disegnare il futuro

fondazionesanzeno rete disegnare il futuro

DESTINAZIONE ESAME

ISTITUTO COMPRENSIVO 19 S. CROCE VERONA

SCUOLA VERDI

CLASSE 3A

A.S. 2018-19

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	8
Femmine	13
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici **Alunni stranieri**	3
Bes	
Dsa	1
l.104	
ALTRO alunni certificati	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Istruire i ragazzi sui metodi di ricerca raffinate in internet, imparare gli strumenti per creare una presentazione.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

DIGITALE

Competenze correlate:

IMPARARE AD IMPARARE

DIREZIONE ESAME

DISCIPLINE COINVOLTE:

TECNOLOGIA, ITALIANO

LABORATORI UTILIZZATI: INFORMATICA

COMPITO DI REALTA': QUALE?

CREAZIONE DI UNA PRESENTAZIONE DI UN PERCORSO CON TEMA CENTRALE SCELTO DALL'ALUNNO E CHE COINVOLGA TUTTE LE MATERIE DI STUDIO

PROVE AUTENTICHE DISCIPLINARI A INTEGRAZIONE DEL COMPITO DI REALTA' FINALE:

Preparare una presentazione su un argomento

Story Board

Indice bibliografico e sitografico

COMPITO DI REALTA’

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l’équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definii, tenendo presente anche i criteri di valutazione*.

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l’Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l’Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l’esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

Fonte: RETE VENETA PER LE COMPETENZE, F. Da Re

COMPITO DI REALTA' : CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA

Direzione esame

Cosa si chiede di fare agli studenti

LO STUDENTE DOVRA' REALIZZARE, CON L'AUSILIO DEGLI STRUMENTI E LE MODALITA' ACQUISITE DURANTE I LABORATORI, UNA PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE AVENTE PER TEMA CENTRALE UNO A SCELTA TRA GLI ARGOMENTI DI INTERESSE DEL SINGOLO ALUNNO (PREVIA APPROVAZIONE DA PARTE DEL DOCENTE DI ITALIANO). IL PERCORSO PER AFFRONTARE IL TEMA DOVRA' COINVOLGERE TUTTE LE DISCIPLINE DI STUDIO.

IL COMPITO DOVRA' ESSERE ACCOMPAGNATO DA UNO STORYBOARD CHE DIMOSTRI IL LAVORO DI PROGETTAZIONE.

DOVRA' CONTENERE L'ELENCO DEI SITI, I TITOLI DEI TESTI E TUTTO IL MATERIALE CONSULTATO DA CUI SONO STATE TRATTE LE RICERCHE.

In che modo (singoli, gruppi..)

SINGOLARMENTE

Quali prodotti si vogliono ottenere

PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI

Che senso ha il compito di realtà (a cosa serve, per quali apprendimenti)

IL COMPITO SERVIRA' A VALUTARE SE L'ALUNNO HA APPRESO LE VARIE TECNICHE DI PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI UNA PRESENTAZIONE EFFICACE ED HA ACQUISITO LA CAPACITA' DI ORIENTARE LE PROPRIE SCELTE IN MODO CONSAPEVOLE.

Tempi di svolgimento del compito di realtà DA APRILE A MAGGIO

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…).

TESTI, INTERNET, MATERIALI FORNITI DAI DOCENTI.

Criteri di valutazione

VERRANNO VALUTATE LE CAPACITA' DI SINTESI, L'USO DI IMMAGINI FUNZIONALI, SIGNIFICATIVE E PERTINENTI ALLA COMPRENSIONE DELL'ARGOMENTO DA PARTE DI CHI ASCOLTA.

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilita') servono nello sviluppo del compito di realta'?

DISCIPLINA 1: TECNOLOGIA	**Evidenza della Competenza europea di riferimento** DIGITALE
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) **L' alunno utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche digitali.**	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE**
Saper progettare un ipertesto Conoscere l'utilizzo della rete per la ricerca di informazioni	• Realizzazione di ipertesti in pdf o con Power Point • Ricerca e d utilizzo di informazioni in Internet (testi ed immagini)

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilita') servono nello sviluppo del compito di realta'?

DISCIPLINA 2: **italiano**	**Evidenza della Competenza europea di riferimento** Imparare ad imparare: reperire informazioni da varie fonti, organizzarle e collegarle.

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi "dai media

-Usa in modo efficace la comunicazione scritta ,usa i manuali o altri testi al fine di ricercare, raccogliere e rielaborare i concetti, le informazioni, anche con l'utilizzo di strumenti informatici.

- Produce testi multimediali, utilizzando linguaggi verbali, iconici e sonori

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**
. Saper utilizzare strategie e tecniche per argomentare. -Ricercare materiali e fonti da utilizzare nello sviluppo di un testo argomentativo -Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. - Scrivere testi anche utilizzando programmi di videoscrittura e curando l'impostazione grafica e concettuale	•

LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

	ATTIVITA' (cosa fare?)	Metodologie (come?)	Evidenza della competenza che si vuole sviluppare
CONDIVISIONE DI SENSO	Invitare gli alunni ad acquisire quante più informazioni possibili in rete su un personaggio	Ricerche su internet	Imparare ad imparare
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	Imparare a raffinare le ricerche in rete e discernere tra informazioni attendibili e non e tra informazioni utili e meno utili	Ricerche su internet	Imparare ad imparare
COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI	Breve presentazione alla classe di un argomento interdisciplinare	Strumenti per creare una presentazione	Competenze digitali
RIFLESSIONE	Invitare i ragazzi a riflettere sulla complessità della rete e l'importanza del saper filtrare le informazioni acquisite tramite essa.	Lezione frontale	Imparare ad imparare Competenze digitali

Scansione operativa narrativa

FASE DI CONDIVISIONE DI SENSO					
TEMP	ATTIVITA’	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
Fine gennaio	Rendere l’alunno consapevole che non tutte le informazioni acquisite sulla rete sono veritiere e sapere discernere tra fonti attendibili e non	Invitare gli alunni a cercare su google tutte le informazioni possibili su una persona presente e che sia in grado di smentire informazioni non veritiere.	2 interventi	Italiano, tecnologia	Madrelingua Imparare ad imparare
FASE DI SVILUPPO DI ABILITA’ E CONOSCENZE					
TEMP	ATTIVITA’	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
Febbraio\marzo	Ricerca in rete e presentazioni	operativa	6 interventi	Italiano, tecnologia	Digitale Madrelingua Imparare ad imparare

FASE DELLA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI					
TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
Marzo\aprile	Creare presentazioni in corso d'anno e infine una presentazione da portare all'esame	operativa	8 interventi	tutte	Digitale
FASE DI RIFLESSIONE					
TEMPI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
Aprile\maggio	Visionare le presentazioni fatte per piccoli gruppi ed esaminare i punti di forza e di debolezza dei singoli lavori.	Riflessione con la classe	4 interventi	Italiano	Imparare ad imparare

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

	CHI VALUTA	STRUMENTI DI VERIFICA	TEMPI	STRUMENTO VALUTATIVO
Abilita' e Conoscenze	**Docente e pari**	**Prove di Verifiche di abilità e conoscenze**	**IN ITINERE**	**Rubrica di prodotto/prestazione** **Voto decimale**
Osservazione di processi (come?)	**Docente e autovalutazione**	**Griglie Osservazioni dei processi**	**IN ITINERE**	**Rubrica di osservazione dello sviluppo delle evidenze di competenza**
Livello di Competenza finale	**docente**	**Prove di verifica autentiche**	**ULTIMO MESE**	**Rubrica di valutazione delle evidenze della competenza**