



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO IC STADIO BORGO MILANO VERONA

SCUOLA MONS CHIOT

CLASSE 4 B

A.S. 2018-19

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	10
Femmine	12
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	2
Alunni stranieri	1
Bes	3
Dsa	1 con diagnosi
I.104	1 con 6 h sostegno
ALTRO alunni con relazione N.2 x comportamento	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Quest'anno il gruppo classe è chiamato allo studio delle discipline, a conoscere e a collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia, individuando le trasformazioni e operando confronti. Si rende necessario condurre l'alunno all'acquisizione del metodo di studio, a fare propri strumenti e strategie per promuovere un processo di apprendimento nel quale divenga protagonista consapevole delle competenze raggiunte.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus: Consapevolezza ed espressione culturale. Identità storica.

Competenze correlate:

Imparare ad imparare

TITOLO DELL'UDA

“Naviganti del passato....
Naviganti del Nilo ...”

DISCIPLINE COINVOLTE:

Storia italiano
Arte Musica
Scienze / geografia
Geometria/matematica

LABORATORI UTILIZZATI:

Laboratorio di animazione teatrale.
Laboratorio di arte
Laboratorio di geometria
Laboratorio di scienze

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Rappresentazione teatrale “ Naviganti del passato “

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

Laboratorio di teatro : elaborare un copione

Laboratorio di arte : realizzare elementi artistici per la scenografia.

Realizzare manufatti : il papiro, i geroglifici su tavola d'argilla, produzione di pigmenti, i gioielli.

Laboratorio di falegnameria/ geometria : costruire le piramidi e il gioco del senet.

Laboratorio scientifico : dalle acque del Nilo costruiamo la molecola dell' acqua.

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 : “Naviganti del passato” .

Cosa si chiede di fare agli studenti

Dalla lettura di più testi storici legati a narrazioni e personaggi dell' antico Egitto, si chiede agli alunni di fare un viaggio nel passato , nell'antico Egitto, ma non solo con la fantasia ma di scegliere e immedesimarsi nei loro personaggi preferiti.

Non si può essere un “ **vero attore del passato** “ se non si conosce bene il passato che si vuole rappresentare...

Cosa bisogna fare per realizzare una rappresentazione scenica dove si vuole ripercorrere una storia legata alla società di quel tempo ?

Si invitano , gli alunni ad una riflessione con delle domande stimolo per arrivare alla consapevolezza che per conoscere bene l'antico Egitto, bisogna comprenderne gli usi e i costumi.

Saremo così scribi di quel tempo, per tramandare le conoscenze; saremo faraoni e schiavi, artigiani e contadini, matematici e astronomi per meglio rappresentare la società di quel tempo.

Conosceremo i millenari monumenti della civiltà egizia , faraoni, piramidi, templi, tombe, tesori, divinità.

In che modo (singoli, gruppi..)

A seconda dello scopo a cui mirare, il lavoro sarà programmato, ma anche articolato al “ momento” e vedrà conversazioni e discussioni guidate, lezioni frontali, compiti individuali, di coppia, di cooperative Learning.

Quali prodotti si vogliono ottenere :

Per giungere allo spettacolo finale teatrale , gli alunni seguiranno un percorso fatto di esperienze di lavoro operativo e cooperativo utili per raggiungere le competenze previste.

Nei laboratori previsti si realizzerà : Il copione, la scenografia, la storia della scrittura su argilla, il papiro, la piramide, il senet, i gioielli.

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

Il compito di realtà ha lo scopo di portare in “ scena “ direttamente la storia. Presentare in un quadro di sintesi le caratteristiche della civiltà dell'antico Egitto. Desumere informazioni dall'analisi di fonti di vario tipo.

Ma non solo, si vuole condurre l'alunno a sapersi organizzare, a imparare per imparare, a saper utilizzare tecniche e procedure, a saper operare una analisi temporale, ad individuare collegamenti e relazioni.

Acquisire un metodo di studio, utilizzare abilità funzionali allo studio.

Tempi di svolgimento del compito di realtà

Da ottobre a maggio

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità)

La classe fin dalla prima elementare, ha svolto attività di recitazione ed espressione corporea ; possiede già alcune competenze maturate negli anni precedenti.

