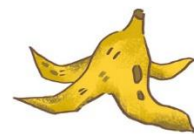




# LA GIGANTESCA MONTAGNA DI NIENTE



# UDA

Titolo dell'Unità di Apprendimento

## IL VALORE NASCOSTO: DALLA MONTAGNA DI NIENTE ALLA CITTÀ VIRTUOSA



**ETÀ/CLASSE DI RIFERIMENTO**  
**6 - 10 ANNI (SCUOLA PRIMARIA)**

**DURATA DEL PROGETTO:**  
**8-10 ore, distribuite su 4-5**  
**incontri settimanali o come**  
**progetto intensivo in laboratorio.**



STRAVAGARTE

### Traccia Narrativa

Il paese di Simo è ordinato e pulito, ma è dominato da una Montagna grigia, sbilenca e puzzolente, composta da scarti accumulati. Simo, spinto dalla curiosità, scopre che nel "Niente" c'è un "Qualcosa" che aspetta solo di trovare il Posto Giusto. La narrazione trasforma i temi del riciclo e dell'ecologia in un percorso emotivo che insegna l'empatia e la cura per l'ambiente e gli oggetti che ci circondano.

---

### Competenze Chiave Coinvolte

- **Competenza Alfabetica Funzionale:** Interpretare la narrazione e i dati ambientali, utilizzando un lessico specifico.
- **Competenza STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica):** Applicare il pensiero logico per classificare, quantificare e trasformare i materiali.
- **Competenza in Materia di Cittadinanza:** Sviluppare la responsabilità sociale e ambientale, promuovendo la partecipazione attiva (Agenda 2030).
- **Competenza Personale, Sociale e Imparare a Imparare:** Collaborare efficacemente, sviluppare empatia e applicare il pensiero critico e divergente.

---

### Traguardi di Sviluppo delle Competenze

- L'alunno/a riconosce, classifica e distingue le principali categorie di materiali, comprendendo il ciclo di vita (riciclo e riuso).
- L'alunno/a è in grado di lavorare in gruppo per risolvere problemi di progettazione e costruzione (Ingegneria).
- L'alunno/a utilizza linguaggi verbali e artistici per esprimere la propria comprensione del concetto di sostenibilità.
- L'alunno/a adotta comportamenti responsabili, collegando le azioni locali ai valori globali di sostenibilità.

### Obiettivi di Apprendimento Disciplinari e Trasversali

Disciplina	Obiettivi di Apprendimento
<b>Italiano/Linguaggi</b>	Rielaborare e drammatizzare il racconto; arricchire il lessico ecologico; esporre oralmente il proprio progetto.
<b>Scienze/Tecnologia</b>	Riconoscere le proprietà fisiche dei materiali; comprendere la catena del valore dello scarto (ciclo di vita).
<b>Arte e Immagine</b>	Creare oggetti funzionali ed estetici con materiali di scarto (arte del riuso); sperimentare il collage tridimensionale.
<b>Matematica/Geografia</b>	Classificare e quantificare i materiali; rappresentare informazioni in mappe concettuali.
<b>Trasversali (Educazione Civica)</b>	Sviluppare il senso critico sui consumi e agire secondo i principi di sostenibilità (Agenda 2030).

### Metodologia e Strategie Didattiche

Si adotta una metodologia **laboratoriale** e **cooperativa** (Cooperative Learning), con la **Narrazione Kamishibai** come elemento centrale e motivazionale. Si privilegia il **Learning by Doing** (Imparare Facendo) per facilitare l'acquisizione dei concetti scientifici attraverso la manipolazione, il riuso e il Problem Solving Creativo. L'approccio è interdisciplinare e favorisce l'inclusività attraverso l'assegnazione di ruoli specifici all'interno dei gruppi (es. progettista, classificatore, costruttore).

### Attività Previste, Collegate alla Storia e Suddivise in Fasi

#### FASE 1: L'Immersione Narrativa e l'Analisi Scientifica

- **Attività: Lettura Kamishibai e Circle Time.** L'adulto legge la storia in modo teatrale e guida il dibattito: "Cosa prova Simo? Cosa c'è di nascosto nella Montagna?"
- **Attività: Indagine Scientifica: La Vita Segreta dei Materiali.** I bambini toccano e separano campioni di "rifiuti puliti" in contenitori etichettati, distinguendo le proprietà fisiche (duro/morbido, galleggia/affonda).
- **Finalità:** Creare empatia e identificare le diverse proprietà dei materiali (Scienza).

#### FASE 2: Progettazione e Ingegneria del Riuso

- **Attività: Mappatura del Valore (Matematica/Geografia).** L'adulto guida la creazione di un diagramma di flusso del riciclo e la quantificazione dei materiali disponibili.

---

**Tutti i materiali sono riservati. È vietata la copia e la distribuzione, anche parziale, senza l'autorizzazione scritta dell'autore.**

---

- **Attività: Sfida di Ingegneria: Costruire il Centro di Rigenerazione.** I gruppi disegnano il loro progetto (un arredo o un gioco utile per l'ambiente scolastico) e iniziano l'assemblaggio, usando nastro adesivo e colla per la struttura.
- **Finalità:** Applicare il pensiero logico (Matematica) e le tecniche di assemblaggio per la costruzione di una struttura stabile (Ingegneria/Tecnologia).

### FASE 3: Rielaborazione Creativa e Finale

- **Attività: L'Arte della Rigenerazione.** I bambini dipingono e decorano il loro manufatto con tecniche miste (collage, pittura), dando "nuova vita" estetica allo scarto (Arte).
- **Attività: Presentazione e Mostra Finale.** I gruppi presentano il loro prodotto, spiegando il processo di trasformazione e il valore acquisito.
- **Finalità:** Esprimere creativamente il concetto di trasformazione e presentare il Compito Autentico (Italiano/Arte).

