata in stretta coerenza con il progetto "Compagni di Viaggio", il contesto della classe quinta e le metodologie inclusive e laboratoriali previste.

Risultati di Apprendimento Attesi

Religione Cattolica (IRC)

- **Traguardo per lo Sviluppo delle Competenze:**

"L'alunno riconosce i principali segni e simboli della tradizione cristiana [...] e coglie il significato dei valori cristiani (la pace, la fraternità, la solidarietà...) per collaborare alla costruzione di una società giusta e pacifica."

- **Obiettivi di Apprendimento Specifici:**

- Riconoscere che per la religione cristiana l'amore di Dio e l'amore per il prossimo sono strettamente legati.
- Riconoscere nella comunità cristiana il gruppo di coloro che credono in Gesù e si impegnano a mettere in pratica il suo insegnamento.

- **Competenze Chiave Europee (2018) più pertinenti:**

- Competenza in materia di Cittadinanza.
- Competenza Personale, Sociale e capacità di Imparare a Imparare.

- **Perché:** Il progetto non si limita a enunciare i valori cristiani, ma li fa **sperimentare concretamente**. La classe, operando come un gruppo di "Compagni di Viaggio", diventa una **micro-comunità** che vive la fraternità e la solidarietà come condizioni necessarie per raggiungere la meta. L'aiuto reciproco nel gruppo, l'inclusione di ogni membro e la condivisione di una "speranza" comune sono la traduzione pratica dell'insegnamento evangelico sull'amore per il prossimo.

Educazione Civica

- **Traguardo per lo Sviluppo delle Competenze (dalle Linee Guida 2024):**

"Esercita i principi di legalità, solidarietà e cura dei beni comuni in contesti di esperienza concreti e in diverse forme di interazione e di partecipazione."

- **Obiettivi di Apprendimento Specifici (con riferimento ai tre nuclei tematici):**

- **COSTITUZIONE:** Comprendere il significato e la funzione degli **articoli 2 (diritti e doveri di solidarietà) e 3 (pari dignità sociale e rimozione degli ostacoli)** della Costituzione, riconoscendoli come il fondamento della vita comunitaria.
- **SVILUPPO SOSTENIBILE (Agenda 2030):** Promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti, a prescindere da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, status economico o altro (**Goal 10.2**); Assicurare a tutti gli/le alunni/e l'acquisizione di conoscenze e competenze necessarie per promuovere una cultura di pace e non violenza (**Goal 4.7**).
- **CITTADINANZA DIGITALE:** Utilizzare le tecnologie digitali in modo collaborativo e responsabile per un progetto comune (la documentazione del "viaggio").
- **Competenze Chiave Europee (2018) più pertinenti:**
 - Competenza in materia di Cittadinanza (nucleo portante).
 - Competenza Digitale.
- **Perché:** Il progetto è un **laboratorio di cittadinanza attiva**. Le regole del lavoro di gruppo diventano l'applicazione del principio di legalità; il sostegno reciproco (in particolare verso l'alunno/a con ADHD e chiunque sia in difficoltà) è l'esercizio concreto della solidarietà (Art. 2) e della rimozione degli ostacoli (Art. 3). La meta del gruppo è il "bene comune" da raggiungere insieme.

Italiano

- **Traguardo per lo Sviluppo delle Competenze:**

"L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti [...] e scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura."

- **Obiettivi di Apprendimento Specifici:**

- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione o in un lavoro di gruppo.
- Scrivere un diario o un racconto d'esperienza, personale o collettivo.

- **Competenze Chiave Europee (2018) più pertinenti:**

- Competenza Alfabetica Funzionale.
- Competenza Personale, Sociale e capacità di Imparare a Imparare.

- **Perché:** La metodologia del cooperative learning rende la **competenza comunicativa orale** fondamentale e continuamente esercitata durante tutto il progetto. La stesura del "**Diario di Bordo**" di gruppo rappresenta il

compito di realtà specifico per la competenza di scrittura, legando l'atto dello scrivere a uno scopo autentico e condiviso.

Arte e Immagine

- **Traguardo per lo Sviluppo delle Competenze:**

"L'alunno è in grado di utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini."

- **Obiettivo di Apprendimento Specifico:**

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni, utilizzando elementi del linguaggio visivo e diverse tecniche grafiche e pittoriche.

- **Competenze Chiave Europee (2018) più pertinenti:**

- Competenza in materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali.
- Competenza Imprenditoriale (nella sua accezione di creatività e trasformazione di idee in azione).

- **Perché:** Questa competenza è al cuore della fase laboratoriale. La creazione della "**Mappa del Cammino della Classe Quinta**" richiede agli/alle alunni/e di tradurre concetti astratti (il viaggio della vita, gli ostacoli, le risorse, la speranza) in un linguaggio visivo e simbolico, facendo scelte cromatiche, grafiche e compositive per comunicare il senso della loro esperienza di gruppo.

Geografia

- **Traguardo per lo Sviluppo delle Competenze:**

"L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali [...] e la simbologia cartografica."

- **Obiettivo di Apprendimento Specifico:**

- Utilizzare il linguaggio della geo-graficità (es. carte, mappe, simboli) per progettare percorsi e itinerari di viaggio.

- **Competenze Chiave Europee (2018) più pertinenti:**

- Competenza in materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali.

- Competenza Matematica e competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria (per la logica spaziale).
- **Perché:** Il progetto promuove una **competenza geografica trasversale e metaforica**. Gli/le alunni/e applicano il "linguaggio della geo-graficità" non a uno spazio fisico, ma a uno spazio esistenziale e relazionale. Questo esercizio di "transfer" cognitivo è molto potente: imparano che una mappa può rappresentare non solo un territorio, ma anche un'idea, un progetto, un'avventura umana.

Educazione Motoria

- **Traguardo per lo Sviluppo delle Competenze:**

"L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo [...] e sperimenta una pluralità di esperienze che gli permettono di [...] cooperare e agire in gruppo nel rispetto degli altri."

- **Obiettivo di Apprendimento Specifico:**

- Saper utilizzare in modo corretto e funzionale le regole nei giochi di squadra, con assunzione di responsabilità e rispetto per i ruoli assegnati.

- **Competenze Chiave Europee (2018) più pertinenti:**

- Competenza Personale, Sociale e capacità di Imparare a Imparare.

