



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

# ***“EMOZIONI PRIMITIVE”***

---

ISTITUTO COMPRENSIVO “FALCONE – BORSELLINO” di BARDOLINO

SCUOLA PRIMARIA DI COLÀ

CLASSE 3<sup>A</sup> A

A.S. 2018-19

## DESCRIZIONE DELLA CLASSE

<b>Maschi</b>	<b>13</b>
<b>Femmine</b>	<b>5</b>
<b>Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici</b>	
<b>Alunni stranieri</b>	
<b>Bes</b>	<b>2</b>
<b>Dsa</b>	<b>3</b>
<b>I.104</b>	<b>-</b>

**BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):** abilità sociali: per un gruppo più coeso e una maggiore autonomia e sicurezza

**COMPETENZE EUROPEE:**

**Competenza focus:**

- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

**Competenze correlate:**

- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

**TITOLO DELL'UDA**

**EMOZIONI PRIMITIVE**

**DISCIPLINE COINVOLTE:**

ITALIANO  
ARTE  
MUSICA

**LABORATORI UTILIZZATI:**

TEATRO, MUSICA E ARTI GRAFICHE

**COMPITO DI REALTA':**

PERFORMANCE TEATRALE E MUSICALE

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

INVITO E LOCANDINA

# 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

Emozioni primitive

### Cosa si chiede di fare agli studenti

Chiediamo di realizzare una performance sulle emozioni ambientata nella preistoria, di progettare e produrre in grande gruppo una locandina da esporre a scuola e un invito elaborato singolarmente da consegnare alle famiglie.

Requisito fondamentale per la buona riuscita dell'attività è "mettersi in gioco".

### In che modo (singoli, gruppi..)

Si lavorerà individualmente, a coppie, a piccoli gruppi e anche nel grande gruppo, in base al tipo di attività proposta.

### Quali prodotti si vogliono ottenere

Alla fine del lavoro, verrà esposta all'ingresso della scuola la locandina di presentazione dello spettacolo, ogni alunno porterà a casa il proprio personale invito per le famiglie e nelle ultime settimane di scuola verrà rappresentata la performance sulle emozioni.

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

Il compito di realtà finale ha lo scopo di:

- aiutare gli alunni a confrontarsi in modo positivo e costruttivo, al fine di creare un gruppo classe coeso;
- mettere in gioco sé stessi e le proprie risorse, sviluppando così l'autonomia;
- fornire agli alunni modi concreti per "dare un nome" alle emozioni e gli strumenti per viverle serenamente;
- formare un pensiero creativo sul tema.

### Tempi di svolgimento del compito di realtà

Il laboratorio per la realizzazione della performance e del materiale di presentazione avrà inizio nel mese di novembre e terminerà con la rappresentazione a fine maggio.

### Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Insegnanti di classe, atelieristi di teatro e di arti grafiche, lim, computer, materiale di facile consumo, spazi della scuola.

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

DISCIPLINA 1: ARTE	Evidenza della Competenza europea di riferimento (dalla rubrica di valutazione)
<p><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</b></p> <p>L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p>	<p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.</p>
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le tecniche artistiche presentate;</li> <li>• rielaborare, ricombinare e modificare creativamente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le più comuni tecniche pittoriche, plastiche e le loro commissioni</li> </ul>

<b>DISCIPLINA 2: ITALIANO</b>	<b>Evidenza della Competenza europea di riferimento (dalla rubrica di valutazione)</b>
<p><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</b></p> <p>Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</p>	<p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (informativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p>
<p><b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b></p>	<p><b>CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo di tipo informativo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche;</li> <li>• produrre un semplice testo informativo anche con l'ausilio di schemi o immagini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frasi coerenti e ortograficamente corrette;</li> <li>• struttura base di un testo informativo.</li> </ul>

<b>DISCIPLINA 3: MUSICA</b>	<b>Evidenza della Competenza europea di riferimento (dalla rubrica di valutazione)</b>
<p><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</b></p> <p>Esplora discrimina ed elabora gli eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte, esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stessi e gli altri.</p>	<p>Utilizza voce e strumenti per produrre in modo creativo messaggi musicali.</p>
<p><b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b></p>	<p><b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Imparare a riconoscere le emozioni attraverso i suoni;</li> <li>● imparare ad ascoltare se stessi e gli altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso della voce, del corpo e utilizzo di alcuni strumenti musicali.</li> </ul>



## LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

	ATTIVITA' (cosa fare?)	Metodologie (come?)	Evidenza della competenza che si vuole sviluppare
<b>CONDIVISIONE DI SENSO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riscaldamento;</li> <li>• conoscenza del proprio corpo/voce;</li> <li>• concentrazione;</li> <li>• visione di film;</li> <li>• uso del diagramma di GANT.</li> <li>• costruzione di una mappa/schema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming;</li> <li>• dialogo in grande gruppo;</li> <li>• lezione intermittente.</li> </ul>	<p><b>Competenze sociali e civiche:</b> assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui.</p> <p><b>Spirito d'iniziativa e imprenditorialità:</b></p>
<b>SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uscite didattiche;</li> <li>• attività atelieristi (laboratori);</li> <li>• esercizi guidati;</li> <li>• esercizi sul libro;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale;</li> <li>• lavoro individuale, in coppia, in piccolo gruppo;</li> <li>• metodologie laboratoriali.</li> </ul>	<p>assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p> <p><b>Comunicazione nella madrelingua:</b> scrive correttamente testi di tipo diverso ( informativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p>
<b>COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance teatrale;</li> <li>• locandina;</li> <li>• invito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinamento di gruppo;</li> <li>• lavoro individuale;</li> <li>• cooperative learning.</li> </ul>	

## RIFLESSIONE

- Produzione orale e scritta di aspettative;
- analisi di bisogni;
- dialogo .

- Circle time;
- lavoro in coppia e/o individuale;
- percorso scritto;
- intervista a tre passi.

### **Consapevolezza ed espressione culturale -espressione corporea, patrimonio artistico e musicale:**

partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.

Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi.

Utilizza voce, strumenti per produrre in modo creativo messaggi musicali.

Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.



## LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

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