Zelarino, Mattino di Gi 20 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 di giovedì 20 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.

Ecco una proposta di Unità di Apprendimento (UDA) strutturata secondo la Progettazione a Ritroso, a partire dall'analisi del file delle relazioni del mattino e tenendo conto delle caratteristiche della classe.

Obiettivo di Apprendimento (OA) per una classe V primaria

A partire dall'insieme degli interventi, e considerando la vivacità della classe e la presenza di un alunno con ADHD, l'obiettivo di apprendimento più opportuno da estrapolare e adattare è, secondo noi, il seguente:

L'alunno/a, a partire da alcuni racconti biblici (Genesi 2-4, la storia di Giuseppe, Rut), riconosce che le differenze (tra maschio e femmina, tra fratelli, tra persone diverse) sono un valore e una ricchezza e che ognuno/a è chiamato ad essere responsabile nel costruire relazioni giuste e accoglienti con gli altri, superando sospetto e gelosia per diventare "compagno/a di viaggio" per tutti.

Motivazione della scelta:

- **Pertinenza con il testo:** Questo OA sintetizza i temi chiave di tutti i relatori: le "storie bibliche come paradigma di relazione" (Papola), l'importanza della relazione come "luce" e responsabilità (Belletti), e il bisogno di essere un "luogo di ospitalità delle storie" diventando "seminatori" (Vantini).
- **Adattamento alla classe:** Per una classe "vivace" e con un alunno ADHD, lavorare sulle dinamiche relazionali, sulla gestione dei conflitti (gelosia, sospetto) e sulla responsabilità individuale è fondamentale. Il concetto di "compagno di viaggio" è concreto, positivo e promuove un senso di squadra.

- **Concretezza:** L'OA si basa su narrazioni, che sono lo strumento didattico più efficace nella scuola primaria, anziché su concetti astratti. Le storie permettono di immedesimarsi e di comprendere dinamiche complesse in modo semplice.
 - **Inclusività:** L'obiettivo non si focalizza su aspetti teorici o controversi, ma sul valore universale della relazione, dell'accoglienza e della giustizia, creando un terreno comune su cui tutti gli alunni possono lavorare positivamente.
-

Unità di Apprendimento (UDA): "Compagni di Viaggio: un'avventura nelle storie che ci uniscono"

Fase 1: Risultati attesi (Cosa sapranno e sapranno fare gli alunni?)

- **Comprensione (Understanding):** Gli alunni comprenderanno che:
 - La Bibbia racconta storie di persone vere, con gioie e difficoltà simili alle nostre.
 - Essere diversi non è un problema, ma un'opportunità per aiutarsi a vicenda.
 - La fiducia è fondamentale per stare bene insieme; il sospetto e la gelosia rovinano le amicizie.
 - Ognuno di noi ha la responsabilità di far star bene gli altri con piccoli gesti di giustizia e gentilezza.
- **Domande Essenziali:**
 - Perché non è bello stare da soli?
 - Cosa può rompere un'amicizia? E cosa può ripararla?
 - Essere diversi ci allontana o ci avvicina?
 - Cosa significa essere un buon "compagno di viaggio" per i miei amici e compagni di classe?
- **Competenze:**
 - Riconoscere il valore della relazione e della responsabilità personale.
 - Collaborare con gli altri in modo costruttivo.
 - Esprimere le proprie idee e ascoltare quelle altrui in modo rispettoso.
 - Individuare nei racconti biblici messaggi validi per la propria vita.

Fase 2: Evidenze di Valutazione (Come saprò che hanno capito?)

- **Performance Task (Compito di Prestazione):**

- **"Il Manuale del Buon Compagno di Viaggio"**: Divisi in piccoli gruppi, gli alunni realizzano una pagina di un manuale illustrato. Ogni gruppo lavora su un tema emerso dalle storie bibliche (es. "La ricetta della fiducia" da Genesi 2; "Come sconfiggere il mostro della gelosia" da Caino e Abele; "Le regole dell'accoglienza" da Rut). Il prodotto finale sarà un "libro" collettivo da tenere in classe. Questo compito valuta la comprensione, la capacità di rielaborazione e la collaborazione.
- **Altre evidenze (Valutazione formativa):**
 - **Discussioni guidate (Circle time)**: Osservazione della partecipazione e della qualità degli interventi.
 - **"Exit ticket"**: Bigliettini anonimi a fine lezione in cui gli alunni scrivono una parola o una frase che li ha colpiti.
 - **Produzioni grafiche e scritte individuali**: Disegni, fumetti, piccoli testi che rappresentano le storie analizzate.

Fase 3: Piano di Apprendimento (Quali attività didattiche e metodologie?)

- **Metodologia**: Lezione dialogata, narrazione, cooperative learning, role-playing, attività laboratoriali. Si darà ampio spazio al movimento e alla concretezza per coinvolgere attivamente tutta la classe, con particolare attenzione all'alunno con ADHD.
- **Attività**:
 1. **Gancio (Hook): "Soli o insieme?"**
 - Si inizia con un gioco di fiducia (es. uno studente bendato guidato dalla voce di un compagno).
 - Discussione in circle time: "Com'è stato fidarsi? È stato difficile? Cosa ci aiuta a stare bene insieme?". Si prendono spunti diretti dalla classe.
 2. **Prima Tappa: "Creati per stare insieme" (Rif. Suor Papola, Genesi 2-3)**
 - Narrazione della creazione di Adamo ed Eva, sottolineando la gioia dell'incontro ("osso dalle mie ossa").
 - **Attività**: "Il puzzle dell'amicizia". Ogni bambino riceve un pezzo di un puzzle. Solo unendosi possono completare l'immagine.
 - Narrazione della rottura della fiducia (Genesi 3), focalizzandosi sul nascondersi e sulla paura.
 - **Riflessione**: Cosa succede quando non ci fidiamo più di un amico?
 3. **Seconda Tappa: "Il mostro della gelosia" (Rif. Suor Papola, Genesi 4 e Giuseppe)**
 - Narrazione della storia di Caino e Abele, evidenziando come la gelosia porti a fare del male.
 - **Role-playing**: Si mettono in scena semplici situazioni di gelosia tra compagni (es. "Il mio disegno è più bello", "La maestra ha dato ragione a te") e si cercano insieme finali alternativi e positivi.

- Narrazione della storia di Giuseppe e i suoi fratelli, mostrando il percorso dal tradimento al perdono.
- 4. **Terza Tappa: "La forza dell'accoglienza" (Rif. Suor Papola, Rut)**
 - Narrazione della storia di Rut, una straniera che viene accolta e che, con la sua lealtà, porta bene a tutti.
 - **Attività laboratoriale:** Creazione del "Muro della Gentilezza" in classe, dove ogni alunno può attaccare post-it con gesti gentili visti o fatti durante la settimana.
- 5. **Quarta Tappa: "Seminiamo il bene!" (Rif. Prof.ssa Vantini)**
 - Si introduce la metafora del seminatore e dei "cavalli imbizzarriti" (i nostri momenti di rabbia o confusione).
 - **Attività:** Ogni alunno riceve un vasetto con della terra e qualche seme (es. lenticchie). Mentre preparano il vasetto, si discute su quali "semi" (parole gentili, aiuti, sorrisi) possiamo piantare ogni giorno in classe per farla diventare un posto più bello. La cura del vasetto diventa metafora della cura delle relazioni.
- 6. **Conclusione e Valutazione:**
 - Realizzazione del "**Manuale del Buon Compagno di Viaggio**" (il Performance Task).
 - Presentazione dei lavori dei gruppi e riflessione finale su cosa hanno imparato per essere migliori "compagni di viaggio" l'uno per l'altro.

Analisi Preliminare e Scelte Organizzative

Prima di definire le interpretazioni dell'argomento, è necessario stabilire il quadro organizzativo, funzionale alla riuscita del percorso didattico in una classe con le caratteristiche indicate.

Numero di Alunni

Per una classe quinta che si presenta vivace e in cui è presente un alunno con DDAI (Disturbo da Deficit di Attenzione/Iperattività), il numero di alunni ideale per implementare efficacemente metodologie come il Cooperative

Learning e la didattica laboratoriale, garantendo al contempo un'adeguata gestione del gruppo e un supporto individualizzato, è di **20 alunni**.

Motivazione della scelta:

- **Gestione del Cooperative Learning:** 20 alunni/e permettono di formare **5 gruppi da 4 componenti**, un numero ottimale. Questo consente al docente di monitorare efficacemente il lavoro di ciascun gruppo, di intervenire per mediare, supportare e facilitare i processi, dedicando la giusta attenzione a ogni team.
- **Inclusione e Supporto:** In un gruppo classe di 20, è più agevole strutturare i gruppi in modo eterogeneo, garantendo che l'alunno/a con DDAI sia inserito/a in un contesto supportivo. Il docente può dedicare più facilmente tempo e attenzione specifici a questo/a alunno/a e al suo gruppo, fornendo strategie di scaffolding e contenimento.
- **Dinamiche di Classe:** Un numero più elevato (es. 25-28) aumenterebbe la complessità gestionale in una classe già "vivace", rischiando di generare eccessiva confusione e di rendere meno efficaci le pause attive e i momenti di riordino.

Numero di Lezioni

Considerando la complessità dell'obiettivo di apprendimento, che richiede la narrazione di diverse storie bibliche, la loro rielaborazione e la realizzazione di un prodotto laboratoriale, il percorso si articolerà in **3 lezioni da 120 minuti ciascuna**.