- **Perché:** Le "**pause attive**" **tematizzate** diventano parte integrante del percorso. Attraverso giochi cooperativi (es. percorsi di fiducia, problem-solving motori di gruppo), il corpo e il movimento diventano un altro linguaggio per sperimentare i temi chiave dell'UdA: la fiducia, il sostegno reciproco, la necessità della collaborazione per superare una "sfida" fisica.

A partire da tutte le premesse definite, progettiamo ora il Compito di Realtà/Autentico utilizzando la matrice G.R.A.S.P.S. di Wiggins e McTighe. Questo compito è disegnato per essere il culmine dell'Unità di Apprendimento, dove gli/le alunni/e applicano le comprensioni e le abilità acquisite in un contesto reale, significativo e aperto al territorio.

Titolo Accattivante e Significativo

"Compagni di Viaggio: un'avventura per crescere insieme"

Finalità Generale Significativa

Il percorso didattico si prefigge di promuovere la **piena e integrale formazione della persona dell'alunno/a** in relazione a sé, agli altri e al mondo, come cittadino/a attivo/a e consapevole, capace di cooperare per un fine comune. Partendo dalla **visione cristiana della persona** come essere relazionale, chiamato alla comunione e alla speranza (Vangelo), il percorso guida gli/le alunni/e a riconoscere il fondamento di tale visione nei **principi inviolabili della nostra Costituzione (Art. 2 e 3)**, in particolare nel dovere di solidarietà e nell'impegno a rimuovere gli ostacoli che impediscono il pieno sviluppo di tutti. L'Unità di Apprendimento, pertanto, mira a trasformare la classe in un **laboratorio di cittadinanza vissuta**, dove l'inclusione, la collaborazione e il rispetto della dignità di ogni "compagno di viaggio" diventano la competenza chiave e l'unica via possibile per raggiungere la meta comune, realizzando così una sintesi autentica tra l'insegnamento della religione cattolica e i traguardi dell'Educazione Civica.

Compito di Realtà/Autentico secondo la Matrice G.R.A.S.P.S.

G - GOAL (L'Obiettivo, la Sfida) Il vostro obiettivo è quello di **progettare e creare un "Sentiero della Speranza e dell'Amicizia"**: un percorso reale a tappe, da realizzare in un'area verde del nostro territorio (es. un parco pubblico, il cortile della scuola aperto al quartiere), pensato per essere vissuto da altre classi della scuola o dalle famiglie del quartiere. La sfida non è solo creare un percorso fisico, ma disegnare un'esperienza che aiuti gli altri a riscoprire il valore dello stare insieme, dell'aiutarsi a vicenda e del guardare al futuro con fiducia, trasformando una semplice passeggiata in un'autentica avventura di condivisione.

R - ROLE (Il vostro Ruolo) Non siete più solo alunni/e della classe quinta. Per questa missione diventerete un'agenzia di **"Progettisti di Esperienze Condivise"**. Ogni gruppo di lavoro sarà un team di esperti specializzati (esploratori, cartografi, narratori, creativi) con il compito di ideare una parte del percorso, rendendola unica e significativa.

A - AUDIENCE (Il Pubblico, i Destinatari) Il vostro lavoro sarà presentato a un pubblico reale e significativo:

1. **Le classi più piccole della nostra scuola**, che inviterete a percorrere il sentiero.
2. **Un rappresentante di un'associazione di volontariato locale** (es. Pro Loco, un gruppo di quartiere, un'associazione per le famiglie) che potrebbe decidere di adottare il vostro "Sentiero" come proposta stabile per la comunità.

S - SITUATION (La Situazione, lo Scenario) L'associazione di volontariato del nostro territorio ha notato che, dopo anni difficili, molte persone e famiglie hanno perso l'abitudine di passare del tempo di qualità insieme all'aperto. Ha lanciato una sfida alle scuole: "Aiutateci a creare delle esperienze a basso costo che riavvicinino le persone e facciano riscoprire la bellezza del nostro territorio e dello stare insieme". La nostra classe ha deciso di accettare la sfida! Dovete ideare un progetto completo da presentare all'associazione, che sia convincente, creativo e realizzabile.

P - PRODUCT or PERFORMANCE (Il Prodotto finale e la sua Presentazione) Ogni team di lavoro contribuirà alla realizzazione di un artefatto complesso e multimodale: il **"Kit del Compagno di Viaggio"**. Il kit conterrà:

1. **Una Mappa Illustrata del "Sentiero"**: Una grande mappa disegnata e colorata, che mostra il percorso, i punti di riferimento e le 5 "Tappe-Sfida" (una per ogni gruppo).
2. **Le "Carte della Tappa"**: 5 schede, una per ogni tappa del percorso, che descrivono la piccola attività da fare insieme (es. "Tappa della Fiducia": un breve gioco da fare in coppia; "Tappa della Meraviglia": trovare e disegnare tre piccole bellezze naturali nascoste; "Tappa del Sostegno": superare un piccolo ostacolo naturale aiutandosi a vicenda).
3. **Un Elemento Digitale Interattivo**: Sulla mappa, in corrispondenza di ogni tappa, sarà presente un **QR Code**. Inquadrandolo con un cellulare, si potrà ascoltare un breve messaggio audio registrato da voi alunni/e che spiega la tappa con entusiasmo o offre un piccolo incoraggiamento.

La **Performance** finale consisterà nella presentazione ufficiale del "Kit" al rappresentante dell'associazione e alle altre classi, spiegando il senso del percorso e come utilizzarlo.

S - STANDARDS (Standard e Criteri di Successo) Il vostro lavoro di "Progettisti di Esperienze Condivise" sarà considerato un successo se:

- **Significato e Coerenza:** Il percorso e le attività proposte comunicano in modo chiaro e creativo i valori di amicizia, collaborazione e speranza (Comprensioni Durevoli).
- **Efficacia e Chiarezza:** La mappa è chiara, le istruzioni sono facili da capire e le attività sono realmente fattibili e divertenti per il pubblico a cui sono rivolte. I QR Code funzionano correttamente.
- **Collaborazione e Inclusione:** Ogni membro del vostro team ha avuto un ruolo attivo e riconosciuto. Avete lavorato insieme in modo rispettoso, superando i disaccordi e includendo le idee di tutti.
- **Originalità e Cura Estetica:** Il "Kit" è esteticamente curato, originale e realizzato con impegno, dimostrando la passione che avete messo nel progetto.

