



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

GIORNALINO SCOLASTICO

Mazzagram 1.0

ISTITUTO COMPRENSIVO ICVR 11 – Borgo Roma Ovest

SCUOLA Secondaria di 1° “Mario Mazza”

CLASSE PRIMA C

A.S. 2018-19

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	10
Femmine	8
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici Alunni stranieri	
Bes (svantaggio socio-culturale e/o linguistico)	4
Dsa	1
L.104	1
ALTRO	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

creare il gruppo/classe, socializzare, costruire relazioni educative

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

- Imprenditorialità

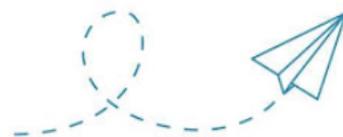
Competenze correlate:

- comunicazione nella madrelingua
- comunicazione nelle lingue straniere
- competenze matematiche e tecniche, digitali e grafiche
- consapevolezza ed espressione culturale: arte

TITOLO DELL'UDA

Giornalino Scolastico

Mazzagram 1.0



DISCIPLINE COINVOLTE:

- ITALIANO: *"C'era una volta... nel web"*
- INGLESE: *"All about us"*
- MATEMATICA: *"Crucimate"*
- TECNOLOGIA: *"L.E.A.F: Legno, Essenza, Albero, Foglia. Conosciamo il legno a partire dalla foglia"*
- ARTE: *"Io e gli altri: dal racconto di sé al lavoro collettivo"*

LABORATORI UTILIZZATI:

- Scrittura creativa
- Arti visive
- Espressione corporea teatrale (extracurricolare)

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Realizzazione di un Giornalino Scolastico di contenuto umanistico-culturale (area linguistico-espressiva).

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

- Stesura di articoli
- Elaborazione di grafici e statistiche
- Progetto per l'impaginazione grafica

COMPITO DI REALTA': CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA

Giornalino Scolastico: Mazzagram 1.0

Cosa si chiede di fare agli studenti

- Proporre idee
- Collaborare
- Produrre testi
- Disegnare e dipingere
- Produrre ed elaborare immagini
- Organizzare il lavoro
- Produrre schemi e grafici
- Confrontare testi e utilizzarli come riferimento

Tutto ciò ci permetterà di realizzare un numero di giornale della scuola che sarà letto da tutti.

In che modo (singoli, gruppi..)

- Lavoro a coppie
- Piccolo gruppo

Quali prodotti si vogliono ottenere

- Elaborati scritti: interviste, reportage, testi narrativi, regolativi, descrittivi e poetici
- Elaborati grafici e pittorici: disegni, documenti fotografici, ricerca ed elaborazione immagini

- Grafici e giochi matematici (es. sudoku)
- Giochi linguistici (es. cruciverba)

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

Metterci alla prova in un autentico compito di realtà, attraverso il quale potremo:

- Imparare a collaborare e condividere
- Imparare a gestire il tempo
- Imparare a comunicare
- Imparare ad organizzarsi e distribuire i compiti
- Imparare ad intercettare gusti e tendenze

Tempi di svolgimento del compito di realtà

- Da dicembre a fine maggio

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

- Aule scolastiche, aula di arte, aula di tecnologia
- Laboratorio di informatica
- Biblioteca
- Riviste da consultare (Popotus, Focus Junior, Focus Junior Star, Il Giornalino, PM, Art Attack, Cioè ecc.)
- Atelieristi: giornalista / esperta in arti applicate (editoria, legatoria e impaginazione) / esperta in scrittura creativa / esperta in arti visive

Criteri di valutazione

- Osservazione
- Griglie di valutazione

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

DISCIPLINA 1: ITALIANO	Evidenza della Competenza europea di riferimento COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA Leggere testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni; scrivere correttamente testi adeguati a scopo, destinatario e argomento.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Produrre testi di vario tipo (narrativo, regolativo) in relazione a differenti scopi comunicativi. Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Comprendere e produrre testi di vario genere (narrativo, descrittivo) corretti e adeguati allo scopo e al destinatario. Utilizzare correttamente il dizionario. Consolidare ed arricchire le capacità espressive e comunicative. Acquisire, sistematizzare e rielaborare nuove conoscenze. Riconoscere in un testo le parti del discorso.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere che cosa è un giornale; • Leggere, analizzare e riconoscere varie tipologie di testo: narrativo, regolativo, descrittivo; • Ampliare il proprio patrimonio lessicale; • Conoscere le principali parti del discorso: verbo, nome, aggettivo, articolo.