Le lezioni procederanno attraverso la didattica laboratoriale con attività curricolari ed extracurricolari.

Si avvarrà di incontri con esperti ed insegnanti per la realizzazione di questo progetto.

Si utilizzeranno spazi scolastici, cortile, AULA teatro e AULA artistica.

Criteri di valutazione: la valutazione sarà in itinere, osservativa, si useranno le rubriche di valutazione.

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

<p>DISCIPLINA 1: STORIA</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>ESPRESSIONE ED IDENTITA' CULTURALI</p> <p>Utilizza con sicurezza e proprietà le risorse cognitive proposte.</p> <p>Ricavare le informazioni esplicite, opera i dovuti collegamenti per riconoscere quelle implicite.</p> <p>Organizza le informazioni ricavate in precedenza e le rielabora in funzione del proprio scopo.</p> <p>Ricostruisce autonomamente il percorso di lavoro e lo corregge in base ai risultati.</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</p> <p>. L'alunno usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Utilizza abilità funzionali allo studio: legge testi e organizza, sotto la guida dell' insegnante, le informazioni utili all' apprendimento.</p>	
<p>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.</p> <p>Organizzare le informazioni. Leggere una carta storica geografica relativa alle civiltà studiate.</p> <p>Usare cronologia e carte storiche geografiche per rappresentare le conoscenze.</p>	<p>Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazioni.</p> <p>Fatti ed eventi dei periodi storici studiati.</p> <p>Linee del tempo.</p>

Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.

Costruire semplici mappe concettuali.

Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C. e d.C.) e comprende i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.

Elaborare sintesi delle società studiate cogliendo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti.

Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.

Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche.

Esporre con coerenza conoscenze usando il linguaggio specifico della disciplina.

Strutture delle civiltà studiate: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose.

Fatti ed eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà studiate.

Fonti storiche e loro reperimento.

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

DISCIPLINA 2: ITALIANO

Evidenza della Competenza europea di riferimento

MADRELINGUA

Utilizza con sicurezza e proprietà le risorse cognitive proposte.

Tiene conto dello scopo e delle caratteristiche del contesto comunicativo.

Pianifica l'atto linguistico e utilizza le conoscenze pregresse.

Gestisce in autonomia la dinamica comunicativa.

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.

Ascolta e comprende testi orali cogliendo il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso e le informazioni principali.

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato, le mette in relazione, le sintetizza in funzione dell'esposizione orale.

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi trasformandoli.

Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

Ascoltare e interpretare le comunicazioni altrui.

Vocabolario di base e primo vocabolario della disciplina.

Usare i registri linguistici in base ai destinatari e ai contesti.

Usare il lessico delle varie discipline.

Comprendere testi anche in forma indiretta cogliendo le inferenze.

Saper contestualizzare le parti di un testo letto e saperlo esporre anche attraverso mappe, schemi, diagrammi e tabelle.

Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati alle esperienze e alle diverse occasioni di scrittura.

Rielabora testi completandoli, trasformandoli.

Saper esporre il proprio pensiero in modo chiaro in forma orale e scritta.

Concetti disciplinari essenziali .

Tipologie testuali, destinatari e scopo dei testi.

Struttura logica delle principali tipologie testuali.

Tutte le parti del discorso e le loro funzioni.

Le parti e la struttura logica della frase.

Gamme di parole per descrivere.

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

<p>DISCIPLINA 3: ARTE</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>ESPRESSIONE ED IDENTITA' CULTURALI</p> <p>Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive proposte.</p> <p>Organizza le informazioni ricavate in precedenza , le collega alle conoscenze pregresse e le rielabora in funzione del proprio scopo in modo originale e creativo.</p> <p>Mostra curiosità e mobilita al meglio le risorse a disposizione.</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p align="center">L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con l'uso di tecniche espressive.</p> <p align="center">È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini.</p>	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>Osservare e focalizzare in immagini statiche o dinamiche alcuni elementi come luci, ombre, sfondi, colori, descrivendoli con termini appropriati.</p> <p>Riconoscere rapporti tra immagini, gesti e movimenti, forme e colori, spazio, espressioni del viso.</p> <p>Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge da un punto di vista informativo.</p>	<p>Tecniche grafico-pittoriche nelle immagini fruite.</p> <p>Il ritratto. Le parti della figura umana. I piani visivi.</p> <p>I colori e le sfumature, forme.</p> <p>Codici visivi, sonori e verbali.</p>