Nota sulla partecipazione attiva e l'inclusione: Questo compito permette una forte differenziazione dei ruoli. L'alunno/a con ADHD può trovare grande motivazione in compiti concreti e dinamici: essere l'"**esploratore ufficiale**" che testa fisicamente la fattibilità di una tappa, il "**tecnico del suono**" che registra i messaggi audio con un tablet, il "**fotografo**" che documenta il lavoro del gruppo, o il "**tester dei QR Code**". La struttura del compito, divisa in step chiari e con un prodotto finale tangibile, aiuta a mantenere la focalizzazione e a valorizzare il suo contributo specifico al successo della missione del gruppo.

Progettiamo ora le due rubriche di valutazione richieste, in coerenza con il Compito Autentico "Compagni di Viaggio" e con i rigorosi criteri indicati per la formulazione dei livelli e l'uso di un linguaggio descrittivo, positivo e inclusivo, come richiesto in un contesto concorsuale.

Tabella 1: Rubrica di Processo per la Valutazione delle Competenze Trasversali

(Strumento per l'osservazione sistematica del docente durante le attività laboratoriali e di gruppo)

Indicatore di Competenza	Descrittore dell'Indicatore (Cosa osservo nel contesto del progetto)	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Autonomia	L'alunno/a è in grado di organizzare il proprio lavoro e di reperire e usare in modo efficace i materiali necessari per la creazione del "Kit del Compagno di Viaggio" (mappa, carte-tappa, tablet per QR code, ecc.).	Reperisce, usa e gestisce i materiali in piena autonomia, proponendo anche usi originali e creativi. Anticipa le necessità del gruppo e offre spontaneamente supporto ai pari.	Reperisce e usa i materiali necessari in modo autonomo e appropriato allo scopo, portando a termine il proprio compito senza bisogno di supervisione diretta.	Usa i materiali in modo adeguato se sono già disponibili o se le indicazioni sono chiare e definite. Talvolta si confronta con i pari per confermare le modalità d'uso.	Se guidato/a dal docente o da un pari, seleziona e utilizza i materiali necessari per svolgere un compito semplice.
Relazione	L'alunno/a interagisce con i compagni del team di "Progettisti di Esperienze Condivise", esprime e infonde fiducia, ascolta attentamente e contribuisce a creare un clima di	Interagisce in modo proattivo per favorire un clima di fiducia e collaborazione nel gruppo. Incoraggia i pari, valorizza le idee di tutti e aiuta a mediare i disaccordi in modo costruttivo.	Partecipa attivamente al dialogo di gruppo, ascolta le opinioni altrui e condivide le proprie idee in modo rispettoso e pertinente, contribuendo a	Ascolta i compagni e interviene nel dialogo di gruppo se sollecitato/a o se si sente sicuro/a dell'argomento, rispettando il turno di parola.	Se incoraggiato/a e supportato/a, si apre al dialogo con i pari e ascolta le proposte, riuscendo a esprimere semplici idee personali.

	lavoro positivo e costruttivo.		un clima positivo.		
Partecipazione	L'alunno/a collabora attivamente al progetto comune, formulando richieste di aiuto quando necessario e offrendo il proprio contributo per il raggiungimento degli obiettivi del team.	Offre costantemente il proprio contributo, anche con idee originali. Riconosce quando ha bisogno di aiuto e lo chiede, ma soprattutto riconosce le necessità del gruppo e offre supporto spontaneamente.	Collabora in modo continuativo al lavoro di gruppo, portando a termine la propria parte. Se incontra una difficoltà, chiede aiuto ai pari o al docente in modo appropriato.	Collabora allo svolgimento delle attività, specialmente quelle più operative e definite. Se incoraggiato/a, offre il proprio aiuto ai compagni.	Se supportato/a direttamente da un pari o dal docente, svolge la propria parte del compito e offre il proprio contributo al lavoro di gruppo.
Responsabilità	L'alunno/a rispetta il proprio ruolo all'interno del team, le fasi di lavoro concordate e le scadenze, portando a termine le consegne ricevute per la realizzazione del "Kit".	Svolge con piena responsabilità il proprio ruolo e si preoccupa che l'intero gruppo proceda secondo i tempi e le modalità concordate, agendo da riferimento positivo.	Rispetta il ruolo assegnato e le fasi di lavoro, portando a termine la propria consegna in modo affidabile e nei tempi previsti.	Con il supporto della scansione temporale fornita dal docente, porta a termine la consegna ricevuta, rispettando le indicazioni di base.	Se guidato/a passo-passo dal docente o da un pari, svolge il compito assegnato e porta a termine la consegna.
Flessibilità, Resilienza e	L'alunno/a reagisce in modo costruttivo	Di fronte a un imprevisto, lo	Se emerge una difficoltà,	Se il gruppo incontra un	Di fronte a un imprevisto,

Creatività	a situazioni o problemi non previsti (es. un'idea che non funziona, un materiale che manca), proponendo soluzioni funzionali e originali.	interpreta come una sfida interessante e propone soluzioni creative e divergenti, spesso migliorando l'idea iniziale del gruppo.	partecipa attivamente alla ricerca di una soluzione, proponendo alternative logiche e funzionali per superare l'ostacolo.	problema, comprende la necessità di un cambiamento e si adatta alle soluzioni proposte dai compagni o dal docente.	mostra bisogno di rassicurazione e supporto per poter proseguire, accogliendo la guida offerta.
Consapevolezza	L'alunno/a è consapevole degli effetti delle proprie azioni sul lavoro del gruppo, sulle dinamiche relazionali e sul prodotto finale, e motiva le proprie scelte.	Dimostra piena consapevolezza di come le proprie azioni e decisioni influenzino il clima e il risultato del gruppo. Sa argomentare le proprie scelte e anticiparne gli effetti.	È consapevole degli effetti delle proprie azioni sul compito. Se richiesto, sa spiegare il perché delle proprie scelte e riconosce il proprio ruolo nel risultato del gruppo.	Riconosce, a posteriori e con il supporto della riflessione guidata, il collegamento tra le proprie azioni e il risultato ottenuto.	Se guidato/a in una riflessione mirata, inizia a riconoscere le conseguenze più dirette e immediate delle proprie azioni.

