

LA DIDATTICA PER COMPETENZE 2.
 PROCESSI E MODELLI PER SVILUPPARE LA PROFESSIONALITÀ DOCENTE E
 PROMUOVERE IL SUCCESSO FORMATIVO

Unità di Apprendimento

ASSE STORICO SOCIALE

UdA: SOS GIOCO D'AZZARDO

Scheda di progettazione

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	SOS GIOCO D'AZZARDO
Compito - prodotto	<p>Dépliant con slogan da distribuire a studenti e genitori della propria scuola</p> <p>Presentazione in ppt da presentare agli studenti della scuola e ai genitori</p> <p>Relazione individuale della conferenza</p> <p>Relazione individuale del progetto</p> <p>Glossario sloveno - italiano</p>
Competenze mirate <ul style="list-style-type: none"> • assi culturali • professionali • cittadinanza 	<p>COMPETENZE ASSI CULTURALI</p> <p><u>-Asse linguaggi:</u> Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi; utilizzare e produrre testi multimediali.</p> <p><u>-Asse matematico:</u> Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica; individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.</p> <p><u>-Asse storico-sociale:</u> Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p><u>-Asse scientifico-tecnologico:</u> Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
	<p>COMPETENZE DI CITTADINANZA</p> <p>Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici adeguati per porsi con atteggiamento critico e razionale nei confronti della realtà; Individuare collegamenti e relazioni; Risolvere problemi; Progettare; Comunicare; Collaborare e partecipare.</p>
Abilità	Conoscenze
<p><u>Asse linguaggi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il messaggio contenuto in un testo orale • Cogliere le relazioni logiche tra le varie componenti di un testo orale • Esporre in modo chiaro logico e coerente esperienze vissute o testi ascoltati • Riconoscere differenti registri comunicativi di un testo orale • Affrontare molteplici situazioni comunicative scambiando informazioni, idee per esprimere anche il proprio punto di vista • Individuare il punto di vista dell'altro in contesti formali ed informali • Padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi • Applicare strategie diverse di lettura • Individuare natura, funzione e principali scopi comunicativi ed espressivi di un testo • Cogliere i caratteri specifici di un testo letterario • Ricercare , acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di vario tipo • Prendere appunti e redigere sintesi e relazioni • Rielaborare in forma chiara le informazioni • Produrre testi corretti e coerenti adeguati alle diverse situazioni comunicative • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture grammaticali della lingua italiana e slovena • Elementi di base della funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali • Contesto, scopo e destinatario della comunicazione • Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale • Principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo • Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi • Principali connettivi logici • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi • Tecniche di lettura analitica e sintetica • Denotazione e connotazione • Principali generi letterari • Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso • Uso dei dizionari • Modalità e tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni, ecc. • Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione

Abilità	Conoscenze
<p><u>Asse matematico:</u></p> <p>Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe;</p> <p>Formalizzare il percorso di soluzione di un problema attraverso modelli algebrici e grafici; convalidare i risultati conseguiti sia empiricamente, sia mediante argomentazioni;</p> <p>Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio algebrico e viceversa.</p> <p>Comprendere il significato logico-operativo di numeri appartenenti ai diversi sistemi numerici;</p> <p>Utilizzare le diverse notazioni e saper convertire da una all'altra (da frazioni a decimali, da frazioni apparenti ad interi, da percentuali a frazioni..);</p> <p>Risolvere brevi espressioni nei diversi insiemi numerici; rappresentare la soluzione di un problema con un'espressione e calcolarne il valore anche utilizzando la calcolatrice;</p> <p>Tradurre brevi istruzioni in sequenze simboliche (anche con tabelle); risolvere sequenze di operazioni e problemi sostituendo alle variabili letterali i valori numerici;</p> <p>Comprendere il significato logico-operativo di rapporto e grandezza derivata; impostare uguaglianze di rapporti per risolvere problemi di proporzionalità e percentuale; risolvere semplici problemi diretti e inversi.</p>	<p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi (albero combinatorio che mostra le diverse scelte; permutazioni, disposizioni, combinazioni);</p> <p>Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali (il valore di una probabilità espresso con frazioni, decimali o percentuali).</p> <p>Espressioni algebriche; principali operazioni (calcolo delle probabilità di eventi non elementari tramite formule, ad esempio probabilità dell'unione o intersezione di eventi);</p> <p>Teoria dei giochi per analizzare la probabilità in alcuni casi particolari di giochi.</p>
<p><u>Asse storico-sociale:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le caratteristiche fondamentali dei principi e delle regole della Costituzione italiana • Individuare le caratteristiche essenziali della norma giuridica e comprenderle a partire dalle proprie esperienze e dal contesto scolastico • Identificare i diversi modelli istituzionali e di organizzazione sociale e le principali relazioni tra persona-famiglia- società- Stato • Riconoscere le funzioni di base dello Stato, delle Regioni e degli Enti Locali ed essere in grado di rivolgersi, per le proprie necessità, ai principali servizi da essi erogati • Adottare nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Costituzione italiana • Organi dello Stato e loro funzioni principali • Conoscenze di base sul concetto di norma giuridica e di gerarchia delle fonti • Principali problematiche relative all'integrazione e alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari opportunità • Organi e funzioni di Regione, Provincia e Comune • Conoscenze essenziali dei servizi sociali