Motivazione della scelta: La struttura oraria imposta (120 minuti con 40 minuti dedicati ad attività di cornice) lascia 80 minuti di tempo didattico effettivo per lezione.

- **Lezione 1 (Fase dell'Immersione):** Dedicata a introdurre il tema della relazione e della differenza attraverso un'attività-gancio (gioco cooperativo) e alla narrazione e prima analisi dei racconti di Genesi 2-4 (la gioia dell'incontro, la rottura della fiducia, la gelosia).
- **Lezione 2 (Fase dell'Esplorazione e Laboratorio):** Dedicata alla narrazione delle storie di Giuseppe e di Rut, focalizzandosi sui concetti di perdono e accoglienza. Si avvierà il lavoro pratico nei gruppi per la progettazione del loro contributo al prodotto finale.

- **Lezione 3 (Fase della Produzione e Restituzione):** Dedicata al completamento del compito di prestazione in Cooperative Learning. Gli ultimi 40 minuti di tempo didattico saranno dedicati alla presentazione dei lavori da parte dei gruppi e a una riflessione metacognitiva collettiva sul percorso svolto.
-

Interpretazioni dell'Argomento e Scelta Metodologica

L'obiettivo di apprendimento può essere approcciato da diverse prospettive. È fondamentale scegliere quella più adatta a catalizzare l'attenzione e l'energia di una classe vivace e a favorire l'inclusione.

1. Interpretazione "Etico-Normativa": Questo approccio si concentra sul "dover essere". Analizza le storie bibliche per estrapolare norme di comportamento, regole morali e principi astratti (es. "Si deve essere giusti", "Non si deve essere gelosi"). L'enfasi è posta sulla dimensione prescrittiva della relazione.

2. Interpretazione "Esistenziale-Relazionale": Questo approccio si focalizza sul "sentire" e sull' "essere con". Analizza le storie bibliche per esplorare il mondo interiore dei personaggi: le loro paure, le loro gioie, la loro solitudine, il loro bisogno dell'altro. L'enfasi è posta sulla dimensione empatica e sulla comprensione profonda delle dinamiche affettive. Il concetto di "compagno di viaggio" è centrale.

3. Interpretazione "Pragmatico-Operativa": Questo approccio si concentra sul "fare". Analizza le storie bibliche per individuare azioni concrete, gesti, strategie che costruiscono o distruggono le relazioni. La domanda chiave non è "cosa devo pensare?" o "cosa devo sentire?", ma "**cosa posso fare?**". L'enfasi è posta sulla responsabilità come azione visibile e sull'acquisizione di competenze sociali concrete per risolvere problemi relazionali.

Scelta dell'Interpretazione più Adatta per la Classe

Per una classe V vivace e con la presenza di un alunno/a con DDAI, l'interpretazione di gran lunga più adatta è la **terza, quella Pragmatico-Operativa.**

Motivazione della scelta:

- **Canalizzazione dell'Energia:** Un approccio basato sul "fare" è ideale per alunni/e con un alto livello di energia. Trasforma la loro vivacità da potenziale elemento di disturbo a motore dell'apprendimento. Le attività laboratoriali e concrete permettono loro di muoversi, creare e agire, anziché rimanere passivi all'ascolto.
- **Supporto all'Alunno/a con DDAI:** Questo approccio è altamente inclusivo. Fornisce compiti concreti, obiettivi chiari e passaggi sequenziali ("Prima facciamo questo, poi questo"). Questo riduce il carico cognitivo e l'astrazione, che possono essere fonte di difficoltà, e favorisce la concentrazione attraverso l'azione e la manipolazione.
- **Concretezza e Significatività:** Per alunni/e di questa età, collegare un principio a un'azione concreta (es. "superare la gelosia" = "fare i complimenti a un compagno per il suo bel disegno") rende l'apprendimento più significativo e trasferibile alla vita reale della classe.
- **Coerenza Metodologica:** L'approccio pragmatico è il terreno naturale per la **didattica laboratoriale** e per il **Cooperative Learning** basato su compiti.

Modalità di Proposta delle Interpretazioni

Non è opportuno proporre una sola interpretazione in modo esclusivo, ma è cruciale stabilire una gerarchia strategica.

Il percorso didattico sarà incardinato sull'**approccio Pragmatico-Operativo**, che costituirà la struttura portante di tutte le attività. L'attenzione sarà costantemente rivolta alle azioni: "Cosa fa Adamo? Cosa fa Caino? Cosa fa Giuseppe? Cosa fanno i suoi fratelli?".

Tuttavia, l'**approccio Esistenziale-Relazionale** verrà integrato come cornice di senso e momento di riflessione. Sarà utilizzato strategicamente:

- **Nei momenti di Circle Time:** Dopo un'attività pratica o la narrazione di una storia, si chiederà agli alunni/e: "Come si sarà sentito/a...? E voi, come vi sareste sentiti?".
- **Nelle fasi di autovalutazione:** Si guideranno gli alunni/e a riflettere non solo su "cosa abbiamo fatto", ma anche su "come ci siamo sentiti a lavorare insieme".

Discipline Scolastiche Coinvolte

Oltre a **Religione Cattolica** (nucleo tematico) ed **Educazione Civica** (competenza di cittadinanza attiva e responsabilità sociale), il percorso coinvolgerà in modo interdisciplinare:

- **Italiano:** Comprensione di testi narrativi complessi, rielaborazione orale e scritta, arricchimento del lessico relativo a emozioni e relazioni (fiducia, sospetto, gelosia, perdono, accoglienza).
- **Arte e Immagine:** Produzione di elaborati grafici, fumetti, illustrazioni per il prodotto finale (il "manuale" o altro prodotto laboratoriale). L'uso del linguaggio visivo è fondamentale per la comprensione e l'espressione in questa fascia d'età.
- **Scienze Motorie e Sportive:** Progettazione e realizzazione di giochi cooperativi come attività-gancio iniziale e durante le pause attive, per sperimentare fisicamente i concetti di fiducia, collaborazione e interdipendenza positiva.
- **Tecnologia e Informatica (per l'utilizzo delle tecnologie digitali):** Si potrà utilizzare un software di presentazione (es. PowerPoint, Canva) per creare una narrazione digitale delle storie bibliche con immagini e suoni, oppure un'applicazione per creare mappe mentali collaborative (es. Miro, Padlet) durante la fase di brainstorming nei gruppi, per raccogliere idee su come diventare "buoni compagni di viaggio".

Titolo dell'Unità di Apprendimento (UDA)

"Compagni di Viaggio: l'avventura di costruire il NOI"

Motivazione della scelta del Titolo:

Questo titolo è stato scelto per essere al contempo accattivante e denso di significato, in piena sintonia con il target e l'approccio metodologico:

- **"Compagni di Viaggio":** Riprende direttamente la metafora chiave dell'obiettivo di apprendimento, evocando un'immagine dinamica, positiva e cooperativa. Non si è "contro" qualcuno, ma "con" qualcuno in un percorso comune. Questo concetto è immediatamente comprensibile e rassicurante per alunni/e di questa età.

- **"L'avventura"**: Questo termine è scelto per catturare l'attenzione e l'interesse di una classe vivace. Trasforma il percorso didattico da un "compito" a un'esperienza stimolante, un'esplorazione da vivere insieme, canalizzando la loro energia in modo costruttivo.
 - **"di costruire il NOI"**: Questa parte finale definisce lo scopo pragmatico-operativo del percorso.
 - **"Costruire"** è un verbo d'azione, concreto, che si sposa perfettamente con la didattica laboratoriale e risponde alla necessità di concretezza dell'alunno/a con DDAI.
 - **"il NOI"** sposta il focus dall'individuo ("IO") al gruppo-classe come entità coesa e solidale. L'obiettivo non è solo stare bene individualmente, ma creare attivamente un'identità di gruppo positiva e inclusiva, dove ogni alunno/a si senta parte fondamentale.
-

Finalità Generale Significativa

Formare alunni/e che, attraverso l'incontro con la narrazione biblica, sappiano riconoscere il valore irriducibile di ogni persona nella sua unicità e differenza, e si sentano chiamati/e a diventare **costruttori/trici responsabili di relazioni giuste e solidali**, capaci di contribuire attivamente al bene della propria comunità.

Questa finalità integra le diverse dimensioni educative in un quadro coerente:

- **Dimensione dell'Insegnamento della Religione Cattolica**: L'IRC offre l'orizzonte di senso e il paradigma antropologico di riferimento, presentando, attraverso le storie di uomini e donne, una visione della persona come essere intrinsecamente relazionale, creato per la comunione e capace, con l'aiuto di Dio e degli altri, di superare il male e scegliere il bene.
- **Dimensione dell'Educazione Civica e Valori Costituzionali**: Il percorso traduce tale consapevolezza in competenze di cittadinanza attiva, in piena coerenza con le Linee Guida 2024 e i principi della Costituzione italiana. Nello specifico, l'UDA mira a promuovere la comprensione e l'attuazione pratica dell'**articolo 2**, che richiede l'adempimento dei **doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale**, e dell'**articolo 3**, che sancisce la **pari dignità sociale** di tutti i cittadini e impegna a **rimuovere gli ostacoli** che, di fatto, limitano la libertà e l'uguaglianza. Superare la gelosia e il sospetto per costruire accoglienza diventa così un'azione concreta per "rimuovere gli ostacoli" relazionali che impediscono il pieno sviluppo della persona umana all'interno della micro-comunità della classe.