Tabella 2: Rubrica di Prodotto per la Valutazione del Compito di Realtà/Autentico

(Strumento per la valutazione del "Kit del Compagno di Viaggio" come artefatto finale)

Indicatore di Competenza	Descrittore dell'Indicatore (Cosa valuto nel prodotto finale)	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Autonomia	Il prodotto finale (mappa, cartetappa, QR code) dimostra originalità e pensiero autonomo, andando oltre la semplice esecuzione delle consegne.	Il "Kit" è un prodotto originale e personalissimo, che rielabora le consegne in modo unico e significativo, mostrando una chiara e autonoma visione d'insieme da parte del gruppo.	Il "Kit" è un prodotto ben realizzato che risponde in modo completo e funzionale a tutte le richieste, mostrando un buon livello di pensiero autonomo nella progettazione.	Il "Kit" include tutti gli elementi essenziali richiesti e dimostra aver seguito e applicato correttamente le indicazioni e le fasi di lavoro definite.	Il "Kit" è presente nelle sue componenti fondamentali e riconoscibile, mostrando di aver seguito, con supporto, le istruzioni per la sua realizzazione.
Relazione	Il "Kit" è progettato in modo da promuovere efficacemente l'interazione, la collaborazione e un clima di fiducia e amicizia	Il "Sentiero" e le sue "Tappe-Sfida" sono progettati in modo magistrale per stimolare l'interazione, l'empatia e il sostegno reciproco, generando	Il "Kit" comunica in modo chiaro il valore della relazione. Le attività proposte sono ben congegnate per favorire la collaborazione e	Le attività proposte nel "Kit" prevedono momenti di interazione e di gioco di squadra, in linea con le richieste del compito.	Il prodotto finale include riferimenti al tema dell'amicizia e semplici attività che richiedono la presenza di più persone.

	tra i suoi fruitori (l'Audience).	un'autentica esperienza di relazione.	l'interazione tra i partecipanti.		
Partecipazione	Il prodotto finale si presenta come un'opera integrata e armonica, in cui è riconoscibile e valorizzato il contributo di tutti i membri del team.	Il "Kit" è un'opera corale e armonica, in cui i diversi contributi dei membri si fondono in un insieme coeso e di qualità superiore alla somma delle singole parti.	Il prodotto mostra una buona integrazione dei contributi dei vari membri; le diverse parti del "Kit" (mappa, carte, audio) sono ben collegate tra loro.	Il prodotto finale assembla i contributi dei diversi membri in un insieme funzionale e complessivamente coerente.	Il prodotto è composto dalle diverse parti realizzate dai membri del gruppo, anche se l'integrazione tra esse può essere migliorata.
Responsabilità	Il "Kit" è completo, funzionale e rispetta tutte le specifiche definite nel compito G.R.A.S.P.S. (Goal, Role, Audience, Situation, Product, Standards).	Il prodotto finale supera le aspettative, rispettando tutti i requisiti e mostrando una cura eccezionale per i dettagli, la completezza e la funzionalità di ogni sua parte.	Il "Kit" è completo in tutte le sue parti (mappa, 5 carte-tappa, QR code funzionanti) e risponde pienamente agli standard di successo definiti.	Il "Kit" contiene gli elementi principali richiesti ed è in gran parte funzionale, anche se qualche dettaglio potrebbe essere rifinito.	Il "Kit" è presente nelle sue componenti essenziali, sufficienti per comprenderne lo scopo, anche se non tutte le parti sono complete o del tutto funzionanti.
Flessibilità,	Il "Kit" è	Il "Kit" sorprende	Il "Kit" è creativo,	Il "Kit" è realizzato in	Il "Kit" è

**Resilienza e
Creatività**

esteticamente curato, originale e creativo nell'ideazione delle tappe, nell'uso dei materiali e nel linguaggio visivo e verbale.

per l'originalità delle soluzioni creative adottate e per l'elevato impatto estetico. L'uso dei linguaggi (visivo, verbale, audio) è innovativo e altamente comunicativo.

esteticamente gradevole e ben curato. Le attività proposte sono originali e il linguaggio utilizzato è efficace e coinvolgente.

modo ordinato e funzionale. La decorazione e le scelte grafiche sono adeguate allo scopo comunicativo.

riconoscibile e strutturato in modo semplice. L'aspetto creativo ed estetico è abbozzato.

Consapevolezza

Il prodotto dimostra una chiara comprensione del destinatario (Audience) e dello scopo comunicativo, utilizzando un linguaggio e uno stile appropriati.

Il "Kit" è perfettamente calibrato per i suoi destinatari (bambini/e più piccoli/e, famiglie), mostrando una profonda empatia e una chiara intenzione di generare un'esperienza significativa per loro.

Il prodotto finale è chiaramente pensato per i destinatari indicati: il linguaggio, la grafica e la tipologia di attività sono del tutto adeguati all'audience.

Il prodotto utilizza un linguaggio e uno stile generalmente comprensibili e adatti ai destinatari.

Il prodotto comunica il suo messaggio in modo semplice e diretto, rivolgendosi in modo generico ai suoi fruitori.

Progettiamo di seguito la Griglia Trasversale per le Osservazioni Sistematiche, uno strumento essenziale per il monitoraggio in itinere richiesto da un approccio didattico per competenze. La griglia è costruita per essere funzionale, rapida e focalizzata sull'osservazione dei comportamenti agiti, fornendo al docente dati qualitativi per orientare l'azione didattica e personalizzare gli interventi.

Griglia Trasversale per le Osservazioni Sistematiche del Processo

(Strumento di monitoraggio del docente per la raccolta di evidenze durante le attività laboratoriali e di cooperative learning)

Finalità dello Strumento: Questa griglia non è uno strumento di valutazione sommativa, ma di **monitoraggio formativo**. Il suo scopo è registrare la frequenza di comportamenti osservabili che fungono da evidenze per lo sviluppo delle Competenze Chiave Europee. I dati raccolti servono al docente per:

- Fornire feedback mirati e tempestivi ai singoli alunni/e e ai gruppi.
- Modulare e adattare la conduzione delle attività successive.
- Identificare alunni/e o gruppi che necessitano di maggiore supporto (scaffolding).
- Tracciare i progressi nel tempo (confrontando i dati tra le diverse lezioni).

Modalità d'uso: Il docente compila la griglia durante le fasi di lavoro di gruppo, spostandosi tra i team e osservando le dinamiche in atto. Per ogni criterio-evidenza, annota la frequenza con cui il comportamento si manifesta in quella specifica lezione, usando la seguente legenda:

- **SÌ:** Il comportamento è stato osservato in modo frequente e consistente.
- **IN PARTE:** Il comportamento è stato osservato occasionalmente, in modo incerto o con il supporto/sollecitazione di un pari o del docente.

