

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

#### Piano di lavoro

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: <b>SOS GIOCO D'AZZARDO</b>
Coordinatore: insegnante di scienze naturali
Collaboratori : insegnanti di sloveno, italiano, diritto, linguaggi multimediali, scienze sociali, matematica, esperti esterni

#### SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti e metodi	Esiti	Tempi	Indicatori valutazione
<b>1</b>	PRESENTAZIONE UDA	Attività d'aula, spiegazione frontale, dvd, pc e proiettore, visione film	La condivisione del progetto e degli obiettivi; dibattito	3 ore	Interesse dimostrato
<b>2</b>	ORGANIZZAZIONE: divisione dei gruppi assegnazione dei compiti individuazione delle fonti definizione dei tempi	Attività d'aula	Formazione dei gruppi, assegnazione dei ruoli	1 ora	Disponibilità ad assumersi incarichi e a portarli a termine

Fasi	Attività	Strumenti e metodi	Esiti	Tempi	Indicatori valutazione
<b>3</b>	REALIZZAZIONE Interventi esterni, docenti interni, ricerca del materiale	Attività d'aula e spiegazioni frontali; incontro con esperti; portali di ricerca sul web, biblioteca, pc, testi vari	Nuove conoscenze, prodotti del lavoro di gruppo e del lavoro individuale	39 ore	Valutazione dei prodotti sulla base di criteri predefiniti
<b>4</b>	VERIFICA Esposizione agli studenti della scuola	Pc, proiettore, aula magna	dibattito	2 ore	Interesse dimostrato, efficacia dell'esposizione
<b>5</b>	VALUTAZIONE Docenti interni	Griglie	Valutazione	---	Cfr. griglie

### DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi					
	1 <sup>a</sup> settimana	2 <sup>a</sup> settimana	3 <sup>a</sup> settimana	4 <sup>a</sup> settimana	5 <sup>a</sup> settimana	6 <sup>a</sup> settimana
<b>1</b>						
<b>2</b>						
<b>3</b>						
<b>4</b>						
<b>5</b>						