<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere il ruolo dello psicologo e dello psicoterapeuta nella prevenzione delle malattie mentali e per la cura delle stesse; 	<ul style="list-style-type: none"> La professione di psicologo, la/e psicoterapia/e, le dipendenze (caratteristiche delle dipendenze).
<p><u>Asse scientifico-tecnologico:</u> Raccogliere dati, svolgere attività di ricerca e di approfondimento attraverso la consultazione di pagine web segnalate dal docente su: fattori biologici che predispongono all'abuso ed alla dipendenza al gioco d'azzardo; patologie legate al fenomeno del gioco d'azzardo; modificazioni fisiologiche e patologiche dovute alla dipendenza, allo stress ed all'astinenza da gioco d'azzardo; possibili trattamenti farmacologici.</p> <p>Organizzare i dati della ricerca. Analizzare ed interpretare i dati raccolti con l'aiuto del docente e sulla base di semplici modelli.</p> <p>Maturare il concetto di sistema e complessità integrata del corpo umano.</p> <p>Evitare situazioni rischiose per la propria salute.</p>	<p>Sequenza di operazioni che deve effettuare per giungere alle informazioni pertinenti.</p> <p>Fondamentali metodi di catalogazione e presentazione dei dati.</p> <p>Complessità dei meccanismi fisiologici e patologici del sistema nervoso e sua interazione con altri apparati e sistemi del corpo umano (Concetto di sistema e complessità)</p> <p>Rischi della dipendenza per la salute.</p>
<p>Utenti destinatari</p>	<p>Classe seconda liceo umanistico</p>
<p>Prerequisiti</p>	<p>Conoscenza ed utilizzo del linguaggio della comunicazione visiva e multimediale (di base); Conoscenza della struttura del sistema nervoso centrale; Regole di calcolo con le frazioni; L'importanza delle regole nella società;</p>
<p>Fase di applicazione</p>	<p>Secondo quadrimestre (febbraio-aprile)</p>
<p>Tempi</p>	<p>44 ore</p>