- **NO:** Il comportamento non è stato osservato durante la sessione di lavoro.

Dimensione (Competenza Chiave Europea 2018)	Criteri - Evidenze (Aspetti osservabili dell'agire competente nel progetto "Compagni di Viaggio")	Lezione 1	Lezione 2	Lezione 3
Competenza Personale, Sociale e capacità di Imparare a Imparare	<p>Collaborazione:
• Condivide materiali e spazi di lavoro con i pari.
• Ascolta le proposte dei compagni e vi si collega.
• Offre il proprio aiuto a un compagno in difficoltà.</p> <p>Gestione di sé:
• Mantiene la concentrazione sul compito assegnato al gruppo.
• Di fronte a un errore o una difficoltà, reagisce cercando una soluzione.
• Formula una richiesta di aiuto chiara e pertinente quando ne ha bisogno.</p>			
Competenza in materia di Cittadinanza	<p>Partecipazione e Responsabilità:
• Rispetta il proprio ruolo e quello altrui all'interno del gruppo.
• Si attiene alle regole di lavoro concordate insieme.
• Si prende cura dei materiali comuni e dello spazio di lavoro.</p> <p>Inclusione:
• Si assicura che tutti i membri del gruppo possano esprimere la propria opinione.
• Incoraggia la partecipazione di un compagno più timido o in difficoltà.</p>			
Competenza Imprenditoriale	<p>Progettualità e Iniziativa:
• Propone idee originali per la realizzazione del "Kit" (es. per le "Tappe-Sfida").
• Contribuisce a pianificare le fasi di lavoro del gruppo ("<i>Prima facciamo questo, poi...</i>").
• Trasforma un'idea discussa in un'azione concreta (inizia a disegnare, a scrivere).</p> <p>Creatività e pensiero divergente:
• Utilizza i materiali in modo originale per risolvere un problema o per la resa estetica del prodotto.
• Di fronte a un ostacolo, propone una soluzione alternativa e non convenzionale.</p>			

Competenza Digitale

Uso funzionale e consapevole:
• Utilizza il dispositivo digitale (tablet/smartphone) in modo focalizzato sul compito (registrazione audio, test QR code).
• Collabora con i pari per risolvere semplici problemi tecnici.
• Mostra un atteggiamento responsabile nell'uso della tecnologia condivisa.

Di seguito sono presentate le griglie di autovalutazione di gruppo e individuale, progettate per essere strumenti efficaci di riflessione e metacognizione per gli/le alunni/e della classe quinta al termine di ogni sessione di lavoro laboratoriale e cooperativo. Il linguaggio è stato volutamente mantenuto semplice, diretto e positivo, e la struttura è pensata per essere inclusiva e accessibile a tutti.

Introduzione all'Attività di Autovalutazione per gli/le Alunni/e

"Cari Compagni di Viaggio, ora che abbiamo lavorato insieme, prendiamoci un momento prezioso per pensare a come è andata la nostra 'tappa' di oggi. Non ci sono risposte giuste o sbagliate, perché questo non è un compito con un voto. È un momento per essere onesti con noi stessi e con il gruppo, per capire cosa ha funzionato bene e dove possiamo migliorare nel nostro prossimo pezzetto di cammino insieme. La parte più importante è il 'PERCHÉ?': lì potete spiegare i vostri pensieri, scrivendo o, se preferite, raccontandomelo a voce."

Griglia 1: Autovalutazione di Gruppo ("Come ha viaggiato il nostro team oggi?")

(Da compilare insieme, discutendo e scegliendo una sola crocetta per riga per il gruppo)

Riflettiamo su come abbiamo lavorato insieme...

MOLTO ABBASTANZA POCO **PERCHÉ? (Scrivete o preparatevi a raccontare)**

1. **ASCOLTO RECIPROCO** Nel nostro gruppo, abbiamo ascoltato con rispetto le idee di tutti, anche quando erano diverse dalle nostre?
 2. **AIUTO RECIPROCO** Ci siamo aiutati a vicenda quando qualcuno di noi ha trovato una difficoltà o ha fatto un errore?
 3. **OBIETTIVO COMUNE** Siamo riusciti a collaborare per portare a termine il nostro compito, dividendoci il lavoro in modo giusto per aiutare tutto il gruppo?
-

Griglia 2: Autovalutazione Individuale ("Come ho viaggiato io nel gruppo?")

(Ciascun alunno/a compila la propria griglia in autonomia, riflettendo sul proprio contributo)

Rifletto sul mio modo di stare nel gruppo...

MOLTO ABBASTANZA POCO **PERCHÉ? (Scrivi o preparati a raccontare)**

1. **PARTECIPAZIONE** Mi sono sentito/a libero/a di proporre le mie idee al gruppo?
 2. **SOLIDARIETÀ** Ho aiutato i miei compagni quando ho visto che ne avevano bisogno?
 3. **IMPEGNO** Ho svolto il mio compito con impegno, cercando di fare del mio meglio per il bene di tutto il gruppo?
-

Note Metodologiche e Inclusive per il Docente:

- **Linguaggio:** Le domande sono formulate come interrogativi aperti e positivi. L'uso di termini chiave del progetto ("viaggio", "compagni", "gruppo") aiuta a mantenere la coerenza con la cornice narrativa.
- **Focalizzazione:** La griglia di gruppo si concentra sulle dinamiche relazionali ("noi"), mentre quella individuale sulla percezione e responsabilità personale ("io"). Questa duplice prospettiva è fondamentale per un'autovalutazione completa.
- **Inclusione (Alunno/a con ADHD e altri bisogni):**
 - Il numero limitato di item (tre per griglia) previene il sovraccarico cognitivo.
 - La possibilità di rispondere oralmente alla colonna "PERCHÉ?" è una strategia inclusiva fondamentale. Permette all'alunno/a con ADHD, o a chi ha difficoltà di scrittura, di esprimere il proprio pensiero in modo fluido e autentico, valorizzando la sua capacità di riflessione senza penalizzarlo/a sulla performance scritta.
 - L'attività stessa, essendo strutturata e prevedibile, offre una routine rassicurante che aiuta l'autoregolazione.

LE 3 LEZIONI DELL'UdA

Di seguito, presentiamo la progettazione dettagliata dell'Unità di Apprendimento "Compagni di Viaggio: un'avventura per crescere insieme", strutturata in 3 lezioni da 120 minuti, come richiesto. La progettazione integra tutte le fasi, metodologie, discipline e strategie inclusive delineate in precedenza, in una narrazione didattica coerente e finalizzata allo sviluppo di competenze.