<p>DISCIPLINA 2:</p> <p>LINGUA STRANIERA INGLESE</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</p> <p>Produce interviste e raccoglie dati allo scopo di scrivere brevi testi su argomenti noti di vita quotidiana</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio.</p> <p>Scrive comunicazioni relative e contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, descrizioni di oggetti e di esperienze).</p> <p>Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, di routine e di studio.</p>	
<p>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>Chiedere e dare informazioni personali.</p> <p>Parlare del luogo in cui si vive, delle proprie attività quotidiane e del proprio tempo libero.</p> <p>Parlare dei propri gusti ed esprimere preferenze.</p> <p>Scrivere per una tipologia varia di lettori, facendo ricorso a diverse tipologie testuali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • GRAMMATICALI: Pronomi personali soggetto; verbo essere e verbo avere in forma affermativa, interrogativa, negativa e short answers; aggettivi possessivi; pronomi interrogativi; articoli; partitivi; genitivo sassone; plurali regolari e irregolari; there is/are; simple present in forma affermativa, interrogativa, negativa e short answers; avverbi di frequenza. • LESSICALI: nazioni e nazionalità; nomi di parentela; la casa, la scuola, gli animali domestici, i colori, i verbi di routine; attività del tempo libero e sport.

DISCIPLINA 3: MATEMATICA	Evidenza della Competenza europea di riferimento COMPETENZE SCIENTIFICHE, MATEMATICHE E TECNOLOGICHE Utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 <p>Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.</p> <p>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.</p> <p>Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.</p>	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
<p>Usare le unità di misura convenzionali per risolvere problemi della vita quotidiana.</p> <p>Saper rappresentare ed elaborare dati; saper analizzare dei risultati.</p> <p>Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso).</p> <p>Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le quattro operazioni • Enti geometrici fondamentali • Segmenti e angoli • Caratteristiche delle principali figure piane • Il piano cartesiano • Semplici rappresentazioni grafiche di dati.

DISCIPLINA 4: TECNOLOGIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
<p>Ricerca materiale nell'ambiente esterno osservando la natura.</p> <p>Reperire su internet informazioni attinenti al lavoro da svolgere.</p> <p>Riquadrare e impaginare un foglio in forma tabellare.</p> <p>Classificare e presentare le informazioni elaborando un documento in forma gradevole e accattivante, con immagini e colori.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • uso degli strumenti di disegno; applicazione della scrittura tecnica; • uso del pc per semplici ricerche su internet; stampa di immagini; elaborazione di brevi testi con videoscrittura; • gestione della formattazione di testi (carattere, spaziatura, tabelle) con programmi di videoscrittura ed anche a mano.

<p>DISCIPLINA 5:</p> <p>ARTE</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>Utilizza linguaggi iconici e tecniche artistiche per rielaborare e sperimentare immagini</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle indicazioni Nazionali 2012</p> <p>Realizza elaborati personali sulla base di un'ideazione e progettazione originale.</p> <p>Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.</p> <p>Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento.</p>	
<p>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE</p>
<p>Comunicare con i linguaggi non verbali.</p> <p>Ideare elaborati ricercando soluzioni ispirate dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>Utilizzare gli strumenti e le tecniche figurative per una produzione personale.</p> <p>Rielaborare immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>Saper riconoscere le varie funzioni dei messaggi visivi per utilizzarle in modo appropriato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le tecniche espressive: grafica e pittura • Gli strumenti e le tecniche del disegno e della pittura • Codici e regole del linguaggio visivo

LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

	ATTIVITA' (cosa fare?)	Metodologie (come?)	Evidenza della competenza che si vuole sviluppare
CONDIVISIONE DI SENSO	<p>Illustrazione del progetto</p> <p style="padding-left: 40px;">ai colleghi</p> <p style="padding-left: 40px;">ai genitori</p> <p style="padding-left: 40px;">agli alunni</p>	<p>Assemblea partecipata</p> <p style="padding-left: 40px;">Brainstorming</p> <p>Domande a gruppi crescenti</p>	<p>COMPETENZA DI MADRELINGUA: interagisce in modo efficace nella comunicazione, rispettando gli interlocutori</p>
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	<p>Conoscere com'è fatto un giornale.</p> <p>Esplorazione di riviste: copertina (testata, visual, strilli ecc), indice, rubriche...</p> <p>Analizzare titoli/immagini/testi</p> <p>Raccogliere notizie e immagini</p> <p>Ricerca informazioni</p> <p>Laboratorio di italiano: "C'era una volta... nel web" storie tra reale e virtuale di buoni e cattivi</p> <p>Scrivere testi</p> <p>Tabulare dati</p>	<p>Lezione dialogata</p> <p>Intervento di un giornalista</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Laboratorio con esperta disciplina: Italiano - h. 20</p>	<p>COMPETENZE DI MADRELINGUA: leggere testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni; scrivere correttamente testi adeguati a scopo, destinatario e argomento.</p> <p>COMPETENZE DI CITTADINANZA: assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri; in gruppo fa proposte che tengano conto delle opinioni altrui</p> <p>IMPRENDITORIALITÀ: prende decisioni singolarmente e in condivisione col gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto al compito assegnato.</p>