<p>Esperienze attivate</p>	<p><i>Introduzione al tema:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visione film (es. Giocare d'azzardo Italia 1982 – Regia: Cinzia. Th. Torrini) che tratta l'ossessione al gioco d'azzardo e l'inevitabile degradazione a cui esso porta. (1,5h) 2. Discussione in cui verrà fatto un elenco e classificazione delle problematiche legate alla pratica del gioco d'azzardo. Gli studenti verranno invitati a trasmettere le proprie esperienze e ad esprimere le proprie opinioni. (1,5 h) <p><i>Focus</i> su alcune problematiche che verranno affrontate dai docenti interni delle diverse materie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il gioco d'azzardo (GdA) e le reali possibilità di vincita (mat. 5h)+ esperto esterno dr. Stefano Polvi (membro Cicap 2h) 2. Il GdA tra legalità ed illegalità (diritto 2h) 3. Il GdA e la dipendenza (psicologia 2h) 4. Modificazioni fisiologiche e patologiche dovute alla dipendenza, allo stress ed all'astinenza da GdA e trattamenti farmacologici (sc.nat. 3h) 5. Il giocatore d'azzardo nella letteratura – Dostojevskij –(sloveno 3h) e nella realtà di oggi – lettura di una testimonianza di un ex giocatore d'azzardo – articolo di giornale (italiano 2h) 6. La psicoterapia e i centri di recupero per ex giocatori d'azzardo; es: Campoformido e il dr. Rolando de Luca (psicologia 2h) 7. Conferenza per studenti del dr. Rolando de Luca (2h) <p><i>A seguire:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ricerca di informazioni su diverse fonti (rete, libri) – lavoro individuale/consegna domestica - elaborazione dépliant informativo sui reali rischi del gioco d'azzardo e sul pericolo della dipendenza da gioco - lavoro di gruppo (6h) - elaborazione slogan per il dépliant – lavoro di gruppo (1h) - elaborazione del ppt sull'argomento gioco d'azzardo – lavoro per piccoli gruppi con assemblaggio finale (3h) - glossario sloveno/italiano – lavoro di gruppo (4h) <p><i>A conclusione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - presentazione del dépliant e del ppt agli studenti della scuola e discussione (2h) - relazione della conferenza (lavoro individuale/consegna domestica) - relazione del progetto (lavoro individuale – 2h)
<p>Metodologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Lettura e analisi di testi letterari • Incontro con esperti • Lavoro a piccoli gruppi con l'approccio del cooperative learning (ppt, dépliant, glossario) • Lavoro individuale (relazione scritta) • Visione di un film • Discussione • Brainstorming (elaborazione slogan)

<p>Risorse umane</p> <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	<p>Interni:</p> <p>Coordinatore Insegnante di matematica Insegnante di diritto ed economia Insegnante di scienze naturali Insegnante di scienze sociali Insegnante di italiano Insegnante di sloveno Insegnante di linguaggi multimediali</p> <p>Esteri:</p> <p>Esperto di recupero dalla dipendenza da gioco (dr. Rolando De Luca, psicoterapeuta del centro di Campoformido) Esperto di calcolo della probabilità (dr. Stefano Polvi, membro del Cicap)</p>
<p>Strumenti</p>	<p>Libri di testo, dizionari, libri specifici sul tema, siti web (esempio: www.cestep.it), articoli di giornale, dépliant da prendere in visione come esempi, pc, proiettore.</p>
<p>Valutazione</p>	<p>DEL PROCESSO</p> <p>Valutazione collegiale con griglia di osservazione in cui si tiene conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comunicazione e socializzazione di esperienze e conoscenze; - relazione con i docenti e le altre figure adulte; - cooperazione e disponibilità ad assumersi incarichi e a portarli a termine; - comunicazione con i pari e gli adulti; - utilizzo del linguaggio verbale orale e scritto; - ricerca e gestione delle informazioni; - consapevolezza riflessiva e critica; - pianificazione del lavoro e rispetto dei tempi; - creatività; - utilizzo degli strumenti e dei concetti della matematica per la realizzazione del lavoro; - utilizzo di strumenti digitali per reperire informazioni utili al lavoro; - utilizzo di strumenti digitali per realizzare il prodotto e comunicare gli esiti. <p>DEI PRODOTTI DI GRUPPO</p> <p>Valutazione collegiale del prodotto in base alla griglia appositamente costruita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzo del linguaggio tecnico specifico; - efficacia comunicativa rispetto allo scopo e al target di riferimento; - utilizzo di tipologie testuali specifiche; - correttezza e completezza; - precisione, funzionalità, efficacia

Ad ogni studente verrà attribuita, ai fini della certificazione, una valutazione pertinente all'asse dei linguaggi (produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi; utilizzare e produrre testi multimediali.) uguale a quella assegnata ai prodotti del suo gruppo (depliant, p.p., glossario), che concorrerà con altri elementi alla certificazione finale.

DEI PRODOTTI INDIVIDUALI

relazioni individuali della conferenza: saranno valutate sia a livello disciplinare che ai fini della certificazione per le competenze dell'asse dei linguaggi;

relazioni individuali del progetto (saranno relazioni strutturate che comprenderanno verifiche sulle competenze individuate dell'asse matematico, scientifico-tecnologico e storico-sociale): oltre alla valutazione pertinente all'asse dei linguaggi, permetteranno la valutazione, sia ai fini disciplinari che della certificazione, delle competenze degli altri assi attivate nell'UDA.