

TITOLO dell'UdA	IL GIOCO
Docenti autori	Francesca Zanella e Andrea Maria Moser
Discipline e docenti coinvolti	Metodologie Operative, Scienze Umane e Sociali
Data creazione/ anno scolastico	Anno scolastico 2018-19
Destinatari	<i>Classe PRIMA sez. C - INDIRIZZO PROFESSIONALE SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE</i>
Durata complessiva dell'UdA	Secondo quadrimestre
Prerequisiti	Nessuno
Competenze sviluppate	<p>COMPETENZE CHIAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competenza personale, sociale e civica. - Competenze linguistiche. - Competenza bisogno di consapevolezza ed espressione culturale. - Competenza bisogno di imparare ad imparare. <p>Riferimenti all'Allegato 1 Decreto Ministeriale 24 maggio 2018, n. 92 <i>(da completare in base al progetto e alle discipline coinvolte)</i></p> <p>Competenza: area linguistica Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali.</p> <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare, applicando tecniche di supporto alla comprensione, testi prodotti da una pluralità di canali comunicativi, cogliendone i diversi punti di vista e le diverse argomentazioni e riconoscendone la tipologia testuale, la fonte, lo scopo, l'argomento, le informazioni. - Confrontare documenti di vario tipo in formato cartaceo ed elettronico, continui e non continui (grafici, tabelle, mappe concettuali) e misti, inerenti anche uno stesso argomento, selezionando le informazioni ritenute più significative ed affidabili. - Selezionare e ricavare informazioni, con uso attento delle fonti (manuale, enciclopedia, saggio, sito web, portale) per documentarsi su un argomento specifico. <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere in una conversazione o in una discussione i diversi punti di vista e le diverse argomentazioni per poter intervenire con pertinenza e coerenza. - Tecniche compositive per diverse tipologie di produzione scritta anche professionale. - Argomentare una propria idea e la propria tesi su una tematica specifica, con dati pertinenti e motivazioni valide, usando un lessico appropriato all'argomento e alla situazione. <p>Competenza: area linguistica Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecnologie digitali per la presentazione di un progetto o di un prodotto in italiano o in lingua straniera. - Scegliere la forma multimediale più adatta alla comunicazione in italiano o in lingua straniera nell'ambito professionale di riferimento in relazione agli interlocutori e agli scopi. <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fonti dell'informazione e della documentazione. - Caratteri comunicativi di un testo multimediale. - Tecniche, lessico, strumenti per la comunicazione professionale.



Competenza: area storico-sociale

Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.

Abilità:

- Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture

Conoscenze:

- L'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione

Competenza: area storico-sociale

Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio

Abilità:

- Comprendere il contesto lavorativo entro il quale ci si trova ad agire rispettando procedure e relative standardizzazioni.

Conoscenze:

- I principi e le norme che regolano la salute e la sicurezza nel mondo del lavoro, con particolare riferimento settore produttivo cui si riferisce ciascun indirizzo.

Competenza: area scientifico-tecnologica

Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;

Abilità:

- Raccogliere, organizzare, rappresentare e trasmettere informazioni.
- Utilizzare il linguaggio e gli strumenti adeguati alla situazione comunicativa.
- Utilizzare la rete Internet per ricercare fonti e dati.
- Utilizzare la rete Internet per attività di comunicazione interpersonale.
- Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della rete.
- Utilizzare applicazioni di scrittura, calcolo e grafica.

Conoscenze:

- Informazioni, dati e codifica.
- Sistemi di documentazione, archiviazione e trasmissione delle informazioni.
- Elementi fondamentali dei sistemi informativi.
- Tecniche di presentazione.
- Tecniche di comunicazione.
- I motori di ricerca.
- Normativa sulla privacy e sul diritto d'autore.

Riferimenti all'Allegato 2 Decreto Ministeriale 24 maggio 2018, n. 92

(da completare in base al progetto e alle discipline coinvolte)

Competenza n. 8

Realizzare, in autonomia o in collaborazione con altre figure professionali, attività educative, di animazione sociale, ludiche e culturali adeguate ai diversi contesti e ai diversi bisogni.