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

DISCIPLINA 4: Musica	Evidenza della Competenza europea di riferimento ESPRESSIONE ED IDENTITA' CULTURALI Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive. Organizza le informazioni ricavate in precedenza e le rielabora in funzione del proprio scopo. Mostra curiosità e mobilita al meglio le proprie risorse.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo , spaziale. Esplora diverse possibilità espressive di oggetti sonori e strumenti musicali. Articola combinazioni ritmiche e melodiche; le esegue con la voce, il corpo. Esegue in gruppo, semplici brani vocali .	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Saper riprodurre ritmi e melodie. Sonorizzare semplici storie. Utilizzare la voce in modo espressivo.	Andare a tempo. Accenti. Fondamenti elementari tecnici. Strumenti didattici e voce.

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

DISCIPLINA 5 : GEOGRAFIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento ESPRESSIONE ED IDENTITA' CULTURALI Utilizza con sicurezza e proprietà le risorse cognitive proposte. Analizza con sicurezza le informazioni a disposizione in relazione al proprio scopo. Organizza le informazioni ricavate in precedenza e le rielabora in funzione del proprio scopo.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche, carte tematiche, grafici. Acquisire il concetto di regione geografiche.	Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia , coordinate geografiche. Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politiche. Elementi essenziali a comprendere fenomeni quali migrazioni, usi e costumi. Clima territorio e influssi umani.

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

DISCIPLINA 6 : educazione MOTORIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento ESPRESSIONE ED IDENTITA' CULTURALI Ricostruisce autonomamente il percorso di lavoro e lo corregge in base ai risultati. Mostra curiosità e mobilità al meglio le risorse a disposizione.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 L'alunno acquisisce consapevolezza di se' attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli scopi motori e posturali. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere contenuti emozionali. Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia. Regole fondamentali di alcune discipline sportive

<p>DISCIPLINA 7 MATEMATICA</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>MATEMATICA E TECNOLOGIA</p> <p>Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive proposte.</p> <p>Ipotizza diverse soluzioni al problema. Realizza in autonomia il percorso risolutivo.</p> <p>Mobilita al meglio le proprie risorse in funzione del compito da affrontare.</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p>	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>Utilizzare adeguatamente il linguaggio specifico della geometria .</p> <p>Calcolare perimetri e aree delle figure studiate. Riconoscere figure ruotare, traslate, riflesse. Utilizzare i concetti di perpendicolarita', parallelismo, orizzontalita', verticalità.</p> <p>Utilizzare il linguaggio specifico nella risoluzione di problemi. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni.</p> <p>Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Percentuali per descrivere situazione quotidiane. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni</p>	<p>Concetti di rete, semirette, segmenti di parallelismo, perpendicolarità. Formule di Area e perimetro di poligoni regolari. Numeri naturali e decimali di ogni ordine.</p> <p>Tecnica delle quattro operazioni . Proprietà delle quattro operazioni da utilizzare come strategia facilitante nel calcolo orale.</p> <p>Concetto di frazione equivalente e complementare. Concetto di percentuale.</p>

quotidiane.

Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.

Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

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

DISCIPLINA 8 : Scienze	Evidenza della Competenza europea di riferimento MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive proposte. Raccoglie e organizza dati informativi. Rielabora in autonomia i dati raccolti. Valuta e rivede il suo percorso di indagine.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo. Esplorati fenomeni con un approccio scientifico : con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descriverlo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, registra dati. Trova da varie fonti informazioni.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Individuare, nell' osservazione di esperienze concrete alcuni concetti scientifici quali: peso, forza ,movimento, pressione, temperatura. Osservare le caratteristiche dell'acqua e la sua struttura molecolare. Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato. Esporre in forma chiara ciò che ha sperimentato.	Classificazioni, seriazioni. Materiali e le loro caratteristiche: trasformazioni Fenomeni fisici e chimici : passaggi di stato I meccanismi della sublimazione.

LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

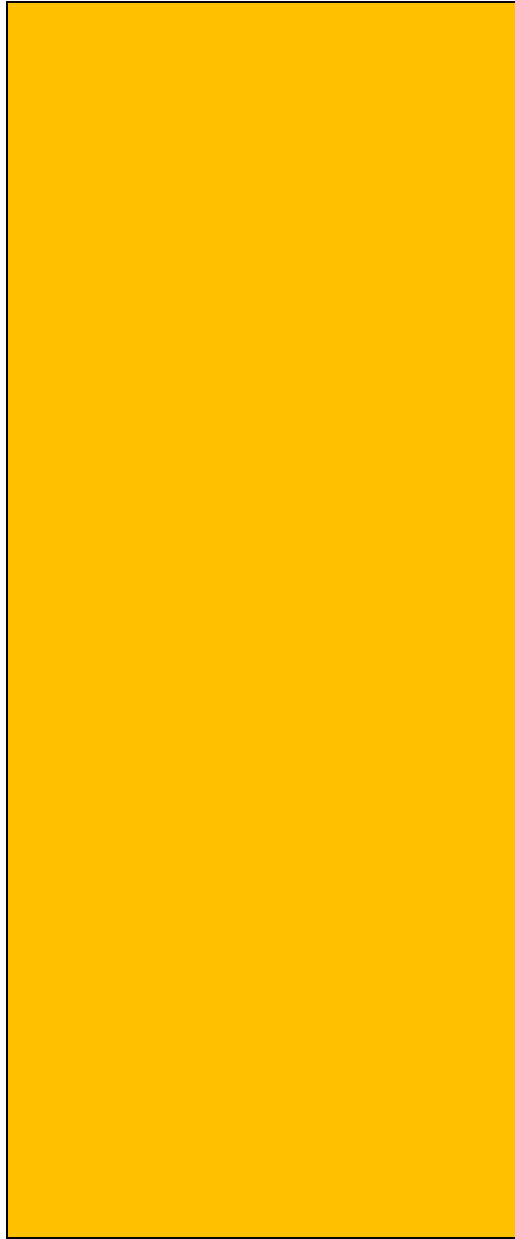
	ATTIVITA' (cosa fare?)	Metodologie (come?)	Evidenza della competenza che si vuole sviluppare
CONDIVISIONE DI SENSO	<p>Con i docenti del team: condividere la scelta del lavoro cooperativo da proporre agli alunni, mediante laboratori interdisciplinari opportunamente strutturati.</p> <p>Con i genitori si condivide il progetto, come continuità di un percorso iniziato l'anno scorso, dove la didattica del fare e la didattica flessibile saranno i mezzi per favorire l'apprendimento.</p> <p>Il progetto è nato da una naturale richiesta della classe a continuare il progetto teatrale iniziato l'anno scorso, portando in scena una sintesi della civiltà dell' antico Egitto.</p> <p>Chiediamo agli alunni : “ Vi</p>	<p>Condividere le fasi del progetto scandendone tempi, modalità e adeguamenti in corso d'opera.</p> <p>Durante l'assemblea i genitori saranno coinvolti in attività utili sia al progetto, sia nel motivare il loro supporto.</p> <p>Dialoghi tra insegnanti e alunni</p>	<p>Consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Utilizzare abilità funzionali allo studio utilizzando i metodi già posseduti.</p> <p>Organizzare le conoscenze e rielaborarle in funzione del proprio scopo.</p> <p>Ricostruire autonomamente il percorso e correggerlo in</p>