L'alunno/a è così guidato/a a diventare non solo un/una fruitore/trice passivo/a di un ambiente, ma un/una **cittadino/a protagonista e costruttore/trice attivo/a di una comunità scolastica più giusta, inclusiva e solidale**, dove le differenze non sono semplicemente tollerate, ma valorizzate come autentica ricchezza per il bene comune.

Comprensioni Durevoli

Le Comprensioni Durevoli rappresentano le grandi idee centrali che gli alunni/e interiorizzeranno e porteranno con sé anche dopo la fine del percorso didattico. Per questa classe quinta, tenendo conto della loro vivacità e della necessità di messaggi chiari e concreti, abbiamo identificato le seguenti quattro comprensioni fondamentali, formulate in un linguaggio semplice, diretto e memorabile:

1. La differenza non è un muro che divide, ma un ponte che unisce e ci rende più forti insieme.

- *Spiegazione:* Gli alunni/e devono superare l'idea istintiva che la diversità (di genere, di carattere, di abilità, di opinione) sia un problema o una minaccia. Devono interiorizzare che la vera forza di un gruppo risiede proprio nella capacità di integrare e valorizzare le peculiarità di ciascuno, come in una squadra dove ogni ruolo è fondamentale.

2. Le mie scelte e le mie azioni (parole, gesti, silenzi) hanno il potere di costruire o distruggere una relazione.

- *Spiegazione:* Questa comprensione sposta il focus da una generica "bontà" a una consapevolezza della responsabilità individuale. Per una classe vivace, è cruciale capire che ogni comportamento, anche quello apparentemente piccolo, ha una conseguenza diretta sulla qualità del clima di classe. Questo promuove l'autocontrollo e la riflessione prima di agire.

3. La fiducia è il "cibo" di ogni amicizia, mentre la paura, la gelosia e il sospetto sono il suo "veleno".

- *Spiegazione:* Utilizzando metafore concrete (cibo/veleno), questa idea rende tangibile un concetto astratto. Gli alunni/e comprenderanno che le relazioni positive non nascono per caso, ma vanno "nutrite" attivamente con gesti di onestà e gentilezza, e protette da comportamenti distruttivi che nascono dalla paura dell'altro.

4. **Costruire relazioni "giuste" significa dare a ciascuno lo spazio per essere sé stesso, saper chiedere scusa e ricominciare, proprio come accade nelle storie della Bibbia.**

- *Spiegazione:* Questa comprensione collega direttamente le narrazioni bibliche alla vita della classe. La "giustizia" non viene presentata come un concetto legale, ma come un'esperienza di accoglienza e perdono. Le storie di Giuseppe e dei suoi fratelli insegnano che anche dopo un grande errore è possibile riparare e ricominciare, un messaggio fondamentale per la gestione dei conflitti in classe.

Domande Essenziali

Le Domande Essenziali sono il motore dell'UDA. Sono domande aperte, che non hanno una sola risposta giusta, e che verranno riproposte durante tutto il percorso per stimolare il pensiero critico e la riflessione personale.

- **Domanda Guida Generale:**

- **Cosa significa, per noi, diventare veri "compagni di viaggio" gli uni per gli altri, qui in classe?**
(Questa domanda connette direttamente al titolo dell'UDA e rende il percorso rilevante per il loro vissuto quotidiano).

- **Domande Specifiche per l'Esplorazione:**

1. **Siamo più forti da soli o insieme agli altri, anche se sono diversi da noi? Perché?**
(Stimola la riflessione sulla Comprensione Durevole n.1, spingendo oltre una risposta scontata per cercare le ragioni profonde della collaborazione).
2. **Quali "mattoni" (azioni, parole) costruiscono un'amicizia e quali la possono far crollare?**
(Usa una metafora concreta per esplorare la Comprensione Durevole n.2, incoraggiando l'analisi di comportamenti specifici).
3. **Di cosa ha bisogno un'amicizia per crescere forte e sana?**
(Invita a esplorare la Comprensione Durevole n.3 partendo dal positivo, per poi identificare per contrasto gli elementi negativi).
4. **Quando ti senti davvero "a casa" con i tuoi compagni? Cosa ti fa sentire accolto/a e cosa ti fa sentire escluso/a?**
(Personalizza la Comprensione Durevole n.4, traducendo il concetto di "giustizia relazionale" in un'esperienza emotiva concreta e vissuta).

Competenze Chiave Europee (2018) promosse dal presente Progetto

Questo Progetto didattico è stato progettato per promuovere in modo significativo e integrato le seguenti Competenze Chiave:

- **Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare:** È la competenza più direttamente sollecitata. Attraverso il **Cooperative Learning** e la **didattica laboratoriale**, gli alunni/e imparano a gestire le proprie emozioni nei conflitti (gelosia, frustrazione), a collaborare efficacemente in gruppo rispettando ruoli e tempi, a sviluppare empatia mettendosi nei panni dei personaggi biblici e dei compagni. L'intero percorso è una palestra per imparare a stare bene con sé stessi e con gli altri, imparando ad imparare dalle proprie esperienze relazionali.
- **Competenza in materia di Cittadinanza:** L'UDA traduce i valori di giustizia e solidarietà in azioni concrete all'interno della micro-comunità della classe. Gli alunni/e non solo apprendono, ma esercitano i loro diritti e doveri di "cittadini" della classe, imparando a rimuovere attivamente gli ostacoli (esclusione, derisione) e a costruire un ambiente inclusivo, in linea con i principi fondamentali della nostra Costituzione (Art. 2 e 3).
- **Competenza in materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali:** Gli alunni/e entrano in contatto con testi (i racconti biblici) che appartengono al patrimonio culturale e religioso della nostra civiltà. Sono guidati non solo a conoscere queste narrazioni, ma a interpretarle criticamente e a ri-esprimerne il messaggio attraverso linguaggi diversi (grafico, verbale, digitale), manifestando così la propria comprensione e creatività.

Goal dell'Agenda 2030 promossi dal presente Progetto

Il percorso didattico contribuisce in modo diretto al raggiungimento di alcuni specifici Goal dell'Agenda 2030, educando le nuove generazioni a diventare agenti di cambiamento.

- **Goal 16: Pace, Giustizia e Istituzioni Solide:** L'UDA opera proprio in questa direzione, su scala ridotta ma fondamentale. L'obiettivo di "promuovere società pacifiche e inclusive" (Target 16.1) viene perseguito educando alla gestione non violenta dei conflitti, alla risoluzione dei problemi relazionali e alla costruzione di un "clima di classe" che sia un'istituzione giusta, sicura e accogliente per tutti.
- **Goal 4: Istruzione di Qualità:** Il progetto risponde pienamente al **Target 4.7**, che mira a garantire che tutti gli alunni/e acquisiscano conoscenze e competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile attraverso "la promozione di una cultura di pace e di non violenza, (...) e l'apprezzamento della diversità culturale". L'intera UDA è un'applicazione pratica di questo target.

- **Goal 5: Parità di Genere:** Sebbene il tema sia più ampio, l'UDA pone le fondamenta per questo obiettivo. L'obiettivo di apprendimento menziona esplicitamente la differenza "tra maschio e femmina" come una ricchezza. Lavorando sul valore di *tutte* le differenze e decostruendo il sospetto verso "l'altro da sé", si crea un clima culturale in classe che combatte alla radice gli stereotipi di genere e promuove relazioni basate sul rispetto reciproco e la pari dignità.

Traguardi per lo sviluppo delle Competenze ed Obiettivi di Apprendimento

Risultati di Apprendimento attesi al termine del Progetto

Il progetto "Compagni di Viaggio: l'avventura di costruire il NOI" vuole promuovere un apprendimento integrato e interdisciplinare, mirato allo sviluppo di competenze specifiche, in linea con le Indicazioni Nazionali e le Competenze Europee.

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA (IRC)

- **Traguardo per lo sviluppo delle competenze (TdC) al termine della scuola primaria:**
 - *"L'alunno riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e sa distinguere i principali generi letterari; riconosce il significato di gesti e segni liturgici propri della tradizione cristiana (Pasqua); scopre la risposta della religione cristiana alle domande di senso dell'uomo e la sviluppa in un confronto con le altre religioni."*
 - **Perché è pertinente:** Il progetto attinge direttamente alla Bibbia, utilizzando le narrazioni non come semplici favole, ma come testi che offrono risposte alle grandi domande di senso dell'alunno/a (Perché sto con gli altri? Come si superano i conflitti? Qual è il mio posto nel gruppo?). Si analizzano gesti e scelte dei personaggi che sono paradigmatici per la vita.
- **Obiettivo di Apprendimento (Oda) – Ambito "I VALORI ETICI E RELIGIOSI":**
 - *"Scoprire che per la religione cristiana l'amore di Dio per l'uomo si manifesta in Gesù, e che tale amore impegna a rispondere con l'amore verso Dio e verso gli altri."*

- **Perché è pertinente:** L'intero percorso è un'esplorazione di come si concretizza l'amore verso gli altri. Le storie bibliche vengono lette come esemplificazioni di relazioni riuscite o fallite, e l'alunno/a è guidato/a a comprendere che la "giustizia" nelle relazioni è una forma concreta di risposta all'amore.
 - **Competenze Chiave Europee (2018):**
 - **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** Gli alunni/e acquisiscono familiarità con un testo fondamentale della cultura occidentale, imparando a coglierne il valore simbolico e narrativo.
 - **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** L'IRC contribuisce a questa competenza fornendo un quadro di senso per comprendere le proprie esperienze relazionali e quelle altrui.
-

