



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

IL VILLAGGIO NEL BOSCO

ISTITUTO COMPRENSIVO 19 SANTA CROCE

SCUOLA GUARINO DA VERONA

CLASSE III A

A.S. 2018-19

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	13
Femmine	10
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	0
Alunni stranieri	
Bes	2
Dsa	1
I.104	0
ALTRO alunni certificati	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Alcuni bambini presentano difficoltà nella gestione delle proprie emozioni e nel rispetto delle regole condivise, in classe si dimostrano poco attenti anche se generalmente motivati. I bisogni che vengono individuati riguardano la coesione sociale, la manualità e l'organizzazione.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

competenze sociali e civiche
spirito di iniziativa e intraprendenza

Competenze correlate:

consapevolezza ed espressione culturale
comunicazione nella madre lingua
competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia

IL VILLAGGIO NEL BOSCO

DISCIPLINE COINVOLTE:

Arte e immagine
Lingua italiana
Matematica
Scienze

LABORATORI UTILIZZATI:

scenotecnica, scrittura creativa, lettura espressiva.

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Costruire le scenografie per il Musical "Ciara e Faramir"
(rappresentazione che coinvolgerà tutte le classi della scuola Guarino)

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

Progettazione su carta delle scenografie.
Disegnare alberi.
Produzione di testi fantastici: fiabe.

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 definiti, 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.

COMPITO DI REALTA' : CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA IL VILLAGGIO NEL BOSCO

Cosa si chiede di fare agli studenti

LABORATORIO SCENOTECNICA : realizzazione individuale di un bozzetto per la scenografia

LABORATORIO ARTE IMMAGINE: disegno di diverse tipologie di alberi.

LABORATORIO SCIENZE: analisi e utilizzo di vari materiali per la realizzazione delle scenografie

LABORATORIO LETTURA ESPRESSIVA: affinamento della tecnica della lettura a voce alta

LABORATORIO SCRITTURA CREATIVA: scrittura di un testo fantastico (fiaba)

In che modo (singoli, gruppi..)

Si prevede il lavoro individuale, a coppie, in piccolo o grande gruppo

Quali prodotti si vogliono ottenere

Scenografie per lo spettacolo di fine anno

Singoli bozzetti delle scenografie

Disegni di alberi

Testi fantastici (fiabe)

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

Per imparare a diventare più autonomi, prendere iniziative e decisioni

Per imparare a risolvere problemi pratici utilizzando conoscenze e abilità delle diverse discipline

Per imparare a collaborare con i compagni in piccoli gruppi

Per imparare a conoscere i diversi materiali allo scopo di costruire le scenografie per il Musical

Per imparare a leggere e scrivere una fiaba

Tempi di svolgimento del compito di realtà

I laboratori partiranno verso la fine del mese di novembre 2018 fino a maggio 2019 con cadenza settimanale.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

I laboratori si avvalgono della collaborazione di professionisti/atelieristi: scenotecnico, lettura espressiva e scrittura creativa

Criteri di valutazione

Si valuterà la realizzazione individuale di bozzetti della scenografia (competenza di espressione culturale)

Si valuteranno i disegni dei diversi alberi che formeranno il bosco espressione della classe (competenza di espressione culturale)

Si valuterà l'elaborato personale di una fiaba (competenza di madrelingua)

Si valuterà attraverso l'osservazione dei comportamenti la capacità di avere iniziative e assumersi responsabilità (competenza di imprenditorialità)

Si valuteranno il livello di collaborazione e di partecipazione (competenza sociale e civica: assumere comportamenti rispettosi nei confronti di sé, dell'ambiente, degli altri)

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

DISCIPLINA 1: ITALIANO	Evidenza della Competenza europea di riferimento Comunicazione nella madrelingua: produzione scritta e comprensione del testo
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) Traguardi per lo sviluppo delle competenze correlate alla competenza in lingua italiana: L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi fantastici (fiabe), ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate allo scopo. Legge testi fantastici (fiabe), sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive un testo fantastico (fiaba). Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE
Ascoltare e comprendere testi letti dall'insegnante. Riferire gli elementi principali di quanto ascoltato, letto, visto. Narrare fiabe seguendo un ordine temporale. Esporre il testo della fiaba. Utilizzare tecniche di lettura. Progettare un piano di scrittura (scaletta, schema). Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute.	Comunicazione orale. Ampliamento del lessico. Testo narrativo e teatrale. Struttura logica della frase.

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

DISCIPLINA 2: ARTE E IMMAGINE	Evidenza della Competenza europea di riferimento Imparare a imparare: Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze correlate alla competenza in arte e immagine: l'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi: narrativi fantastici (fiaba) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p>	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Produrre oggetti, rappresentare narrazioni utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.	Tecniche grafico-pittoriche diverse. Generi artistici diversi. Elementi fondamentali dei linguaggi visivi.