Progettazione Dettagliata dell'Unità di Apprendimento

Titolo: "Compagni di Viaggio: un'avventura per crescere insieme"

Classe: Quinta Scuola Primaria

Numero Alunni/e: 20 (divisi in 5 gruppi eterogenei da 4)

Contesto: Classe vivace dal punto di vista del comportamento, con la presenza di un alunno con deficit dell'attenzione ed iperattività (ADHD).

Ambienti e Materiali: Aula con banchi disposti a isole, LIM, tablet/computer con accesso a internet, Padlet, app per la creazione di QR Code, materiali artistici (cartelloni grandi, pennarelli, tempere, colla, forbici), materiali di recupero, macchina fotografica o tablet per documentare.

Lezione 1: Si parte per l'avventura! (120 minuti)

- **(0' - 15') Saluti, Accoglienza e Ancoraggio**
 - **Accoglienza:** Il docente accoglie gli/le alunni/e con la canzone "Amici per la pelle" dello Zecchino d'Oro o un'altra canzone a tema amicizia/viaggio.
 - **Gioco di attivazione:** "Il cerchio dei passi". Gli/le alunni/e in cerchio, a turno, fanno un passo avanti e completano la frase: "Un viaggio speciale per me è un viaggio in cui...". L'attività è breve, dinamica e funge da brainstorming iniziale.
 - **Ancoraggio:** Si lancia la domanda: "Cosa serve, secondo voi, per fare un bel viaggio insieme?".
- **(15' - 55') Fase Iniziale: Lancio della sfida e formazione dei team**
 - **Incuciosire (IRC e Arte):** Sulla LIM, il docente proietta un'immagine evocativa: un sentiero in un bosco e la figura stilizzata di un pellegrino medievale (con conchiglia e bastone). Si chiede: "Chi potrebbe essere questa persona? Dove starà andando? Sarà da solo/a?". Si introduce brevemente la figura del pellegrino come "cercatore di senso".
 - **Lancio del Compito Autentico (G.R.A.S.P.S.):** Il docente presenta la sfida in modo avvincente: "Oggi non siete solo alunni/e. Siete un'agenzia di 'Progettisti di Esperienze Condivise'! La nostra missione? Accettare la sfida di un'associazione del nostro territorio e creare un vero 'Sentiero della Speranza e dell'Amicizia' per gli/le alunni/e più piccoli/e della scuola. Siete pronti?". Sulla LIM vengono proiettati i punti chiave del GRASPS (Ruolo, Pubblico, Prodotto finale, ecc.).
 - **Formazione dei Gruppi Cooperativi:** Il docente comunica la formazione dei 5 gruppi eterogenei da 4, precedentemente studiata per bilanciare le competenze e favorire un clima positivo. **Strategia inclusiva:** L'alunno con ADHD viene inserito in un gruppo con pari che dimostrano buone capacità di focalizzazione e pazienza. All'interno di ogni gruppo, vengono assegnati ruoli chiari (con tesserini di riconoscimento):

1. **Cartografo/a:** Responsabile del disegno della mappa.
 2. **Narratore/ice:** Responsabile della scrittura dei testi per le "Carte della Tappa".
 3. **Creativo/a:** Responsabile della parte artistica e della decorazione.
 4. **Tecnico/a:** Responsabile dell'uso del tablet per le foto, l'audio e i QR code. (Ruolo ideale per l'alunno con ADHD, che richiede concretezza e movimento).
- **(55' - 65') Pausa Attiva: "Il sentiero del pellegrino"**
 - Un/a alunno/a alla volta (il "pellegrino guida") guida la classe in un percorso motorio semplice all'interno dell'aula o del corridoio, cambiando andatura (lento, veloce, sulle punte...). L'attività incanala l'energia in modo ordinato.
 - **(65' - 105') Fase di Esplorazione: La ricerca di idee**
 - **TIC (Italiano e Arte):** Ogni gruppo, utilizzando un tablet, accede allo "Zaino Digitale del Pellegrino", una bacheca **Padlet** creata dal docente. Lo zaino contiene:
 - Immagini di mappe artistiche e simboliche.
 - Brevi racconti di viaggi e avventure.
 - Foto di sentieri e parchi del territorio.
 - Una galleria di simboli (il cuore, la stretta di mano, la colomba, ecc.).
 - **Compito del gruppo:** Esplorare lo "zaino" e, su un grande cartellone, creare una "Mappa delle Idee" per il proprio Sentiero, usando disegni e parole chiave. Il docente monitora i gruppi utilizzando la Griglia di Osservazione, fornendo scaffolding e incoraggiamento.
 - **(105' - 120') Riordino, Autovalutazione e Saluti**
 - **Riordino:** Ogni team è responsabile del proprio materiale.
 - **Autovalutazione:** Gli/le alunni/e compilano la **griglia di autovalutazione individuale** ("Come ho viaggiato io nel gruppo?").
 - **Saluti:** Il docente ringrazia per l'entusiasmo e anticipa il lavoro successivo.
-

Lezione 2: Diamo forma al nostro sentiero! (120 minuti)

- **(0' - 15') Saluti, Accoglienza e Ancoraggio**
 - **Accoglienza:** Canto o gioco cooperativo per riattivare il clima di gruppo.
 - **Ancoraggio:** Ogni gruppo, in 1 minuto, racconta al resto della classe l'idea più interessante trovata nella "Mappa delle Idee" della lezione precedente.