EDUCAZIONE CIVICA

- **Traguardo per lo sviluppo delle competenze (Linee Guida 2024):**
 - *"Comprende la necessità di un comportamento responsabile, ispirato alla conoscenza e al rispetto della legalità, della solidarietà e dei principi di sostenibilità ambientale, culturale e digitale."*
 - **Perché è pertinente:** Il progetto si focalizza sulla comprensione e sull'esercizio della responsabilità personale. La "solidarietà" non è un concetto astratto, ma un comportamento agito quotidianamente in classe attraverso l'accoglienza, la gestione dei conflitti e la collaborazione.
- **Obiettivo di Apprendimento / Risultato di Apprendimento – Nucleo tematico "COSTITUZIONE":**
 - *"Comprendere e rispettare i principi fondamentali della Costituzione (artt. 1-12), con particolare riferimento all'art. 2 (diritti e doveri di solidarietà) e all'art. 3 (pari dignità e compito della Repubblica di rimuovere le disuguaglianze)."*
 - **Perché è pertinente:** Questo è il cuore del collegamento. L'UDA diventa un laboratorio pratico di applicazione di questi articoli. L'alunno/a sperimenta che il "dovere di solidarietà" si esercita aiutando un compagno, e che "rimuovere le disuguaglianze" significa contrastare attivamente ogni forma di esclusione basata sulla differenza.
- **Competenze Chiave Europee (2018):**
 - **Competenza in materia di cittadinanza:** Promossa in modo esplicito, in quanto l'alunno/a è chiamato a partecipare attivamente alla vita della comunità-classe, comprendendone regole e valori.

- **Competenza sociale:** Sviluppata attraverso il lavoro di gruppo e la riflessione sulle dinamiche relazionali.
-

DISCIPLINE COINVOLTE

• ITALIANO

- **TdC:** *"L'alunno interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative (...) ascolta e comprende testi orali (...) legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali."*
- **OdA:** *"Ascoltare testi narrativi ed espositivi, mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta."*
- **Perché è pertinente:** Il progetto si basa sull'ascolto e la comprensione di narrazioni bibliche complesse. Il Cooperative Learning richiede interazioni comunicative efficaci e il compito di prestazione finale implica la rielaborazione e l'esposizione di quanto compreso.
- **Competenza Chiave Europea: Competenza alfabetica funzionale.**

• ARTE E IMMAGINE

- **TdC:** *"L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini."*
- **OdA:** *"Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni."*
- **Perché è pertinente:** Il compito di prestazione richiede la creazione di un prodotto che integra testo e immagini. Gli alunni/e useranno il linguaggio visivo per esprimere la loro comprensione dei concetti di fiducia, gelosia e accoglienza, rendendo visibili le loro emozioni e riflessioni.
- **Competenza Chiave Europea: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.**

• SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- **TdC:** *"L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali; sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive."*
- **OdA:** *"Saper utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali."*

- **Perché è pertinente:** L'uso di giochi cooperativi e di fiducia (come l'attività-gancio) permette di sperimentare fisicamente i concetti di interdipendenza e collaborazione. Il corpo diventa strumento per comprendere e comunicare dinamiche relazionali, aspetto cruciale per una classe vivace e per l'alunno/a con DDAI.
- **Competenza Chiave Europea: Competenza personale e sociale.**
- **TECNOLOGIA E INFORMATICA** (come indicato nelle Indicazioni Nazionali)
 - **TdC:** *"È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi digitali per ricercare, produrre e rielaborare dati e informazioni."*
 - **OdA:** *"Utilizzare strumenti di scrittura e di elaborazione di immagini per produrre testi e comunicazioni."*
 - **Perché è pertinente:** Come previsto nella progettazione, le tecnologie digitali non sono un fine, ma uno strumento. Gli alunni/e potranno usare software di presentazione o app collaborative per raccogliere idee, organizzare il lavoro di gruppo e produrre parti del loro elaborato finale, sviluppando così competenze digitali in un contesto di apprendimento significativo.
 - **Competenza Chiave Europea: Competenza digitale.**

Compito di realtà/autentico

Ecco la progettazione del Compito di Realtà, strutturata secondo la matrice G.R.A.S.P.S. e preceduta da un Titolo e da una Finalità Generale che ne incorniciano il senso e il valore educativo, tenendo conto di tutte le specificità del contesto classe.

Titolo del Compito di Realtà

"Ambasciatori di Ponti: la nostra missione per una scuola più unita"

Motivazione della scelta del Titolo:

- **"Ambasciatori di Ponti":** Il titolo assegna un ruolo attivo, prestigioso e di grande responsabilità agli alunni/e ("Ambasciatori"), collegandosi direttamente alla metafora del "ponte che unisce" (Comprensione Durevole n.1). L'immagine del ponte è concreta e potente.
 - **"La nostra missione":** Trasforma il compito in una sfida cooperativa e avvincente, ideale per una classe vivace.
 - **"per una scuola più unita":** Definisce chiaramente lo scopo e l'apertura al territorio (la comunità scolastica più ampia).
-

Finalità Generale Significativa

Formare alunni/e che, illuminati dalla sapienza delle narrazioni bibliche sulla fragilità e la bellezza delle relazioni umane, sappiano tradurre la comprensione del valore di ogni persona in **azioni concrete di cittadinanza attiva**, diventando **promotori/trici di dialogo e costruttori/trici di ponti** all'interno della loro comunità scolastica. In questo modo, il percorso educativo mira a far sì che il messaggio cristiano di accoglienza e perdono diventi un fermento visibile per una convivenza più giusta e solidale, in piena attuazione dei principi di solidarietà e pari dignità sanciti dalla nostra Costituzione.

Progettazione del Compito di Realtà secondo la Matrice G.R.A.S.P.S.

G - GOAL (Obiettivo, Scopo del Compito)

- **Il vostro obiettivo** è ideare e realizzare una **campagna di sensibilizzazione** per le altre classi della scuola (in particolare per le classi terze e quarte) per promuovere l'amicizia, il rispetto delle differenze e la gestione positiva dei piccoli conflitti quotidiani.
- **La vostra sfida** è creare dei "Kit di Amicizia" che siano utili, divertenti e facili da usare per aiutare gli altri alunni/e a costruire relazioni più forti e a superare gelosia e litigi, diventando anche loro "costruttori di ponti".

R - ROLE (Ruolo)

- **Voi siete gli "Ambasciatori di Ponti"**, un gruppo di esperti/e di relazioni positive. Avete studiato le antiche storie della Bibbia e ora avete il compito speciale di condividere la vostra saggezza con gli alunni/e più giovani della scuola, in un modo che loro possano capire e apprezzare.

A - AUDIENCE (Pubblico)

- **Il vostro pubblico principale** sono gli **alunni/e delle classi terze e quarte** della vostra scuola.
- **Un pubblico secondario** ma importante è composto dagli **insegnanti** di quelle classi e dal **Dirigente Scolastico**, che dovranno approvare e supportare la vostra missione.

S - SITUATION (Situazione, Contesto)

- **La situazione è questa:** Nella nostra scuola, come in tutte le scuole, a volte capitano piccoli litigi, incomprensioni o momenti in cui qualcuno si sente escluso. Il Dirigente Scolastico ha saputo del vostro percorso per diventare esperti/e di relazioni e vi ha affidato una **missione speciale**: aiutare l'intera scuola a diventare un luogo ancora più accogliente e unito, partendo proprio dai più piccoli. Avete a disposizione le risorse della classe (materiali, LIM, tablet) e il supporto dei vostri insegnanti per preparare la vostra campagna.

P - PRODUCT or PERFORMANCE (Prodotto/Prestazione)

- **Il prodotto finale** che dovrete creare è un **"Kit dell'Amicizia"** per ogni classe terza e quarta. Ogni kit sarà una scatola decorata contenente almeno tre elementi creati da voi, che possono includere (ogni gruppo sceglierà la propria combinazione):
 1. **Un Gioco da Tavolo Cooperativo:** Un "Gioco dell'Oca dell'Amicizia" o un gioco di carte (tipo memory o altro) che, invece di competere, aiuti a collaborare per raggiungere un obiettivo comune, con caselle/carte che propongono piccole sfide relazionali positive (es. "Fai un complimento a un compagno", "Racconta una volta in cui sei stato aiutato").
 2. **Un Breve Manuale Illustrato o un Fumetto:** Una storia semplice e visiva che spieghi, attraverso i personaggi (anche inventati da voi), come superare un litigio o come accogliere un nuovo compagno.

3. **Il "Termometro delle Emozioni" o "La Ruota delle Soluzioni"**: Uno strumento visivo e interattivo da appendere in classe per aiutare gli alunni/e a riconoscere le proprie emozioni (rabbia, tristezza, gelosia) e a trovare strategie positive per gestirle.
 4. **Un Video-Tutorial o un Breve Cortometraggio (facoltativo, per i gruppi più tecnologici)**: Un breve video in cui gli "Ambasciatori" spiegano come si usa uno degli strumenti del kit o mettono in scena una situazione e la sua risoluzione.
- **La prestazione finale** consisterà nella **presentazione e consegna ufficiale dei "Kit dell'Amicizia"** alle classi destinatarie. Gli "Ambasciatori", divisi nei loro gruppi, andranno nelle classi terze e quarte per un breve intervento in cui spiegheranno lo scopo della loro missione e illustreranno come utilizzare i materiali del kit.