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

DISCIPLINA 3: SCIENZE - TECNOLOGIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento Competenze di base in scienze e tecnologia: Realizzare elaborati che tengano conto delle caratteristiche dei diversi materiali.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Analizzare le proprietà di alcuni materiali: legno, stoffa, plastiline, ecc. Costruire semplici manufatti per le scenografie con materiali diversi.	Proprietà degli oggetti e dei materiali. Materiali di uso comune.

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

DISCIPLINA 4: MATEMATICA	Evidenza della Competenza europea di riferimento Competenze matematiche: Usare dati matematici in situazioni reali
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Riconoscere e risolvere problemi di vario tipo, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	Figure geometriche piane e solide. Trasformazioni geometriche elementari e le loro invarianti. Unità di misura diverse.

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>Esplicitazione del percorso con famiglie ed alunni</p> <p>Scopo del lavoro (perché, come, quando)</p>	<p>Assemblea di classe con genitori e con i bambini.</p> <p>Cartelloni e mappe del percorso.</p>	<p>Condivisione per avere consapevolezza del compito.</p>	<p>Assemblea</p> <p>Circle time</p> <p>it)</p> <p>Brainstorm</p> <p>Mappa del</p>
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	<p>Ascolto di fiabe.</p> <p>Lettura ad alta voce di fiabe curando l'espressione.</p> <p>Esercizi per individuare le parti del testo.</p> <p>Giochi di ruolo.</p> <p>Progettazione e costruzione di scenografie</p> <p>Esercizi di misurazione con unità di misura convenzionali e non.</p>	<p>Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi.</p> <p>Metodo dialogico/riflessivo nel grande gruppo.</p>	<p>Comprensione del testo e produzione scritta.</p> <p>Assumere comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Utilizzare dati matematici in situazioni reali</p> <p>Realizzare elaborati che tengano conto dell'uso di una data risorsa</p>	
COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI	<p>Realizzare individualmente un bozzetto della scenografia.</p> <p>Realizzare in gruppo una scenografia per il Musical</p>	<p>Prova individuale, a coppie, a piccoli gruppi e a gruppo classe.</p>	<p>Si comporta in modo collaborativo per mantenere un clima positivo.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formali ed informali.</p>	

RIFLESSIONE	<p>Prove/verifiche su abilità e conoscenze acquisite durante il percorso.</p> <p>Autovalutazione e valutazione tra pari dei prodotti collettivi</p>	<p>Lavoro individuale.</p> <p>Lavoro dialogico in plenaria.</p> <p>Prove oggettive su abilità disciplinari e autovalutazione.</p> <p>Prove di produzione linguistica scritta e orale e autovalutazione dei prodotti</p>	<p>Leggere, interpretare ed esprimere apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (visivo, letterario).</p> <p>Riflettere sulla propria capacità di partecipare rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti senza escludere nessuno.</p> <p>Essere consapevoli della propria capacità di prendere decisioni e saper valutare tempi, strumenti e risorse.</p>

DIAGRAMMA DI GANT

fasi	TEMPI								
	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
Senso	Assemblea con i genitori per esplicitare il percorso.	Assemblea con i bambini per esplicitare il percorso.	L'albero	I materiali Lettura Scrittura	Scenografie Lettura Scrittura				
Abilità Conoscenze		Ascoltare il testo teatrale del Musical.	Lettura del libro "L'albero"	Riconoscere proprietà di materiali diversi. Leggere fiabe con espressione. Analizzare fiabe.	Le caratteristiche del bosco.				
Compiti di realtà		Comprendere il testo teatrale del Musical.	Disegnare il proprio albero e individuazione degli elementi per disegnare un albero.	Produrre cartelloni riassuntivi. Lettura a voce alta. Giocare con le fiabe.	Realizzare bozzetti di alberi. Produrre fiabe.	scenografie	scenografie	scenografie	
Riflessione			Autovalutazione e valutazione tra pari dei prodotti.	Lavoro individuale, a coppie e in piccolo gruppo.	Prove di lettura espressiva.	Prove di produzione di fiabe			

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

	CHI VALUTA 1) Docente 2) Pari 3) autovalutazione	STRUMENTI DI VERIFICA	TEMPI	STRUMENTO VALUTATIVO
Abilita' e Conoscenze		Tradizionali Prove di Verifiche di abilità e conoscenze		Rubrica di prodotto/prestazione Voto decimale
Osservazione di processi (come?)		Griglie Osservazioni dei processi		Rubrica di osservazione dello sviluppo delle evidenze di competenza
Livello di Competenza finale		Prove di verifica autentiche		Rubrica di valutazione delle evidenze della competenza