	<p>Piacerebbe fare un viaggio nel passato?</p> <p>Considerando che vi piace l'antico Egitto, cosa potremmo diventare se non dei “ Naviganti del passato”naviganti del Nilo?”</p> <p>E come in tutte le storie narrate, ci saranno i racconti di viaggio dove si comprenderà come era la società piramidale e quanto importanti fossero le arti, la scrittura, la matematica nella realizzazione di grandi opere.</p>	<p>Lecture da testi scolastici, osservando immagini e carta geografica</p>	<p>base ai risultati.</p>
<p>SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE</p>	<p>ITALIANO</p> <p>Ascoltare e interpretare le comunicazioni Altrui.</p> <p>Usare i registri linguistici.</p> <p>Comprendere diversi testi, cogliendo inferenze.</p> <p>Comprendere destinatari e</p>	<p>Ascolto.</p> <p>Lecture di testi storici.</p> <p>Esposizione orale.</p>	

	<p>scopo dei testi.</p> <p>Analisi logica.</p> <p>Saper esporre il proprio pensiero sia orale che scritto.</p> <p>Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti.</p> <p>ARTE</p> <p>Riconoscere rapporti tra immagini , gesti e movimenti, forme e colori, spazio, espressioni di viso.</p> <p>Tecniche grafiche pittoriche.</p> <p>MUSICA</p> <p>Codici visivi, sonori e verbali.</p> <p>STORIA</p> <p>Conoscere fatti ed eventi dei periodi storici studiati.</p> <p>Organizzare le informazioni.</p> <p>Leggere una carta storica geografica relativa alle civiltà studiate.</p> <p>Riconoscere e confrontare i quadri storici delle civiltà</p>	<p>Lavoro individuale e di coppia.</p> <p>Laboratori di scrittura</p> <p>Laboratori di arte : lavori in cooperative Learning</p> <p>Lavori in piccolo gruppo</p> <p>Lavori In coppia.</p> <p>Laboratori scientifici : esperimenti guidati in classe.</p>	<p>Utilizza abilità funzionali allo studio: legge testi e organizza le informazioni utili all'apprendimento.</p> <p>Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive.</p> <p>Organizza le conoscenze per</p>
--	---	--	---

	<p>affrontate.</p> <p>GEOGRAFIA</p> <p>Elementi di cartografia : tipi di carte, simbologia, coordinate geografiche</p> <p>Il paesaggio fluviale determinato dal corso del Nilo</p> <p>SCIENZE</p> <p>Comprendere nell'ambito scientifico i passaggi di stato dell' acqua.</p> <p>Gli atomi , le molecole.</p> <p>MATEMATICA</p> <p>Comprendere le numerazioni dei Babilonesi e degli Egizi.</p> <p>Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C e d.C.) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.</p> <p>Utilizzare il linguaggio della geometria.</p> <p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche</p>	<p>Letture da testi scolastici ove si evidenzia l'importanza e il ruolo della matematica nelle antiche civiltà fluviale.</p> <p>Schede.</p> <p>Uso Lim</p> <p>Laboratori operativi in gruppo: raccolta di idee.</p> <p>Lavoro in piccolo gruppo traendo spunto dai testi storici letti per inventare dei problemi.</p>	<p>mezzo di : linee del tempo e organizzatori spazio/temporali.</p> <p>Ricerca di informazioni.</p>

	<p>·</p> <p>Calcolare perimetri</p> <p>Concetto di frazione.</p> <p>Risoluzione di situazioni problematiche</p>		
<p>COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI</p>	<p>Rappresentazione teatrale: “ Naviganti del passato “</p> <p>Racconti di viaggio</p> <p>Testo scritto e illustrato</p> <p>Invito ai genitori</p> <p>Manufatti d'Arte</p>	<p>Giochi di ruolo e drammatizzazione: laboratori teatrali. Giochi di movimentazione, improvvisazione teatrale corporea.</p> <p>Scrittura del testo : Sulle rive del Nilo.</p> <p>Assegnazione compiti e parti.</p> <p>Montaggio scene e prove.</p> <p>Laboratori didattici di arte in piccolo gruppo: l'evoluzione della scrittura.</p> <p>Tavolette di argilla incise.</p> <p>Fogli simil-papiro.</p>	<p>Consolidare le conoscenze dei linguaggi comunicativi ed espressivi</p> <p>Desumere informazioni dall'analisi di fonti di vario tipo.</p> <p>Organizzare le informazioni ; leggere una carta storica geografica relativa alle civiltà studiate.</p> <p>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate cogliendo elementi caratterizzanti e differenze.</p> <p>Ricavare e produrre informazioni da grafici tabelle carte storiche.</p> <p>Ricostruire autonomamente il</p>