S - STANDARDS (Standard di Successo, Criteri di Valutazione)

Il vostro lavoro sarà considerato un successo se:

- **CONTENUTO E COERENZA**: Il vostro "Kit" è chiaramente ispirato alle idee di fiducia, accoglienza e rispetto delle differenze che abbiamo scoperto nelle storie bibliche. I materiali sono coerenti con l'obiettivo di promuovere relazioni positive.
- **EFFICACIA COMUNICATIVA**: I vostri prodotti (giochi, manuali, video) sono chiari, creativi e adatti all'età del vostro pubblico (classi III e IV). La vostra presentazione finale è sicura, comprensibile e coinvolgente.
- **COLLABORAZIONE DI GRUPPO**: Avete lavorato bene insieme, rispettando le idee di tutti, dividendovi i compiti in modo equo e aiutandovi a vicenda per superare le difficoltà. Tutti i membri del gruppo hanno avuto un ruolo attivo. *(Criterio fondamentale per la valutazione del processo)*.
- **INCLUSIVITÀ E PARTECIPAZIONE**: Ogni "Ambasciatore", nessuno escluso, ha contribuito in modo significativo alla realizzazione del prodotto e partecipa attivamente alla prestazione finale. *(In particolare, si valuterà positivamente come il gruppo ha integrato e valorizzato il contributo dell'alunno/a con DDAI, magari affidandogli/le un ruolo concreto e operativo come la costruzione materiale di un gioco, la gestione dei colori, o la parte "action" di un video)*.

Questo Compito di Realtà è sfidante, aperto a molteplici soluzioni creative, si apre concretamente al "territorio" scolastico e garantisce la partecipazione attiva di tutti, trasformando la vivacità della classe in energia creativa e progettuale.

Rubriche di Processo e di Prodotto

Tabella 1: Rubrica di Valutazione di Processo (Competenze Sociali e Trasversali)

Strumento per l'osservazione sistematica del docente durante le fasi di lavoro in gruppo (Cooperative Learning).

INDICATORE DI COMPETENZA	DESCRITTORE DELL'INDICATORE (L'alunno/a...)	LIVELLO AVANZATO (A)	LIVELLO INTERMEDIO (B)	LIVELLO BASE (C)	LIVELLO INIZIALE (D)
AUTONOMIA	È capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.	Si muove con sicurezza nell'ambiente, organizza il proprio lavoro e quello del gruppo, trovando materiali e soluzioni in modo proattivo e originale.	Organizza il proprio lavoro, reperisce autonomamente i materiali necessari e li utilizza in modo appropriato per raggiungere l'obiettivo.	Utilizza i materiali e gli strumenti messi a disposizione. Se guidato, cerca e trova ciò che è necessario per portare a termine il proprio compito.	Utilizza gli strumenti e i materiali che gli vengono forniti direttamente, con la guida e l'incoraggiamento del docente o di un pari.
RELAZIONE	Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia,	Ascolta attivamente, valorizza le idee altrui, media i	Dialoga in modo costruttivo con i compagni, esprime le proprie	Ascolta i compagni e interviene nel lavoro di	Interagisce con i compagni se direttamente coinvolto,

	sa creare un clima propositivo.	conflitti e incoraggia i compagni, contribuendo a creare un clima di piena fiducia e collaborazione.	idee con rispetto e accoglie quelle degli altri, partecipando a un clima positivo.	gruppo, soprattutto se sollecitato, seguendo le dinamiche relazionali stabilite.	necessitando del supporto del docente per gestire le dinamiche relazionali.
PARTECIPAZIONE	Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	Partecipa con continuità ed entusiasmo, offre spontaneamente il proprio aiuto e le proprie idee, e sa chiedere supporto quando ne riconosce la necessità per il bene del gruppo.	Collabora attivamente al compito assegnato, porta a termine la sua parte di lavoro e, se necessario, chiede aiuto ai compagni o al docente.	Svolge i compiti che gli vengono assegnati all'interno del gruppo, offrendo il suo contributo in particolare nelle fasi operative.	Partecipa alle attività se guidato e incoraggiato, svolgendo compiti semplici sotto la supervisione diretta di un compagno o del docente.
RESPONSABILITÀ	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.	Si fa carico del proprio ruolo e delle consegne con grande impegno, curando i dettagli e contribuendo a mantenere il gruppo focalizzato	Rispetta il ruolo assegnato e le consegne, portando a termine il proprio lavoro nei tempi previsti con impegno e	Con il supporto del gruppo, porta a termine la consegna ricevuta, rispettando le indicazioni fornite dal	Con la guida costante del docente o di un pari, riesce a completare semplici passaggi del compito assegnato.

FLESSIBILITÀ, RESILIENZA E CREATIVITÀ	Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte e soluzioni funzionali e all'occorrenza divergenti.	sull'obiettivo finale. attenzione.	Di fronte a una difficoltà, la trasforma in un'opportunità, proponendo soluzioni creative e originali che arricchiscono il lavoro del gruppo.	Di fronte a una difficoltà, si impegna per trovare una soluzione funzionale, adattando il proprio lavoro alle nuove esigenze.	docente.	Di fronte a una difficoltà, accoglie le proposte dai compagni o dal docente, e si adatta per proseguire nel lavoro.	Di fronte a una difficoltà, mostra bisogno di essere rassicurato e guidato passo passo verso una soluzione.
	CONSAPEVOLEZZA	È consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	Prevede l'impatto delle proprie azioni sul lavoro del gruppo e sul pubblico finale, motivando le proprie scelte in funzione del bene comune.	Riconosce il collegamento tra le proprie azioni e il risultato del lavoro, compiendo scelte funzionali al raggiungimento dell'obiettivo.	Comprende, se guidato nella riflessione, in che modo il suo contributo ha inciso sul lavoro finale del gruppo.	È concentrato sul proprio compito e necessita di una mediazione per comprendere l'effetto delle sue azioni sul lavoro collettivo.	

Tabella 2: Rubrica di Valutazione di Prodotto (Compito di Realtà "Kit dell'Amicizia")

Strumento per la valutazione dell'elaborato finale e della prestazione conclusiva, da utilizzare anche per l'autovalutazione del gruppo.

INDICATORE DI COMPETENZA	DESCRITTORE DELL'INDICATORE (Il "Kit dell'Amicizia" e la sua presentazione...)	LIVELLO AVANZATO (A)	LIVELLO INTERMEDIO (B)	LIVELLO BASE (C)	LIVELLO INIZIALE (D)
COERENZA E CONTENUTO	Il prodotto riflette la comprensione dei valori di amicizia, accoglienza e giustizia emersi dalle narrazioni bibliche.	Esprime in modo originale e profondo i valori esplorati, collegando in modo creativo le storie bibliche al messaggio della campagna di sensibilizzazione.	Riflette in modo chiaro e pertinente i valori di amicizia e accoglienza, con riferimenti appropriati ai temi trattati.	Presenta in modo semplice i concetti di amicizia e aiuto reciproco, mostrando di aver compreso il nucleo tematico fondamentale del percorso.	Contiene elementi basilari legati al tema dell'amicizia, con una coerenza ancora da consolidare.
EFFICACIA COMUNICATIVA E CREATIVITÀ	I materiali sono chiari, creativi e adatti al pubblico di riferimento (alunni/e di III e IV).	Sono ideati con grande originalità e cura estetica. Il linguaggio (visivo e verbale) è particolarmente coinvolgente e perfettamente calibrato per il pubblico.	Sono chiari, ben realizzati e funzionali allo scopo. Il linguaggio utilizzato è corretto e adeguato all'età dei destinatari.	Sono semplici, comprensibili e funzionali. Il messaggio principale viene comunicato in modo essenziale e diretto.	Sono strutturati in modo elementare e necessitano di essere spiegati per risultare pienamente comprensibili.

**COMPLETEZZA E
FUNZIONALITÀ
DEL PRODOTTO**

Il "Kit" è completo, funzionale e pronto per essere utilizzato dalle altre classi.

Contiene tutti gli elementi richiesti, realizzati con cura e attenzione ai dettagli. Gli strumenti (giochi, manuali) sono immediatamente utilizzabili e stimolanti.

Contiene gli elementi essenziali richiesti. Gli strumenti sono completi nelle loro parti fondamentali e funzionali al loro scopo.

Contiene almeno gli elementi base richiesti, realizzati in modo semplice ma funzionale.

Presenta alcuni degli elementi richiesti, con una funzionalità ancora da perfezionare.

**PRESTAZIONE
FINALE
(Presentazione
alle classi)**

La presentazione del Kit è chiara, sicura e coinvolgente. Ogni membro del gruppo partecipa attivamente.

La presentazione è gestita con notevole sicurezza e capacità di coinvolgere il pubblico. Tutti i membri del gruppo intervengono in modo coordinato e significativo.

La presentazione è chiara e ben organizzata. I membri del gruppo espongono la loro parte in modo comprensibile e appropriato.

La presentazione è semplice e ordinata. Ogni membro del gruppo partecipa esponendo la propria parte, seppur con un po' di supporto.

La presentazione è essenziale e il gruppo necessita dell'incoraggiamento e della guida del docente per comunicare in modo efficace.

Griglia Trasversale per le Osservazioni Sistematiche

Ecco la progettazione della **Griglia Trasversale per le Osservazioni Sistematiche**, uno strumento agile e funzionale pensato per il docente, per monitorare in itinere il processo di apprendimento e la manifestazione delle competenze durante le tre lezioni laboratoriali e di cooperative learning dell'UDA "Compagni di Viaggio: l'avventura di costruire il NOI".