- **(15' - 40') Fase di Esplorazione: Progettare le "Tappe-Sfida"**
 - I gruppi continuano il lavoro di progettazione, focalizzandosi ora sulle 5 "Tappe-Sfida" del Sentiero (una per gruppo). Devono ideare attività concrete che incarnino i valori di fiducia, aiuto, meraviglia, ecc. Scrivono bozze e fanno schizzi per le loro "Carte della Tappa".
- **(40' - 55') Fase di Spiegazione: La bussola del docente**
 - **Sistematizzazione (IRC e Ed. Civica):** Il docente, basandosi sulle osservazioni, interviene per 15 minuti. Sulla LIM proietta una slide:

"LA NOSTRA BUSSOLA"

- **NORD (la Meta):** Crescere insieme.
 - **SUD (le Radici):** Aiutarsi a vicenda. Gesù ci ha insegnato che amare gli altri è come amare Dio.
 - **EST (da dove sorge il sole):** La Speranza. Condividere un sogno ci dà la forza.
 - **OVEST (dove si va a riposare):** Il Rispetto. Siamo tutti importanti e con la stessa dignità (Costituzione, Art. 3).
 - **Correzione e Chiarimenti:** Il docente corregge eventuali fraintendimenti ("Ricordate, le attività devono essere semplici e sicure per i più piccoli!") e mostra un esempio concreto di "Carta della Tappa" e di come si crea un QR Code, chiarendo ogni dubbio tecnico.
 - **(55' - 65') Pausa Attiva: "Il ponte dell'amicizia"**
 - Un classico gioco cooperativo in cui gli/le alunni/e, divisi in due file, formano un "ponte" con le braccia sotto cui passano, a turno, i compagni.
 - **(65' - 105') Fase di Applicazione: Costruiamo il Kit!**
 - I gruppi entrano nel vivo della produzione. Iniziano a realizzare la versione definitiva della loro "Carta della Tappa", a disegnare la loro porzione di mappa sul grande cartellone comune e a scrivere il testo per il loro messaggio audio. Il docente agisce come facilitatore, monitorando e supportando dove necessario.
 - **(105' - 120') Riordino, Autovalutazione e Saluti**
 - **Riordino:** Ogni team sistema i propri materiali.
 - **Autovalutazione:** I gruppi compilano la **griglia di autovalutazione di gruppo** ("Come ha viaggiato il nostro team oggi?").
 - **Saluti:** Il docente si complimenta per il lavoro svolto e dà appuntamento alla fase finale.
-

Lezione 3: Presentiamo la nostra avventura! (120 minuti)

- **(0' - 15') Saluti, Accoglienza e Ancoraggio**
 - **Accoglienza:** Canto e breve ripasso: "A che punto siamo della nostra missione? Cosa ci manca per completare il 'Kit'?".
- **(15' - 55') Fase di Applicazione: Ultimi ritocchi e integrazione TIC/CLIL**
 - I gruppi completano gli ultimi dettagli artistici del "Kit".
 - **Attività TIC e CLIL:** Il/La "Tecnico/a" di ogni gruppo, con il supporto dei compagni, utilizza un tablet per:
 1. Registrare il messaggio audio per la propria tappa. **Integrazione CLIL:** all'inizio del messaggio, il gruppo registra una breve frase in inglese: *"Welcome to our tappa! Ready? Let's play together!"*
 2. Creare il QR Code corrispondente all'audio, stamparlo e incollarlo sulla mappa comune.
Strategia inclusiva: La registrazione audio è un compito breve e motivante. La ripetizione della frase in inglese, preparata insieme, è a basso impatto ansiogeno e permette a tutti di partecipare.
- **(55' - 65') Pausa Attiva: "Camminata della fiducia"**
 - A coppie, un/a alunno/a guida il/la compagno/a, che tiene gli occhi chiusi, in un breve e lento percorso. Rafforza la fiducia prima della presentazione.
- **(65' - 80') Fase di Riflessione: Cosa ci portiamo nello zaino?**
 - Gli/le alunni/e si dispongono in cerchio (circle time). Il docente guida la riflessione con le Domande Essenziali: "Guardando il nostro 'Sentiero' finito, cosa abbiamo capito di nuovo su cosa vuol dire essere 'compagni di viaggio'? In che modo questa nostra avventura ci ha fatto sentire più uniti e pieni di speranza?". Si collega esplicitamente l'esperienza vissuta di aiuto e condivisione al messaggio evangelico della fraternità.
- **(80' - 105') Fase di Condivisione: Presentazione del Prodotto**
 - **Performance:** I 5 gruppi presentano al resto della classe (e, se possibile, a un'altra classe o a un rappresentante di un'associazione invitato/a) il "Kit del Compagno di Viaggio". Ogni gruppo, attraverso il proprio "Narratore/ice", spiega la propria "Tappa-Sfida" e il suo significato. Gli altri possono avvicinarsi, osservare la mappa e testare i QR Code.
- **(105' - 120') Riordino, Autovalutazione e Saluti Finali**
 - **Riordino:** L'ultimo riordino, come atto di cura per il bene comune.
 - **Autovalutazione:** Breve riflessione finale: "Qual è la cosa più bella che ho imparato in questa avventura?".

- **Saluti:** Il docente chiude il percorso con un ringraziamento speciale: "Grazie a tutti voi, 'Progettisti di Esperienze Condivise'. Non avete solo creato un sentiero, ma avete dimostrato che siete già dei bravissimi 'Compagni di Viaggio', capaci di portare speranza e amicizia. Questa è la parte più importante del nostro cammino. Complimenti!".

CONTINUITÀ VERTICALE

Progettiamo ora i due scenari di presentazione, adattando le modalità di comunicazione e interazione in base alle specifiche caratteristiche psico-cognitive dei due diversi destinatari (scuola dell'infanzia e scuola secondaria di primo grado), come richiesto da una progettazione didattica attenta alla continuità verticale.

1. Presentazione ai Bambini/e di 5 Anni della Scuola dell'Infanzia

Titolo dell'Incontro: "Una Caccia al Tesoro Speciale nel Sentiero dell'Amicizia"

Durata Totale dell'Incontro: 45-50 minuti (tempo massimo di attenzione sostenibile per i bambini/e di 5 anni).

Setting: Area verde identificata per il "Sentiero" (cortile della scuola o parco vicino).

Obiettivo della Presentazione: Non si tratta di "spiegare" un progetto, ma di **far vivere un'esperienza**. L'obiettivo è trasformare il "Sentiero della Speranza e dell'Amicizia" in un gioco narrativo semplice, coinvolgente e memorabile per i più piccoli, focalizzato sull'emozione dello stare insieme e del fare scoperte.