	<p>Leggere e scrivere messaggi in lingua inglese</p> <p>Confrontare riviste</p> <p>Suddividere argomenti all'interno del giornale (indice)</p> <p>Riprodurre e modificare immagini</p> <p>Laboratorio di arte: “Io e gli altri: dal racconto di sé al lavoro collettivo” risultato finale: produzione di un'opera collaborativa da collocare sulla parete all'ingresso della scuola con lo scopo di sviluppare senso di appartenenza; l'esperienza di condivisione e rispetto verrà documentata dai ragazzi con testi e fotografie sul giornalino.</p>	<p>Laboratorio con esperta disciplina: arte - h. 20</p> <p>Esercitazioni individuali, a coppie, di gruppo</p>	<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: arte , utilizza linguaggi iconici e tecniche artistiche per rielaborare e sperimentare immagini</p> <p>MATEMATICA E TECNOLOGIA: utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà</p>
<p>COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI</p>	<p>Creare impaginazione di testi ed immagini</p> <p>ASSEMBLAGGIO giornalino (finale)</p>	<p>Scrivere individualmente e/o in coppia</p> <p>Comunicare con i linguaggi non verbali</p> <p>Elaborare e ricercare immagini individualmente e in coppia</p>	<p>COMUNICARE NELLA MADRELINGUA: produrre testi multimediali utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: arte , utilizza linguaggi iconici e tecniche artistiche per rielaborare e sperimentare immagini</p>

			COMPETENZE DIGITALI: utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova.
RIFLESSIONE	Trarre conclusioni sull'attività svolta evidenziando, punti di forza e criticità	Autovalutazione del gradimento (sassolini colorati, faccine...) Questionario di gradimento: scrivere un aspetto positivo e uno negativo dell'attività Questionario metacognitivo: dove mi sono sentito più capace	

Scansione operativa
DIAGRAMMA DI GANT

fasi	TEMPI								
	periodo ottobre	periodo novembre	periodo dicembre	periodo gennaio	periodo febbraio	periodo marzo	periodo aprile	periodo maggio	periodo giugno
Senso	8 e 22/10 Condivisione progetto con colleghi e genitori	Condivisione progetto con alunni	Incontri preliminari con esperti						Distribuzione giornalino alle famiglie
Abilità Conoscenze		26 e 27/11 Incontro con il giornalista e con l'esperta grafica		Lab scrittura creativa	Lab scrittura creativa + Lab arte	Lab scrittura creativa + Lab arte	Lab arte	Lab tecnologia Informatica	
Compiti di realtà		Analisi grafica riviste e giornalini; lettura articoli e confronti	Impaginazione di testi, titoli e immagini (varie proposte su carta)	Elaborazione testi *Lab di teatro (extracurricolare)	Elaborazione testi e articoli + Sperimentare tecniche grafiche e pittoriche *Lab di teatro (extracurricolare)	Elaborazione articoli + Ideazione progetto artistico collaborativo *Lab di teatro (extracurricolare)	Elaborazione progetto artistico collaborativo (murale) *Lab di teatro (extracurricolare)	Impaginazione ed elaborazione grafica giornalino *Lab di teatro (extracurricolare)	
Riflessione						Scheda valutazione intermedia			Schede valutative

*LABORATORIO EXTRACURRICOLARE di **espressione corporea teatrale** da gennaio a maggio

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

	CHI VALUTA - Docente - Pari - Autovalutazione (riflessioni)	STRUMENTI DI VERIFICA	TEMPI	STRUMENTO VALUTATIVO
Abilita' e Conoscenze	Docente	Tradizionali Prove di Verifiche di abilità e conoscenze Ricerca informazioni Tabulare dati	Marzo Aprile	Rubrica di prodotto/prestazione Voto decimale
Osservazione di processi	Autovalutazione degli studenti docente	Griglie Osservazioni dei processi Test di gradimento	Marzo Aprile	Rubrica di osservazione dello sviluppo delle evidenze di competenza
Livello di Competenza finale in: Imprenditorialità Madrelingua Lingua straniera Matematica e tecnologia Espressione culturale, Arte	Docente	Prove di verifica autentiche Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente . Competenze tecnologiche: creare impaginazione di parole e immagini Espressione culturale: riprodurre e modificare immagini Madrelingua: produrre testi Creazione giornalino (finale)	2 ore per prova Maggio	Rubrica di valutazione delle evidenze della competenza

COMPETENZA IMPRENDITORIALITA'

RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: 1° Sez. C

SCALA

1 = *Iniziale*

2 = *Di base*

3 = *Intermedio*

4 = *Avanzato*

Punteggio totale

Data: _____	Data: _____
Valore medio	Valore medio
Arte	Arte
Tecnologia	Tecnologia
Matematica	Matematica
Inglese	Inglese
Italiano	Italiano
OSSERVARE LA REALTÀ'	
1. Raccoglie informazioni	
2. Individua i bisogni	
IDEARE	
1. Evidenzia criticità e aspetti positivi	