	<p>Opere di Scenografia</p>	<p>Produzione del colore con pigmenti e leganti vegetali.</p> <p>Lavoro individuale : I volti, le figure umane</p> <p>Lavoro in cooperative Learning :</p> <p>Creazione del fiume Nilo</p> <p>Gioielli e copricapi in cartone dipinto</p> <p>Realizzazione degli inviti</p> <p>Lavori individuali, di coppia, di cooperative Learning.</p>	<p>percorso e correggerlo in base ai risultati.</p>
	<p>Laboratori di falegnameria/ matematica: costruzione di piramidi.</p> <p>La piramide x la scenografia</p>	<p>Lavori in Cooperative learning</p> <p>Problem solving</p> <p>Realizzare triangoli per poi aggiungere la terza dimensione.</p> <p>Calcolo e disegno delle piramidi; taglio, levigatura degli strati di compensato.</p> <p>colorazione ed assemblaggio con colla.</p>	<p>Identifica Il problema da risolvere.</p> <p>Ipotizza diverse soluzioni al problema.</p>

	<p>La piramide</p> <p>Tavoletta di argilla raffigurante la numerazione egizia.</p> <p>Il senet: gioco dei bambini egizi .</p> <p>Ideare problemi ispirati dalla vita quotidiana degli Egizi.</p>	<p>Calcolo,disegno,composizione, taglio,levigatura, colorazione ed assemblaggio della piramide per uso scenografico.</p> <p>Lavoro in piccolo gruppo : Realizzare L'occhio di Horus con cartoncino colorato rispettando le proporzioni di frazioni.</p> <p>Lecture che narrano le conoscenze degli egizi: la geometria, la matematica, la scrittura dei numeri, la tecnologia.</p> <p>Lavoro cooperativo.</p> <p>Lavoro in piccolo gruppo.</p>	
<p>RIFLESSIONE</p>	<p>In Itinere, quando se ne avverte la necessità .</p> <p>Riflettere per fermarsi a ragionare.</p>	<p>Circle Time</p> <p>Dialoghi</p> <p>Autovalutazioni e valutazioni tra pari.</p>	

Scansione operativa
DIAGRAMMA DI GANT

fasi	TEMPI								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	perio do
Senso	Ottobre	Novembr e		Gennaio					
Abilità Conoscenze: Consapevol ezza ed espressione culturale: identità storica Imparare ad imparare	Ottobre Usare le fonti. Fonti storiche e loro reperime nto Utilizzar e	Novembr e Leggere un testo e porsi domande Produrre informazi oni con fonti di diversa natura. Leggere una carta storica geografi ca relativa alle civiltà studiate Utilizzare	Dicembr e Organizz are le informazi oni Usare linee del tempo.	Gennaio Costruire semplici mappe concettuali. Organizzare fasi temporali. Usare linee del tempo. Usare cronologie e carte storiche geografiche per rappresenta re le	Febbraio Usare il sistema di misura occidental e. Comprend ere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Esporre conoscen ze usando il linguaggio specifico	Marzo Costruire semplici schemi e mappe concettuali Confrontare aspetti caratterizzanti delle diverse società studiate. Esporre conoscenze usando il linguaggio specifico della disciplina. Utilizzare semplici	Aprile Usare cronologie e carte storiche geografiche per rappresenta re le conoscenze Costruire semplici schemi e mappe concettuali. Elaborare rappresenta zioni sintetiche delle società studiate.	Maggio Costruire semplici schemi e mappe concettuali. Elaborare rappresenta zioni sintetiche delle società studiate cogliendo elementi caratterizza nti e differenze. Esporre conoscenze usando il linguaggio specifico	