Fasi dell'Incontro:

- **(0' - 5') Accoglienza e Avvio della Narrazione:**

- Gli/le alunni/e della classe quinta si dispongono in cerchio insieme ai bambini/e dell'infanzia. Uno/a dei "Narratori/ici" della quinta inizia il racconto: *"Ciao a tutti! Noi siamo i custodi di un sentiero magico, il Sentiero dell'Amicizia. Sapete, si dice che alla fine di questo sentiero ci sia un piccolo tesoro nascosto... ma si può trovare solo se si viaggia insieme come veri amici. Volete venire con noi a cercarlo?"*

- **Strategia:** Si usa un frame narrativo ("caccia al tesoro") immediatamente comprensibile e motivante per l'età.
 - **(5' - 10') La Consegna della Mappa:**
 - Gli/le alunni/e della quinta mostrano la grande **Mappa Illustrata** del "Sentiero". Non la spiegano nei dettagli, ma la presentano come un oggetto magico. *"Questa è la mappa del tesoro! Guardate, ci sono 5 prove da superare per arrivare alla fine!"*.
 - Ogni bambino/a dell'infanzia viene "adottato/a" da un "fratello/sorella maggiore" della quinta, che sarà il suo punto di riferimento e guida per tutto il percorso. **Strategia inclusiva:** Questo tutoraggio 1 a 1 (o 1 a 2) rassicura i più piccoli e responsabilizza i più grandi.
 - **(10' - 35') Il Percorso a Tappe Giocate:**
 - Il grande gruppo si mette in cammino. Ogni "Tappa-Sfida" del progetto originale viene **semplificata e trasformata in un gioco motorio o sensoriale:**
 - **Tappa della Fiducia:** Diventa un "trenino dell'amicizia", dove tutti si tengono per le spalle e seguono la guida.
 - **Tappa della Meraviglia:** Diventa una "ricerca di colori", dove i grandi aiutano i piccoli a trovare un fiore giallo, una foglia verde, un sasso grigio.
 - **Tappa del Sostegno:** Diventa un semplice "salto del ruscello", dove i grandi danno la mano ai piccoli per saltare oltre una linea disegnata per terra.
 - **QR Code:** Non vengono usati con i cellulari. Al loro posto, gli/le alunni/e della quinta, arrivati alla tappa, dicono a voce alta il loro "messaggio segreto" (*"Bravissimi! Per superare questa prova serve tanto coraggio!"*).
 - **(35' - 45') La Scoperta del "Tesoro" e il Saluto Finale:**
 - Alla fine del percorso, i bambini/e trovano il "tesoro": una scatola decorata contenente non oggetti, ma **biscotti a forma di cuore** (il "cibo dell'amicizia") da mangiare tutti insieme e un **braccialetto dell'amicizia** colorato per ciascuno, realizzato dagli/dalle alunni/e della quinta.
 - **Saluto:** Si conclude con un grande girotondo e una canzone sull'amicizia. Il messaggio che passa non è verbale, ma emotivo: stare insieme è bello e porta gioia.
-

2. Presentazione agli/alle Studenti/esse di 11-12 Anni (Classe Prima - Scuola Secondaria di I Grado)

Titolo dell'Incontro: "Hack the Park: come abbiamo trasformato un'idea in un progetto per la comunità"

Durata Totale dell'Incontro: 60 minuti.

Setting: Aula Magna o un'aula ampia della scuola secondaria, dotata di LIM o proiettore.

Obiettivo della Presentazione: L'obiettivo è **condividere un processo**, mostrando ai ragazzi/e più grandi come un'idea nata a scuola possa diventare un progetto concreto e con un impatto reale sul territorio. Si mira a stimolare la loro capacità di progettazione e a mostrare la continuità del percorso scolastico.

Fasi dell'Incontro:

- **(0' - 10') L'Inizio: Dalla Sfida all'Idea (Il "WHY")**
 - Un gruppo di alunni/e della quinta (i "portavoce") inizia la presentazione in modo diretto e coinvolgente. *"Ciao a tutti! Oggi siamo qui per raccontarvi non solo cosa abbiamo fatto, ma come lo abbiamo fatto. Tutto è iniziato con una domanda: 'Può una classe come la nostra fare qualcosa di utile per il quartiere?'. Noi abbiamo accettato la sfida..."*
 - **Strategia:** Si parte dal "perché" del progetto, catturando l'interesse di un pubblico preadolescente, che è sensibile alle tematiche di giustizia sociale e di impatto personale.
- **(10' - 25') La Cassetta degli Attrezzi: Metodi e Strumenti (Il "HOW")**
 - Sulla LIM, gli/le alunni/e mostrano le foto del loro lavoro in corso e gli strumenti utilizzati. Spiegano in modo semplice i concetti che hanno guidato il loro lavoro:
 - **Il Lavoro di Gruppo:** *"Non abbiamo lavorato ognuno per conto suo. Ci siamo divisi in team, come in una vera agenzia, con ruoli precisi: c'era chi disegnava, chi scriveva, chi si occupava della tecnologia..."*
 - **Il Prodotto Multimodale:** *"La nostra idea era creare un'esperienza completa. Quindi abbiamo unito la mappa (il disegno), le carte-tappa (la scrittura) e l'audio con i QR Code (la tecnologia)..."*
 - **Strategia:** Si evidenzia l'aspetto metodologico e "professionale" del lavoro, che è di interesse per gli/le studenti della secondaria.
- **(25' - 40') Il Prodotto Finito: Esplorazione Interattiva (Il "WHAT")**

- Gli/le alunni/e mostrano il "Kit del Compagno di Viaggio" finito. Lasciano che la mappa e le carte circolino tra i banchi.
- **Interazione Digitale:** Sulla LIM proiettano i loro 5 QR Code. Invitano gli/le studenti della secondaria a usare i propri smartphone (se consentito) o un tablet fornito da loro per inquadrarli e ascoltare i messaggi audio.
- **Strategia:** Questa fase è interattiva e sfrutta la dimestichezza del target con la tecnologia, rendendoli protagonisti e non solo spettatori.
- **(40' - 55') Q&A e Brainstorming Aperto: E adesso?**
 - Si apre una sessione di domande e risposte: *"Avete domande sul nostro progetto? Difficoltà che secondo voi abbiamo incontrato? Idee per migliorarlo?"*.
 - **Rilancio della sfida:** La presentazione si conclude con una domanda aperta al pubblico: *"Questo è il nostro 'hack' del parco. Secondo voi, quali altri progetti si potrebbero fare per rendere la nostra scuola o il nostro quartiere un posto migliore per stare insieme?"*.
 - **Strategia:** La presentazione non si chiude, ma apre a un dialogo paritario, riconoscendo l'esperienza e le idee dei ragazzi/e più grandi e stimolando una riflessione proattiva.
- **(55' - 60') Saluti e "Passaggio del Testimone"**
 - Gli/le alunni/e della quinta ringraziano per l'attenzione e lasciano simbolicamente una copia delle "Carte della Tappa" alla classe prima, come un "passaggio di testimone" e un invito a continuare a progettare per il bene comune.