Abilità:

- Individuare gli impegni da assumere in relazione al ruolo ricoperto e formulare proposte.
- Individuare spazi, tecniche e strumenti utili in funzione delle attività da programmare e della specificità dell'utenza.
- Realizzare attività laboratoriali e di animazione programmate, con interventi appropriati rispetto ai bisogni individuati.
- Intervenire nell'esecuzione di attività fisico-sportive di base coerenti alle diverse tipologie di utenza e ai loro bisogni.
- Principali linguaggi espressivi diversi adeguati all'utenza e alle situazioni.
- Verificare gli obiettivi conseguiti con le attività realizzate.

Conoscenze:

- Principi di pedagogia del ciclo di vita.
- Attività e tecniche educative, di animazione sociale, ludiche e culturali in relazione alle diverse età e condizioni.



- Progettazione degli interventi nei gruppi di lavoro.
- Caratteristiche e finalità psicopedagogiche delle attività ludico-espressive.
- Attività fisiche e sportive come strumento educativo, di animazione e di socializzazione.
- Regole per esercitare gli sport di squadra più popolari e per le attività fisiche individuali.
- Individuo ed interazioni sociali: il gruppo, il ruolo, i processi di relazione.
- Strumenti di analisi dei bisogni educativi, sociali e culturali di un individuo e di un gruppo.
- Multiculturalismo, modelli familiari e approcci educativi.
- Principali tecniche grafiche, manipolative e multimediali utilizzabili nei laboratori occupazionali.

Competenza n.2

Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro.

Abilità:

- Individuare il proprio ruolo e quello delle altre figure nell'organizzazione e nei contesti socio-assistenziali.
- Attraverso l'osservazione del gioco tra bambini, individuare, a livello elementare, le dinamiche dei gruppi e i principi del loro funzionamento.
- Instaurare relazioni non conflittuali all'interno dei gruppi.
- Raccogliere, selezionare e utilizzare informazioni utili ai fini dell'approfondimento tematico e di ricerca.

Conoscenze:

- Caratteristiche del lavoro d'equipe e tipologie dei gruppi di lavoro.
- Modalità di presentazione e di socializzazione di risultati/esperienze all'interno del gruppo (orale, multimediale, ecc.).

Competenza n. 4

Prendersi cura e collaborare al soddisfacimento dei bisogni di base di bambini nell'espletamento delle più comuni attività quotidiane tramite il gioco.

Abilità

- Applicare le tecniche di osservazione e accudimento del bambino nella prima e seconda infanzia, singolo e in gruppo.

Conoscenze

- Psicologia del ciclo di vita: il ruolo del gioco nello sviluppo psicofisico del bambino.
- Tecniche di osservazione e accudimento del bambino, singolo e in gruppo. Il gioco, un'attività utilizzata come tecnica di educazione e socializzazione.
- Elementi di etica e deontologia professionale nei servizi alla persona, ovvero il bambino
- Caratteristiche, fasi e tipologia delle relazioni di aiuto e di cura in rapporto ai bisogni dell'utenza (il bambino).

Presentazione del contesto classe

OBIETTIVI GENERALI dell'UdA e motivazione formativa della scelta:

L'UdA rientra nella programmazione annuale del piano di lavoro del dipartimento in presenza con Scienze Umane. Gli obiettivi generali sono:

- Conoscere il valore del gioco nell'evoluzione della persona (bambino, adolescente, adulto).
- Conoscere, apprendere, utilizzare il gioco come risposta al bisogno dell'individuo (bambino, adolescente, adulto).
- Sviluppare conoscenze e competenze sulla dimensione del gioco nella società contemporanea.

FASI DI LAVORO e ATTIVITÀ

FASE 1:

- Conoscere il termine "gioco".