Questa griglia non sostituisce le rubriche di valutazione, ma le integra. Serve a raccogliere dati oggettivi (le "evidenze") in tempo reale, fornendo un quadro dello sviluppo delle competenze nel tempo. È uno strumento prezioso per la valutazione formativa, per ricalibrare l'azione didattica e per fornire feedback mirati agli alunni/e e ai gruppi.

Griglia Trasversale per le Osservazioni Sistematiche

Progetto: "Compagni di Viaggio: l'avventura di costruire il NOI"

Alunno/a: _____

Periodo di osservazione: Lezioni 1, 2, 3

Legenda Frequenza:

- **SÌ:** L'evidenza si manifesta in modo consistente e autonomo.
- **IN PARTE (P):** L'evidenza si manifesta in modo occasionale, o con il supporto/sollecitazione del docente o dei pari.
- **NO:** L'evidenza non si manifesta, o l'alunno/a mostra resistenze.
- **Spazio "NOTE":** Per annotazioni qualitative rapide (es. "Aiuta un compagno in difficoltà", "Propone un'idea creativa", "Necessita di rassicurazione").

DIMENSIONE (Competenza Chiave Europea)	CRITERI-EVIDENZE (Cosa osservo? L'alunno/a...)	LEZIONE 1 (Immersione) SÌ/P/NO	LEZIONE 2 (Laboratorio) SÌ/P/NO	LEZIONE 3 (Produzione) SÌ/P/NO	NOTE SINTETICHE
---	---	--------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	--------------------

**COMPETENZA
PERSONALE, SOCIALE E
CAPACITÀ DI IMPARARE
A IMPARARE**

A. Gestione di Sé:

1. Rimane focalizzato/a sul compito per un tempo adeguato.
2. Gestisce la frustrazione di fronte a una difficoltà, senza abbandonare il lavoro.
3. Rispetta i tempi di lavoro e di pausa.

B. Collaborazione:

4. Ascolta l'intervento dei compagni senza interrompere.
5. Offre il proprio contributo (idee, materiali, aiuto pratico) al gruppo.
6. Accetta le decisioni prese a maggioranza dal gruppo.

C. Empatia:

7. Si accorge se un compagno è in difficoltà e

**COMPETENZA IN
MATERIA DI
CITTADINANZA**

cerca di aiutarlo.

8. Usa parole gentili e di incoraggiamento verso i compagni.

D. Responsabilità:

9. Rispetta il proprio ruolo e quello altrui all'interno del gruppo.

10. Cura i materiali comuni e il proprio spazio di lavoro.

11. Partecipa attivamente alla fase di riordino finale.

E. Rispetto delle Regole:

12. Rispetta le regole del gioco cooperativo.

13. Segue le procedure concordate per il lavoro di gruppo (es. alzare la mano per parlare).

**COMPETENZA IN
MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED**

**F. Comprensione
Culturale:**

14. Collega elementi della

**ESPRESSIONE
CULTURALI**

narrazione biblica al
compito pratico da
svolgere.

15. Usa il linguaggio
appropriato per descrivere
emozioni/situazioni delle
storie.

G. Espressione Creativa:

16. Propone idee personali
per la realizzazione del
prodotto (disegni, testi,
colori).

17. Sperimenta l'uso di
materiali e linguaggi in
modo creativo.

H. Uso degli Strumenti:

18. Utilizza la LIM o il tablet
in modo funzionale al
compito (se previsto).

COMPETENZA DIGITALE

19. Partecipa alla creazione
di un prodotto digitale
(mappa, presentazione)
seguendo le indicazioni.

Come Utilizzare la Griglia e Determinare le Evidenze di Accettabilità

- **Funzionalità:** Durante le attività laboratoriali, il docente si muove tra i gruppi e, con la griglia (una per ogni alunno/a o una griglia riassuntiva per gruppo), annota rapidamente la frequenza con cui osserva i comportamenti descritti. Non è necessario compilare ogni singola casella per ogni alunno/a in ogni lezione, ma ci si può concentrare su specifici indicatori per lezione o su alunni/e che richiedono maggiore attenzione.
- **Monitoraggio dell'Inclusione:** Questa griglia è particolarmente utile per monitorare l'alunno/a con DDAI. Permette di osservare se i supporti messi in atto (ruoli chiari, compiti operativi, vicinanza del docente) sono efficaci. Ad esempio, per l'indicatore **A.1 (Rimanere focalizzato/a)**, un passaggio da "NO" a "IN PARTE" o "SÌ" tra la prima e la terza lezione è un'evidenza forte del successo dell'intervento didattico.
- **Evidenze di Accettabilità (Livello Base):** Al termine del percorso, si può considerare raggiunto un livello di competenza "accettabile" (corrispondente al livello **Base** della rubrica) se l'alunno/a, nella colonna della **Lezione 3**, presenta una prevalenza di "**IN PARTE**" e "**SÌ**" nella maggior parte dei criteri, in particolare in quelli legati alla collaborazione (B.4, B.5) e alla responsabilità (D.9, D.10). La presenza di "NO" in alcuni criteri, specialmente nelle prime lezioni, è normale e fa parte del processo di apprendimento.
- **Valore Formativo:** I dati raccolti in questa griglia sono la base per:
 - **Dialoghi di feedback:** "Ho notato che oggi nel gruppo hai fatto una bellissima proposta (G.16)..."
 - **Rinforzi positivi:** "Complimenti a tutto il gruppo, oggi avete rispettato benissimo i turni di parola (E.13)!"
 - **Progettazione di interventi mirati:** "Vedo che il gruppo 'Leoni' fatica sull'ascolto reciproco (B.4), nella prossima lezione dedicherò loro 5 minuti per ridefinire i ruoli."
 - **Compilazione della valutazione sommativa:** Le osservazioni sistematiche raccolte qui forniscono le "prove" oggettive per collocare l'alunno/a nei diversi livelli delle rubriche di valutazione finale.

Griglie di Autovalutazione

Ecco la progettazione delle due griglie di autovalutazione, una di gruppo e una individuale. Sono state costruite con un linguaggio semplice, diretto e positivo, adatto ad alunni/e di classe quinta. L'inclusione della colonna "PERCHÉ?" è cruciale perché trasforma l'autovalutazione da un semplice check-list a un potente strumento di riflessione metacognitiva, spingendo gli/le alunni/e a motivare le proprie percezioni e a sviluppare consapevolezza.

1. Griglia di Autovalutazione di Gruppo

Titolo: "Come ha funzionato la nostra squadra di 'Ambasciatori di Ponti'?"

Istruzioni per gli alunni/e: *Cari Ambasciatori, adesso è il momento di pensare a come avete lavorato insieme. Parlatene nel gruppo e mettete una crocetta (X) nella casella che vi sembra più giusta per ogni domanda. Poi, tutti insieme, provate a spiegare perché avete fatto quella scelta.*

COME ABBIAMO LAVORATO INSIEME?

1. Ascolto e rispetto delle idee Nel nostro gruppo, abbiamo ascoltato con attenzione le idee di tutti?

2. Aiuto reciproco Ci siamo aiutati a vicenda quando qualcuno era in difficoltà?

3. Partecipazione di tutti Nel nostro gruppo, tutti hanno avuto la possibilità di partecipare e dare il proprio contributo?

4. Gestione dei litigi Siamo riusciti a risolvere i piccoli disaccordi parlando con calma?

5. Rispetto dei ruoli e dei tempi Ognuno di noi ha rispettato il proprio compito e abbiamo lavorato senza perdere tempo?

6. Orgoglio per il nostro lavoro Siamo contenti

PERCHÉ? (Scriviamo o raccontiamo perché abbiamo scelto questa risposta)

e orgogliosi del "Kit dell'Amicizia" che abbiamo creato insieme?

Modalità di utilizzo:

- Questa griglia viene compilata dal gruppo al termine di una sessione di lavoro significativa (es. alla fine della Lezione 2 o 3).
 - Il docente funge da facilitatore, si avvicina a ogni gruppo e li guida nella discussione.
 - La colonna "PERCHÉ?" può essere compilata da un "segretario" del gruppo oppure può essere oggetto di una discussione orale guidata dal docente, che prende nota delle riflessioni emerse. Questo aiuta a sviluppare competenze di argomentazione e di ascolto attivo.
-

2. Griglia di Autovalutazione Individuale

Titolo: "Il mio viaggio da 'Ambasciatore di Ponti'"

Istruzioni per l'alunno/a: *Caro Ambasciatore/Cara Ambasciatrice, pensa a come hai lavorato tu in questo progetto. Leggi ogni domanda e metti una crocetta (X) nella casella che ti sembra più giusta per te. Poi, prova a spiegare con le tue parole perché hai scelto quella risposta.*

COME HO LAVORATO IO?

1. Il mio contributo Ho dato le mie idee e ho aiutato a fare il lavoro pratico?

2. Il mio ascolto Ho ascoltato con attenzione quello che dicevano i miei compagni di gruppo?

3. Il mio impegno Mi sono impegnato/a per fare bene la mia parte del lavoro?

4. La mia responsabilità Ho rispettato le regole e

PERCHÉ? (Scrivo o racconto perché ho scelto questa risposta)

ho avuto cura dei materiali che abbiamo usato?