	dizionari e gli indici.	dizionari e gli indici		conoscenze Costruire schemi.	della disciplina. Leggere un testo e farsi delle domande	strategie di memorizzazione	Rispondere a domande su un testo.	della disciplina. Produzione di semplici testi scritti sugli argomenti studiati.	
Compiti di realtà			Dicembre N. 2 Laboratori di scienze La materia Transizioni di fase	Gennaio N. 1 Laboratorio teatrale. Giochi di movimentazione, Introduzione della storia Improvvisazione teatrale verbale e corporea. Gennaio N.1	Febbraio N.2 Laboratori teatrali. Definire il testo, assegnare parti. Montaggio scene. Febbraio N.3	Marzo N.2 Laboratori teatrali Giochi di movimentazione. Montaggio scene e prove Marzo	Aprile N.2 Laboratori Teatrali Giochi di movimentazione. Montaggio scene e prove Aprile	Maggio N.3 Laboratori teatrali Prove del testo. Scene di prove. Spettacolo finale. Maggio	

				<p>Laboratori di arte</p> <p>Evoluzione della scrittura Tavolette argilla incise</p> <p>N. 2 Laboratori di scienze Transizioni di fase acqua, ghiaccio, vapore</p>	<p>Laboratori di arte</p> <p>Fogli di simil papiro</p> <p>Scrittura geroglifici Pittura dell'Antico Egitto</p> <p>Tecniche pittoriche</p> <p>Produzione artigianale del colore partendo da pigmenti e collante vegetale.</p> <p>N.4 laboratori geometria Presentazione attività e strumenti</p>	<p>N.2 Laboratori di arte</p> <p>Pittura di soggetti tratti dall'arte egizia</p> <p>Scenografia Creazione del fiume Nilo</p> <p>Elementi da indossare</p> <p>Copricapi e gioielli in cartoncino</p> <p>N.3 Laboratori di Geometria</p> <p>Calcolo, disegno, composizione, taglio, levigatura, colorazione e composizione.</p> <p>Calcolo, disegno</p>	<p>N.2 Laboratori di arte</p> <p>Pittura di soggetti tratti dall'arte egizia</p> <p>Inviti per lo spettacolo</p> <p>N. 1 Laboratori di geometria</p> <p>Incidere una tavola d'argilla con i numeri dell'antico Egitto.</p> <p>Dopo aver ascoltato come i bambini dell'antico Egitto applicavano lo studio</p>		
--	--	--	--	---	---	---	---	--	--

					<p>da utilizzare</p> <p>Calcolo e disegno delle singole piramidi</p> <p>Taglio e levigatura</p> <p>Assemblaggio con colla delle piramidi</p> <p>N.2 Laboratori di scienze</p> <p>Transizioni di fase cera, cera liquida, vapore di cera</p>	<p>, colorazione e realizzazione della piramide in cartone per la scenografia dello spettacolo.</p> <p>Incidere una tavola d'argilla con i numeri dell'antico Egitto.</p> <p>N. 2 Laboratori di scienze Elettrolisi dell'acqua Molecole, con biglie e molle Struttura dell'atomo.</p>	<p>della matematica nella vita di tutti i giorni si costruirà l'antico gioco del Senet</p> <p>N. 2 Laboratori di scienze La molecola dell'acqua. Video tutorial</p>		
Riflessione Quando necessita	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	

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 SI	Bimestrali	Rubrica di prodotto/prestazione SI Voto decimale SI
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 SI	A conclusione della prova autentica 1 e 2 quadrimestre	Rubrica di valutazione delle evidenze della competenza SI