---

### Materiali Necessari

- Kit Kamishibai **La Gigantesca Montagna di Niente** (tavole e testo).
- Materiali di scarto puliti e pre-selezionati per la manipolazione.
- Materiali di assemblaggio: Scatole e tubi di cartone, colla vinilica, nastro adesivo forte, forbici (punta arrotondata).
- Materiali creativi: Tempere, pennelli, ritagli di stoffa, elementi naturali secchi.
- Supporti: Cartelloni, schede di documentazione, macchina fotografica o tablet.

---

### Compito Autentico / Prodotto Finale Atteso

Il compito autentico consiste nella progettazione e realizzazione di un "**Centro di Rigenerazione Comunale**" in miniatura, composto da due elementi interconnessi:

1. **Mappa del Riuso Urbano (Prodotto Grafico):** I gruppi disegnano una mappa concettuale in cui identificano i punti chiave del ciclo di vita dei rifiuti, applicando una simbologia concordata (codificazione matematica e linguistica).
2. **Il Centro di Rigenerazione (Prodotto Tridimensionale):** I gruppi costruiscono un **modello in scala ridotta** di un oggetto utile all'ambiente scolastico o al quartiere, utilizzando esclusivamente i materiali di scarto rigenerati.

### Criteri di Riuscita del Compito Autentico:

- **Coerenza Tematica:** Il prodotto dimostra la trasformazione del "Niente" in "Qualcosa di Utile e Bello" (morale della storia).
- **Funzionalità Strutturale:** L'oggetto tridimensionale è stabile e rispetta i principi di assemblaggio.
- **Comunicazione Efficace:** La Mappa è chiara, leggibile e utilizza una simbologia coerente.

## Rubrica di Valutazione delle Competenze

Lo strumento di valutazione è una **Rubrica Analitica** che valuta la dimostrazione delle competenze chiave durante l'esecuzione del Compito Autentico.

Criterio di Valutazione	Descrizione dell'Indicatore (Cosa Osservare)	Livello Base (1-2)	Livello Intermedio (3-4)	Livello Avanzato (5)
<b>1. Comprensione Tematica e Linguistica</b> (Alfabetica Funzionale / Cittadinanza)	Capacità di collegare il riuso alla morale della storia e di utilizzare il lessico specifico.	Riconosce il tema. Usa il lessico in modo generico e assistito.	Collega il tema alla storia. Usa il lessico specifico in modo autonomo, pur con qualche incertezza.	Collega la storia all'Agenda 2030. Usa il lessico in modo fluente e propone riflessioni originali.
<b>2. Progettazione e Risoluzione del Problema</b> (STEM / Imparare a Imparare)	Capacità di progettare e costruire il modello in scala (Centro di Rigenerazione), dimostrando stabilità strutturale.	Assembla i materiali in modo casuale, con struttura instabile, necessitando di costante supporto.	Assembla la struttura con logica di base, ma presenta alcune criticità; richiede supporto nelle fasi complesse.	Progetta e costruisce una struttura stabile e funzionale, risolvendo in autonomia gli imprevisti di assemblaggio.
<b>3. Collaborazione e Partecipazione</b> (Personale e Sociale)	Capacità di lavorare in gruppo, ascoltare i ruoli e contribuire attivamente alla realizzazione del compito comune.	Lavora isolatamente o necessita di frequenti richiami per mantenere la collaborazione e rispettare i turni.	Partecipa attivamente. Contribuisce, ma a volte fatica ad ascoltare le idee altrui.	Lavora in modo proattivo, negozia le soluzioni, incoraggia i compagni e contribuisce al successo collettivo del prodotto finale.
<b>4. Creatività e Linguaggio Artistico</b> (Arte e Immagine)	Capacità di trasformare esteticamente il materiale di scarto (Arte del Riuso) e di esprimere il concetto di trasformazione in modo originale.	Il prodotto è essenziale; la trasformazione estetica è minima e riproduce modelli standard.	Il prodotto è ben decorato e mostra elementi di originalità nella scelta dei materiali e dei colori.	Il prodotto è altamente originale. La trasformazione estetica è forte e aggiunge un significato simbolico al manufatto.



### Eventuali Adattamenti per Bisogni Educativi Speciali (BES)

- **Organizzazione:** Assegnare un piano di lavoro visivo e un ruolo fisso e specifico nel gruppo (es. "Responsabile dei Tappi" per l'attività di conteggio/classificazione).
- **Supporto alla Comprensione:** Utilizzare le **Flashcards** del kit per l'associazione immagine-parola durante la classificazione dei materiali e la creazione della Mappa.
- **Produzione (Motoria):** Predisporre il materiale pre-tagliato o privilegiare l'uso del nastro adesivo al posto della colla liquida. L'alunno può concentrarsi sulla decorazione (pittura o incollaggio di elementi più grandi).
- **Produzione (Linguistica):** Per la presentazione, l'alunno può esprimersi attraverso un disegno esplicativo o una didascalia dettata all'insegnante, concentrandosi sull'aspetto emotivo del riuso.

---

### Prodotti Finali / Documentazione dell'Esperienza

- **L'Elaborato Autentico:** La Mappa e il Modello Tridimensionale, esposti come prova del Compito Autentico.
- **Diario di Bordo del Progetto:** Cartellone con i disegni iniziali della Montagna e le foto didascaliche che documentano tutte le fasi di lavoro in laboratorio (il *Learning by Doing*).
- **Manifesto del Riuso:** Un testo collettivo, composto dalle frasi più significative dei bambini, esposto per la comunità scolastica.
- **Schede di Osservazione:** Raccolta delle schede di valutazione compilate dall'insegnante durante il percorso.