5. Le mie scoperte Ho capito qualcosa di nuovo su come si sta bene insieme e su come superare i litigi?

6. La mia soddisfazione Sono contento/a di come ho lavorato e di quello che ho imparato in questa missione?

Modalità di utilizzo:

- Questa griglia viene consegnata individualmente a ogni alunno/a al termine dell'intero percorso didattico (fine Lezione 3), in un momento di lavoro tranquillo e riflessivo.
- Per l'alunno/a con DDAI, e per chiunque ne avesse bisogno, il docente può avvicinarsi e leggere le domande ad alta voce, aiutandolo/a a verbalizzare la risposta nella colonna "PERCHÉ?", fungendo da scriba. Questo garantisce l'accessibilità dello strumento e valorizza il pensiero di tutti.
- Le griglie compilate sono un documento prezioso per il docente, che può confrontare l'autopercezione dell'alunno/a con le proprie osservazioni sistematiche, e costituiscono un'importante traccia per il colloquio individuale di feedback.

Le 3 Lezioni dell'UdA

Ecco la progettazione dettagliata dell'Unità di Apprendimento "Compagni di Viaggio: l'avventura di costruire il NOI", strutturata secondo le fasi e le tempistiche da noi scelte, e integrata con le metodologie e le strategie inclusive delineate.

Progettazione dell'Unità di Apprendimento per Competenze

Titolo UDA: "Compagni di Viaggio: l'avventura di costruire il NOI"

Target: Classe quinta, 20 alunni/e. Classe vivace, presenza di un alunno/a con DDAI (Disturbo da Deficit di Attenzione/Iperattività).

Ambienti e Risorse: Aula attrezzata con banchi modulari per il lavoro di gruppo, LIM (Lavagna Interattiva Multimediale), tablet di classe, Bibbia (ed. per ragazzi), libri illustrati, materiali di cancelleria e per laboratori (cartoncini, colori, colla, forbici, scatole).

Lezione 1: L'Avventura Inizia (120 minuti)

• 0'-15': Accoglienza e Ancoraggio

- **Saluti e Canto:** Si inizia con un canto ritmato e coinvolgente sul tema dell'amicizia (es. "L'amico è").
- **Gioco Cooperativo:** "Il Cerchio della Fiducia". Gli alunni/e si dispongono in cerchio, tenendosi per mano. A turno, un alunno/a al centro si lascia cadere dolcemente all'indietro, fidandosi che i compagni lo sorreggano. L'attività è breve, dinamica e introduce fisicamente il tema della fiducia e del sostegno reciproco.

• 15'-55': Fase Iniziale

- **(15') Gancio e Lancio dell'Attività:** Il docente, seduto in cerchio con la classe, riprende il gioco: "Com'è stato fidarsi? Cosa ci aiuta a stare bene insieme e cosa, invece, a volte rompe le nostre amicizie?". Dopo un breve brainstorming, il docente presenta alla LIM una "lettera ufficiale" (creata ad hoc) del Dirigente Scolastico che lancia la **missione "Ambasciatori di Ponti"** e illustra il **Compito di Realtà:** creare dei "Kit dell'Amicizia" per le classi più giovani. Questo approccio ludico e istituzionale cattura l'interesse e canalizza l'energia della classe verso un obiettivo comune e significativo.
- **(25') Formazione dei Gruppi Cooperativi e Attività CLIL:** Il docente forma 5 gruppi eterogenei da 4 alunni/e, prestando attenzione a inserire l'alunno/a con DDAI in un gruppo supportivo e strutturato.
 - **Strategia Inclusiva:** All'alunno/a con DDAI viene affidato un ruolo operativo e concreto.
 - **Attività CLIL (Content and Language Integrated Learning):** Per responsabilizzare e rendere chiari i compiti, si assegnano i ruoli del Cooperative Learning utilizzando la terminologia inglese, scritta su dei cartellini colorati:
 1. **Leader:** Guida la discussione e si assicura che tutti partecipino.
 2. **Time-Keeper:** Controlla il tempo con un timer visivo fornito dal docente.
 3. **Speaker:** Sarà il portavoce del gruppo durante le condivisioni.

4. **Material-Manager:** Si occupa di recuperare e gestire i materiali necessari. All'alunno/a con DDAI viene assegnato il ruolo di Material-Manager, che prevede movimento e azione concreta.

- **55'-65': Pausa Attiva**
 - Un breve esercizio di "Brain Gym" o una semplice coreografia musicale per ricaricare le energie e l'attenzione.
 - **65'-105': Fase di Esplorazione (Parte 1)**
 - **IRC - Obiettivo di Apprendimento:** L'alunno/a, partendo dalle narrazioni, scopre che le relazioni umane sono segnate dalla possibilità della gioia ma anche della rottura e del conflitto.
 - **Attività:** Ogni gruppo riceve una "Mappa di Esplorazione" (scheda-guida) e l'accesso ai materiali. L'indagine di oggi si concentra sulle "**crepe nei ponti**".
 - **Utilizzo delle TIC:** Sulla LIM, il docente proietta e rende accessibili i link a brevi video animati o letture illustrate dei seguenti racconti: **Genesi 2** (la gioia dell'incontro), **Genesi 3** (la rottura della fiducia, il sospetto, la paura) e **Genesi 4** (la gelosia e il conflitto tra Caino e Abele).
 - **Compito dei Gruppi:** Visionare i materiali e, usando la mappa-guida, rispondere a domande-stimolo di taglio pragmatico-operativo: "Cosa succede all'inizio? Quale azione rompe l'armonia? Come si comportano i personaggi dopo? Quali parole 'velenose' (di paura, accusa, gelosia) usano?". I gruppi annotano le loro scoperte su un cartellone.
 - **105'-120': Chiusura**
 - **Riordino:** Il Material-Manager di ogni gruppo coordina il riordino dei materiali.
 - **Autovalutazione:** Rapida riflessione con "exit ticket": ogni alunno/a scrive su un post-it una parola che descrive le storie ascoltate.
 - **Saluti e Ringraziamenti.**
-

Lezione 2: Esperti al Lavoro (120 minuti)

- **0'-15': Accoglienza e Ancoraggio**
 - **Saluti e Gioco:** Si riprende il tema con un gioco di mimo: "Indovina l'emozione" (gioia, paura, rabbia, tristezza).
 - **Ancoraggio:** Il docente chiede: "Ricordate quali 'crepe' o 'parole velenose' abbiamo scoperto la scorsa volta?".

- **15'-40': Fase di Esplorazione (Parte 2)**
 - **IRC - Obiettivo di Apprendimento:** L'alunno/a scopre, attraverso le figure bibliche, che è possibile riparare le relazioni attraverso il perdono, l'accoglienza e la responsabilità.
 - **Attività:** Oggi l'esplorazione si concentra su "**come si ricostruiscono i ponti**". I gruppi riprendono il loro lavoro.
 - **Utilizzo delle TIC:** Sulla LIM vengono forniti i link alle storie di **Giuseppe** (il percorso dal tradimento al perdono) e di **Rut** (la lealtà e l'accoglienza dello straniero).
 - **Compito dei Gruppi:** Usando la stessa mappa-guida, rispondere a domande come: "Quale gesto di gentilezza/perdono compie il personaggio? Quali parole 'magiche' (di accoglienza, fiducia, responsabilità) usa? Come si trasforma la situazione grazie a queste azioni?".
 - **40'-55': Fase di Spiegazione**
 - **Educazione Civica:** Il docente guida una sintesi collettiva, creando alla LIM una tabella a due colonne: "**Azioni che rompono i ponti**" (egoismo, gelosia, accusa) e "**Azioni che costruiscono i ponti**" (perdono, aiuto, accoglienza, responsabilità). Si sottolinea come costruire ponti sia un **dovere di solidarietà (Costituzione, Art. 2)** che rende migliore la vita di tutti.
 - Il docente riprende il Compito di Realtà e spiega nel dettaglio le opzioni per il "Kit dell'Amicizia" (Gioco, Manuale/Fumetto, Strumento interattivo), mostrando esempi pratici alla LIM.
 - **55'-65': Pausa Attiva**
 - **65'-105': Fase di Applicazione (Parte 1)**
 - **Attività:** I gruppi, ora "esperti", iniziano la fase di progettazione. Ogni gruppo sceglie quali elementi inserire nel proprio Kit e inizia a idearli.
 - **Strategia Inclusiva:** In questa fase, il ruolo dell'alunno/a con DDAI è fondamentale: può disegnare la plancia del gioco, costruire le pedine, colorare le illustrazioni del fumetto. Sono compiti con un inizio e una fine chiari, che permettono movimento e danno un riscontro visivo immediato. Il docente monitora i gruppi (usando la Griglia di Osservazione), facilita, fornisce materiali e incoraggia.
 - **105'-120': Chiusura**
 - **Riordino:** Coordinato dai Material-Manager.
 - **Autovalutazione:** Si utilizza la **Griglia di Autovalutazione di Gruppo** per una prima riflessione su come è iniziata la collaborazione.
 - **Saluti e Ringraziamenti.**
-

Lezione 3: La Missione si Compie (120 minuti)