VALUTAZIONE COMPETENZA IN CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DIMENSIONI	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
PADRONANZA RISORSE COGNITIVE (conoscenze e abilità)	Utilizza solo alcune risorse cognitive	Utilizza le risorse cognitive di base proposte	Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive proposte	Utilizza con sicurezza e proprietà le risorse cognitive proposte
RICONOSCIMENTO BISOGNO	Se orientato, dimostra un iniziale approccio verso nuove conoscenze.	Manifesta il bisogno di acquisire nuove conoscenze se stimolato dall'adulto o dai pari.	Riconosce le proprie esigenze di nuove conoscenze e le esprime.	Esprime un costante bisogno di conoscere, che trasferisce al gruppo classe.
ANALISI/COMPRESIONE	Individua le informazioni esplicite più evidenti e ne comprende il significato.	E' in grado di ricavare le informazioni esplicite; riconosce anche quelle implicite attraverso domande guida, che veicolano il ragionamento.	Ricavate le informazioni esplicite, opera i dovuti collegamenti per riconoscere quelle implicite.	Analizza con sicurezza le informazioni a disposizione, in relazione al proprio scopo.
RIELABORAZIONE ESPRESSIONE	Dato dall'insegnante il modello adatto, usa le informazioni utili, ricavate precedentemente.	Organizza le informazioni utili evidenziate precedentemente e le rielabora in base alle indicazioni fornite.	Organizza le informazioni ricavate in precedenza e le rielabora in funzione del proprio scopo.	Organizza le informazioni ricavate in precedenza, le collega alle conoscenze pregresse e le rielabora in funzione del proprio scopo in modo originale e creativo.
AUTOREGOLAZIONE	Data la sequenza ordinata del percorso svolto, controlla la corrispondenza rispetto al suo operato.	Ricostruisce il proprio percorso di lavoro, seguendo le indicazioni fornite dall'insegnante.	Ricostruisce autonomamente il percorso di lavoro	Ricostruisce autonomamente il percorso e lo corregge in base ai risultati.
CURIOSITA' VERSO IL SAPERE	In risposta a stimoli e domande attiva le proprie risorse.	Mostra curiosità ma va aiutato ad utilizzare le proprie risorse	Mostra curiosità e attiva le proprie risorse.	Mostra curiosità e mobilita al meglio le risorse a disposizione.

CONSIDERAZIONE RISORSE E VINCOLI	Sotto la guida dell'insegnante tiene conto dei vincoli e delle risorse del contesto.	Tiene conto dei vincoli e delle risorse del contesto in modo parziale.	Adatta la propria azione alle risorse e ai vincoli .	Usa al meglio le risorse del contesto e si adatta con efficacia ai vincoli.
---	--	--	--	---

RUBRICA DI VALUTAZIONE COMPETENZA EUROPEA IMPARARE AD IMPARARE				
DIMENSIONI	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
PADRONANZA RISORSE COGNITIVE (conoscenze e abilità)	Utilizza solo alcune risorse cognitive	Utilizza le risorse cognitive di base proposte	Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive proposte	Utilizza con sicurezza e proprietà le risorse cognitive proposte
DISPONIBILITÀ AD APPRENDERE	Partecipa se sollecitato	Partecipa seguendo le indicazioni	Partecipa interagendo con la proposta	Partecipa in modo propositivo
CONSAPEVOLEZZA DEL TRAGUARDO D'APPRENDIMENTO	Esprime i propri bisogni/accoglie la proposta se sollecitato	Esprime i propri bisogni/accoglie la proposta su richiesta	Esprime i propri bisogni/accoglie la proposta in modo personale	Esprime i propri bisogni autonomamente/accoglie la proposta e la arricchisce
RECUPERO DEL SAPERE PREGRESSO	Recupera le proprie esperienze/conoscenze pregresse guidato dall'adulto	Recupera le proprie esperienze/conoscenze pregresse su richiesta.	Recupera le proprie esperienze/conoscenze pregresse in modo autonomo	Recupera le proprie esperienze/conoscenze pregresse in modo creativo ed autonomamente
ORGANIZZAZIONE DEL CONTESTO D'APPRENDIMENTO	Individua le fonti e gestisce il tempo guidato dall'adulto.	Individua le fonti e gestisce il tempo su richiesta dall'adulto.	Individua le fonti e gestisce il tempo in modo autonomo.	Individua le fonti e gestisce il tempo andando oltre la proposta dell'adulto.
ATTIVAZIONE DI STRATEGIE APPRENDITIVE	Applica le strategie richieste	Gestisce in modo personale le strategie richieste	Adatta le strategie al compito	Adatta le strategie al compito e al contesto

MONITORAGGIO/ VALUTAZIONE DEL PROPRIO APPRENDIMENTO	Verifica il proprio lavoro su richiesta dell'adulto	Verifica globalmente il proprio lavoro	Verifica analiticamente il proprio lavoro	Verifica analiticamente il proprio lavoro e tende a migliorarlo
--	--	---	--	---