Descrizione sintetica¹

¹ Modificare in base al progetto approvato dal Consiglio di Classe



- Origine, natura e tipologie di giochi dall'antichità ai giorni nostri.
- Attività:**
- Svolgimento del brainstorming sul termine "gioco".
 - Ricordo e riflessione personale sull'uso del gioco nella propria infanzia.
 - Condivisione in classe mostrando un gioco personale utilizzato nella fanciullezza.
- FASE 2:**
- Imparare la natura e le tipologie di "giochi".
 - Capire la dimensione del gioco nella società contemporanea (dal passato al presente).
- Attività:**
- Proiezione di Power Point sulla natura e tipologie di giochi.
 - Visione di video e/o cortometraggi sulla dimensione del gioco nella società contemporanea.
 - Rielaborazione orale e confronto con commenti personali da parte della classe.
- FASE 3:**
- Esplorare il valore del gioco nell'evoluzione della persona.
 - Funzioni e tipologie di gioco per l'infanzia, l'adolescenza, l'età adulta.
- Attività:**
- Ricerca a coppie da parte degli studenti, utilizzando il laboratorio come luogo di apprendimento e di confronto creando un prodotto multimediale sulle tipologie di gioco per le varie fasce d'età.
 - Presentazione del lavoro svolta in coppia alla classe.
- FASE 4:**
- Applicare le varie tecniche di animazione alle diverse fasce d'età.
 - Realizzazione creativa di un'attività di "gioco".
 - Utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite nelle discipline di indirizzo per creare momenti relazionali, di svago e ricreativi.
- Attività:**
- Suddivisione degli studenti in piccoli gruppi.
 - Scegliere un'attività di svago e di gioco in base all'utenza (bambino, adolescente, adulto).
 - Progettare, organizzare e preparare il materiale occorrente per l'attività di gioco.
 - Realizzazione del gioco accompagnato da scheda tecnica progettuale.
 - Presentazione del lavoro di gruppo alla classe.
- STRATEGIE DIDATTICHE**
- Tecnica del brainstorming.
 - Apprendimento cooperativo.
 - Metodo euristico-partecipativo.
 - Ricerche guidate.
 - Attività progettuali.
 - Attività laboratoriali.
 - Lavori di coppia e di gruppo, guidati e non.
 - Lezioni frontali con sussidi audiovisivi.

Prodotti

- Documenti dei docenti:**
- Power Point sul gioco creato e prodotto dall'insegnate.
- Documenti degli studenti:**
- Prodotto multimediale del lavoro di coppia svolto in laboratorio.
 - Scheda tecnica progettuale del gioco realizzato.

Link alla documentazione

- Segnalare eventuali link a documentazioni online**
- La centralità del gioco nello sviluppo cognitivo del bambino (video)
<https://www.youtube.com/watch?v=QvKeJ1YILhI>
 - Il gioco dei bambini è importante: come valutare il benessere (video)
<https://www.youtube.com/watch?v=F21f1qi76ZI>
 - Il gioco euristico: cos'è? (video)
<https://www.youtube.com/watch?v=6kFrAjZNIbE>
 - Gioco: il cestino dei tesori (video)



	<p>https://www.youtube.com/watch?v=vZYeuBSGlc0</p> <ul style="list-style-type: none">- Il gioco euristico con gli oggetti di E. Goldschmied (video) <p>https://www.youtube.com/watch?v=BvLIChz_fHI</p> <ul style="list-style-type: none">- Il gioco nei bambini da 0 a 2 anni: 4 campanelli d'allarme (video) <p>https://www.youtube.com/watch?v=SvBoH9O8-sY</p>
Eventuali collaborazioni esterne	In questa UdA si possono aggiungere altre discipline a discrezione dei singoli docenti e/o del Consiglio di classe.
Modalità di valutazione²	<ul style="list-style-type: none">- Raccolta del brainstorming sul termine "gioco" del singolo studente (fase 1).- Valutazione del lavoro di coppia sulle tipologie di gioco per le varie fasce d'età (fase 3).- Valutazione del lavoro di gruppo sulla realizzazione del "gioco" (fase 4).

² Ogni disciplina predisporrà dei momenti di verifica specifici in base alle competenze e abilità su cui lavorerà.
Si possono prevedere momenti di verifica per gruppi di discipline affini per assi culturali oppure momenti intermedi e/o finali unici con ricadute su tutte le discipline coinvolte