



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

ISTITUTO COMPRESIVO GRANAROLO DELL'EMILIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di 1° grado – Indirizzo Musicale -

Scuola accreditata secondo il DM 8/2011 per la pratica coreutica nella scuola primaria

Via Roma, 30 – 40057 Tel. 051 6004291 - fax 051 760022 C.F.: 91201540373

[www.icgranarolo.edu.it](http://www.icgranarolo.edu.it) - E-mail: [boic82600v@istruzione.it](mailto:boic82600v@istruzione.it) [boic82600v@pec.istruzione.it](mailto:boic82600v@pec.istruzione.it)

## SCHEDA PROGETTO UNITÀ DI APPRENDIMENTO

a.s. 2020/21

### Premessa

Il 25 settembre 2015 i Capi di Stato e di Governo hanno stabilito una serie di obiettivi che dobbiamo raggiungere per migliorare la vita sulla Terra. Sono contenuti nell' Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile.

Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile sono connessi alla tutela dei Diritti fondamentali e hanno molte corrispondenze con la Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

I bambini e le bambine, quindi, sono i protagonisti della nuova agenda globale.

Docenti: Caterina Vonella, Riccardo Cannavò, Sara Marchi, Fabiana Meale, Claudia D'alessandro, Corinna Di Rubba, Teresa Somma, Roberta Napoli.

<b>TITOLO</b>	<b>IL MONDO CHE VOGLIAMO: un viaggio alla scoperta degli obiettivi di Sviluppo Sostenibile</b>
<b>COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA</b> <i>(Raccomandazione del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018);</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Competenze alfabetiche funzionali</li><li>➤ Competenze matematiche, competenze in scienze, tecnologia e ingegneria</li><li>➤ Competenze personali, sociali e capacità ad imparare a imparare</li><li>➤ Competenze digitali</li><li>➤ Competenze in materia di cittadinanza</li><li>➤ Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</li><li>➤ Competenze multilinguistiche</li></ul>
<b>ABILITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arricchimento lessicale: concetto di Sviluppo Sostenibile</li><li>• Far comprendere agli alunni l'importanza dell'Agenda 2030</li><li>• Presentare i 17 obiettivi (Goal)</li><li>• Far comprendere agli alunni che ciascuno può contribuire in prima persona alla realizzazione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile</li></ul>

<b>PREREQUISITI</b>	<p>Capacità di ascolto e comprensione</p> <p>Abilità di letto scrittura</p> <p>Abilità matematiche: conoscenza e scrittura dei numeri</p> <p>Padronanza dei concetti topologici</p> <p>Ascolto di video in L2</p>
<b>PRODOTTI</b>	<p>Manufatti grafici pittorici</p> <p>Conversazioni</p> <p>Realizzazione di un gioco da tavolo: Tabellone, pedine, schede-domande</p>
<b>UTENTI DESTINATARI</b>	<p>Alunni delle classi 1<sup>a</sup> C e 1<sup>a</sup> D</p>
<b>TEMPI</b>	<p>GENNAIO – APRILE</p>
<b>FASI DI APPLICAZIONE</b>	<p><b>1<sup>a</sup> Fase:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentazione degli SDGs attraverso video – <i>Il mondo che vogliamo</i> - (UNICEF – Rai Education) e materiale cartaceo</li> <li>✓ Avvicinare gli alunni alla comprensione di aspetti della realtà globale attraverso le loro esperienze quotidiane.</li> <li>✓ Conversazioni guidate e riflessioni sull'argomento presentato.</li> <li>✓ A conclusione della prima fase ogni alunno realizza graficamente una carta degli obiettivi.</li> </ul> <p><b>2<sup>a</sup> Fase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ogni bambino sceglie uno tra i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile;</li> <li>✓ L'insegnante consegna a ogni alunno un foglio bianco diviso a metà invitando i bambini a rappresentare sulla prima metà l'Obiettivo che hanno scelto in una situazione in cui ancora non è stato raggiunto (es. Ob. 6 "Acqua pulita e igiene": disegno del mare inquinato dai rifiuti) e nell'altra metà la stessa situazione, immaginando, invece, che l'Obiettivo sia raggiunto (es. mare pulito ricco di pesci).</li> <li>✓ A turno, gli alunni, descrivono ciò che hanno rappresentato, spiegando cosa hanno scelto di disegnare e perché. Il confronto può aiutare a far emergere validi spunti di riflessione e idee e suggerimenti utili per il raggiungimento dei vari Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Le idee e i suggerimenti utili verranno utilizzati nella fase finale per il gioco da tavolo.</li> </ul>
<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica laboratoriale</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Conversazioni guidate</li> </ul>

<p><b>STRUMENTI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Video</b> <a href="#"><u>L'appello di Malala Yousafzai per gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile - YouTube;</u></a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zPMnizMUl7c&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=zPMnizMUl7c&amp;feature=youtu.be)</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-2cVDhoU0EE">https://www.youtube.com/watch?v=-2cVDhoU0EE)</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IdaFVRQHjv0">https://www.youtube.com/watch?v=IdaFVRQHjv0</a></li> <li>❖ LIM</li> <li>❖ Schede sulle azioni quotidiane <a href="#"><u>Disegni da colorare per bambini - midisegni.it</u></a></li> <li>❖ <b>LETTURE DI TESTI O RACCONTI</b>  <a href="#"><u>SDGs Il mondo che vogliamo.pdf (unicef.it)</u></a> guida per gli obiettivi per bambini e ragazzi</li> <li>❖ Carta, matite colorate, cartoncino, colla.</li> </ul>
<p><b>RISORSE UMANE</b></p>	<p>Insegnanti del team</p>
<p><b>VALUTAZIONE</b></p>	<p><b>COMPITO DI REALTA'.</b>  Come si gioca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Il tabellone è formato da 63 caselle. I giocatori, posizionano la propria pedina sulla casella di inizio avanzano del numero di caselle indicate dal lancio di un singolo dado</li> <li>* A turno i giocatori lanciano il dado e spostano in avanti la propria pedina di un numero pari a quello raffigurato sul dado</li> <li>* Penalità: Se un giocatore finisce ai piedi di una scala a pioli avanza, Se un giocatore finisce sopra uno scivolo ad acqua retrocede.</li> <li>* Se un giocatore finisce su una casella Obiettivo di Sviluppo Sostenibile (1-17), può pescare una carta corrispondente al numero dell'obiettivo. Un altro giocatore deve leggere la domanda scritta sulla carta. Se chi ha pescato la carta risponde correttamente, può lanciare il dado di nuovo</li> <li>* Vince il primo giocatore che arriva alla casella "2030"! Se il giocatore ottiene un numero più alto del necessario, deve muovere la pedina in avanti fino alla casella "2030" e poi retrocedere del numero di caselle in surplus</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Osservazione sistematica</li> <li>❖ Valutazione finale: Rubrica valutativa della competenza chiave in materia di cittadinanza.</li> </ul>