- **0'-15': Accoglienza e Ancoraggio**
 - **Saluti e Canto:** Si riprende il canto iniziale.
 - **Ancoraggio:** "Ambasciatori, a che punto è la nostra missione? Cosa ci manca per completare i nostri Kit?".
- **15'-55': Fase di Applicazione (Parte 2)**
 - **Attività:** I gruppi lavorano intensamente per finalizzare i loro "Kit dell'Amicizia".
 - **Utilizzo delle TIC (opzionale):** Un gruppo potrebbe usare un tablet per registrare un breve video-tutorial in cui spiega il proprio gioco, un altro potrebbe usare un'app di grafica semplice (es. Canva) per impaginare il proprio fumetto.
 - **Strategia Inclusiva:** Il docente supporta i gruppi, si assicura che tutti abbiano un ruolo attivo e aiuta a superare eventuali blocchi creativi o piccoli conflitti. La vivacità della classe è incanalata nella produzione.
- **55'-65': Pausa Attiva**
- **65'-80': Fase di Riflessione**
 - **Attività:** È un momento individuale e tranquillo. Ogni alunno/a riceve e compila la **Griglia di Autovalutazione Individuale**.
 - **Strategia Inclusiva:** Il docente si siede accanto all'alunno/a con DDAI (e a chiunque ne abbia bisogno) per supportarlo/a nella lettura e nella compilazione, specialmente della parte scritta ("Perché?").
- **80'-105': Fase di Condivisione**
 - **Condivisione Interna (Galleria dei Capolavori):** Ogni gruppo allestisce una piccola postazione e, a turno, due membri rimangono per presentare il proprio Kit mentre gli altri "visitano" le postazioni dei compagni. È un modo dinamico e non frontale per condividere i prodotti.
 - **Condivisione Esterna (Pianificazione):** Si conclude con la pianificazione logistica della consegna dei Kit alle classi terze e quarte. Il docente loda l'impegno di tutti e conferma che la "missione" si concluderà con la consegna ufficiale la settimana successiva.
 - **Educazione Civica:** Si sottolinea come questo gesto di condivisione sia un atto di **cittadinanza attiva** che contribuisce a rendere la scuola una comunità migliore per tutti.
- **105'-120': Chiusura**
 - **Riordino Finale:**
 - **Valutazione Finale:** Il docente esprime un feedback positivo e di apprezzamento per il lavoro e l'impegno di tutta la classe, celebrando il successo della "missione".
 - **Saluti e Ringraziamenti.**

CONTINUITÀ VERTICALE

Presentazione all'Infanzia e alla Secondaria di Primo Grado

Ecco la progettazione dei due ulteriori sviluppi del progetto, pensati per adattare la presentazione e la condivisione a due pubblici molto diversi per età e capacità cognitive, trasformando il compito di realtà in un'autentica esperienza di continuità verticale.

1. Presentazione alla Scuola dell'Infanzia (Bambini/e di 5 anni)

Titolo dell'Incontro: "I Super-Amici della Scuola Grande in Missione Speciale!"

Durata: 45 minuti (massimo). Questo tempo è calibrato sulla capacità di attenzione dei più piccoli e permette di inserire l'attività nella routine della scuola dell'infanzia senza stravolgerla.

Finalità dell'incontro:

- Per gli/le alunni/e della classe quinta: Sviluppare competenze di tutoraggio, semplificazione e comunicazione non verbale, adattando un messaggio complesso a un pubblico più giovane.
- Per i/le bambini/e di 5 anni: Vivere un'esperienza positiva di incontro con i "grandi", familiarizzare con il futuro ambiente scolastico e ricevere in modo ludico e simbolico un primo messaggio sull'importanza di giocare bene insieme.

Progettazione dell'Incontro:

1. Fase di Accoglienza (5 minuti):

- Gli alunni/e della quinta, gli "Ambasciatori", entrano nel salone o nel giardino della scuola dell'infanzia. Si siedono in un grande cerchio insieme ai più piccoli.

- Si inizia con un canto molto semplice e mimato sull'amicizia, che gli alunni/e della quinta avranno preparato e che insegneranno con i gesti ai più piccoli.

2. Fase della Narrazione Teatrale (15 minuti):

- Un piccolo gruppo di "Ambasciatori" (selezionati per le loro capacità espressive) mette in scena una **storia brevissima e teatralizzata**, usando pupazzi, maschere o semplici costumi.
- **Contenuto:** La storia non sarà una narrazione biblica complessa, ma un **adattamento simbolico**. Per esempio, la storia di due scoiattoli amici che litigano per una ghianda (gelosia) ma poi capiscono che è più bello mangiarla insieme (condivisione), o la storia di un orsetto nuovo che arriva nel bosco e si sente solo finché un altro animale non lo invita a giocare (accoglienza). I dialoghi saranno minimi, l'enfasi sarà sulla gestualità, sulle espressioni e sui suoni.
- **Strategia Inclusiva:** L'alunno/a con DDAI della classe quinta potrebbe avere il ruolo del "rumorista" (fare il suono del vento, il verso di un animale), un compito attivo che non richiede memorizzazione di dialoghi.

3. Fase del Gioco Simbolico (15 minuti):

- Gli "Ambasciatori" non portano i loro "Kit dell'Amicizia" (troppo complessi), ma un **adattamento del loro lavoro**: il "Gioco del Ponte dell'Amicizia".
- **Svolgimento:** Due "Ambasciatori" formano un ponte con le braccia. A turno, ogni alunno/a di 5 anni, tenuto per mano da un altro "Ambasciatore" che lo accompagna, passa sotto il ponte. Mentre passa, gli alunni/e della quinta dicono una parola "magica" dell'amicizia (es. "Insieme!", "Ciao!", "Giochiamo?"). È un'attività motoria, ripetitiva e rassicurante.

4. Fase del Dono e Saluti (10 minuti):

- Al termine del gioco, ogni alunno/a di 5 anni riceve un **dono simbolico**: un "mattoncino dell'amicizia" (un pezzo di cartoncino colorato) che gli "Ambasciatori" hanno preparato.
 - **Consegna:** Gli alunni/e della quinta spiegano semplicemente: "Questo è un mattoncino magico per costruire tanti giochi belli insieme ai tuoi amici".
 - Si conclude con un saluto collettivo e gli "Ambasciatori" lasciano la scuola dell'infanzia, mentre i più piccoli rimangono con le loro maestre a colorare il loro "mattoncino".
-

2. Presentazione alla Scuola Secondaria di Primo Grado (Classe Prima, studenti/esse di 11-12 anni)

Titolo dell'Incontro: "Costruire Ponti, non Muri: le nostre strategie per una classe unita"

Durata: 60 minuti (un'ora di lezione). Questo tempo permette una presentazione più strutturata e un'interazione significativa.

Finalità dell'incontro:

- Per gli/le alunni/e della classe quinta: Consolidare le proprie conoscenze presentandole a un pubblico di poco più grande, vivendo un'esperienza di orientamento e familiarizzazione con la scuola futura.
- Per gli/le studenti/esse della classe prima secondaria: Riflettere sulle dinamiche relazionali del proprio gruppo-classe (spesso nuovo e in fase di assestamento) attraverso l'esperienza di alunni/e più giovani, promuovendo un clima di accoglienza e responsabilità.

Progettazione dell'Incontro:

1. Fase di Presentazione e Gancio (10 minuti):

- Gli "Ambasciatori di Ponti" entrano nell'aula della classe prima, accompagnati dal loro docente.
- Un "Ambasciatore" (lo *Speaker*) presenta brevemente il gruppo e lo scopo della loro visita: "Siamo qui perché nella nostra classe abbiamo fatto un percorso per capire come si sta bene insieme. Abbiamo scoperto alcune cose e vorremmo condividerle con voi, che avete appena iniziato questa nuova avventura".
- **Utilizzo delle TIC:** Viene proiettato alla LIM un **breve video (max 2 minuti)** che gli alunni/e della quinta hanno montato, con immagini del loro lavoro, musica e poche frasi chiave. È un modo dinamico per catturare l'attenzione.

2. Fase dell'Esperienza Condivisa (20 minuti):

- Gli "Ambasciatori" non si limitano a descrivere il loro progetto, ma lo fanno vivere. Si dividono nei loro 5 gruppi originali e ogni gruppo si unisce a un gruppo di alunni/e della classe prima.

- **Attività:** In questa fase di "peer tutoring", ogni gruppo di "Ambasciatori" mostra il proprio "**Kit dell'Amicizia**" e, soprattutto, fa provare ai più grandi il **gioco cooperativo** che ha ideato. Giocare insieme rompe il ghiaccio e rende la comunicazione più fluida e meno frontale.

3. **Fase del Dibattito e della Riflessione (20 minuti):**

- Finito il gioco, si ritorna in plenaria. Gli "Ambasciatori" (guidati dal loro docente e dallo *Speaker*) animano una discussione guidata da domande aperte rivolte ai più grandi:
 - "Secondo voi, quali sono le difficoltà più grandi quando si forma una nuova classe?"
 - "Nel nostro gioco, cosa vi ha aiutato a collaborare?"
 - "Anche nella vostra classe, a volte, si creano 'muri' invece di 'ponti'? Come si potrebbero superare?"
- Questa fase è cruciale: gli alunni/e della quinta si pongono come facilitatori di una riflessione che riguarda direttamente la vita della classe che li ospita.

4. **Fase della Consegna e Saluti (10 minuti):**

- Come gesto conclusivo, gli "Ambasciatori" lasciano in dono alla classe prima **un "Kit dell'Amicizia" completo** (quello che ritengono più riuscito), come "cassetta degli attrezzi" per la loro nuova comunità.
- **Consegna:** Lo *Speaker* conclude: "Questo è il nostro modo per augurarvi un buon viaggio in questa nuova scuola. Speriamo che questi strumenti vi possano essere utili per costruire tanti ponti tra di voi".
- Saluti finali e conclusione dell'incontro.