disegnare il futuro

fondazionesanzeno rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

TG CHIOT

ISTITUTO COMPRENSIVO STADIO BORGO MILANO di Verona

SCUOLA MONSIGNOR CHIOT

CLASSE V A - A.S. 2018-19

Ins. Zago Susanna e Agata Muto

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	12
Femmine	8
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici **Alunni stranieri**	Alluni neo immigrati: n.° 1, iscritto ad inizio anno e proveniente dal Bangladesh. Non parla italiano Alunni stranieri con bisogni educativi speciali 1
Bes	1 alunno segnalato ma non ancora preso in carico adi servizi. 1 alunna straniera con iniziali requisiti linguistici
Dsa	1 diagnosticato dal Centro Medico Claudio Santi di Verona per disturbo della scrittura e della lettura
l.104	2 alunne con certificazione + 1 alunno nuovo con disabilità grave
ALTRO: L' alunno proveniente dal Bangladesh che non parla l'italiano iscrittosi quest'anno, mostra un comportamento molto educato, ma non partecipa ad alcuna attività nè in forma passiva, nè in forma attiva. E' seguito per ora da un'insegnante dell'articolo 9 e frequenta l'offerta formativa del CESTIM il sabato mattina.	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Approfondire il metodo di studio, sapersi interrogare su argomenti, dati raccolti ed esperienze vissute, esporle e riflettere sui percorsi svolti, autovalutarsi ed orientarsi.

COMPETENZE EUROPEE

Competenza focus:

IMPARARE AD IMPARARE

Competenze correlate:

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

IDENTITA' E CONSAPEVOLEZZA CULTURALE

COMPETENZA SCIENTIFICA

TITOLO DELL'UDA

TGCHIOT

DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO

STORIA E GEOGRAFIA

MATEMATICA E TECNOLOGIA

SCIENZE

LABORATORI UTILIZZATI:

LABORATORIO DI STORIA

LABORATORIO DI VIDEO (tg)

LABORATORIO DI SCIENZE

LABORATORIO DI RIUSO CREATIVO

COMPITO DI REALTA': QUALE?

REALIZZARE UN TELEGIORNALE DI CIRCA 10' MINUTI CON 6 SERVIZI BREVI da 1' E UN GIORNALINO PER LA SCUOLA.

PLASTICO WALL DESIGN SU VR ROMANA

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

- ✓ **REDAZIONALI STORICI SU VERONA ROMANA e sintesi per TG**
- ✓ **REDAZIONALI SU ALCUNE FUNZIONI DEL CORPO UMANO e sintesi per TG**
- ✓ **REDAZIONALI SU ATTUALITA' E TEMI EMERGENTI e sintesi per TG**
- ✓ **2 INTERVISTE INVENTATE su temi affrontati**

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 :

notizie dal PASSATO e dal PRESENTE

Cosa si chiede di fare agli studenti :

DOVRETE organizzare un telegiornale utilizzando gli argomenti studiati durante l'anno tra cui L'ESPLORAZIONE DI VERONA NEL PERIODO ROMANO e nell'attualità, L'ESPLORAZIONE DEL CORPO UMANO E ARGOMENTI DI ATTUALITA' CHE SCEGLIEREMO INSIEME.

Vi dovrete organizzare per gestire la redazione di un telegiornale.

Dovrete quindi, preparare un sommario, curare la raccolta di notizie e la loro esposizione sintetica, utilizzando tutto ciò che vi serve per poter trasmettere le informazioni: grafici, immagini, plastici, testi scritti, scalette ecc. Ogni redazionale durerà al massimo 1'.

La redazione preparerà argomenti di carattere storico – scientifico – di attualità, da presentare in forme diverse. Dovrete poi sintetizzarli in pochi secondi di comunicazione.

In che modo (singoli, gruppi..).

Si lavorerà molto in piccoli gruppi, ogni gruppo al suo interno avrà dei ruoli precisi e si occuperà di un argomento. Si lavorerà a coppie, ma talvolta anche individualmente per preparare gli articoli scritti e meduarli in un unico testo redazionale.

In momenti di assemblea si prenderanno le decisioni importanti.

Quali prodotti si vogliono ottenere:

Si otterrà un TELEGIORNALE CON NOTIZIE STORICHE, SCIENTIFICHE, ATTUALI e se ci sarà la possibilità assembleremo un giornalino per la fine dell'anno. Inoltre si realizzerà un plastico tridimensionale su verona Romana da muro.

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

La realizzazione del TG ci servirà PER ESPLORARE TEMI CULTURALI , DI ATTUALITA' E IMPARARE AD ESPORRE IN SINTESI il nostro pensiero argomentando i temi anche con dibattiti, interviste, presentazione o cronache di esperienze. Gli argomenti saranno i seguenti:

- **VERONA ROMANA per capire dove viviamo e come è cambiata la nostra città**
- **IL CORPO UMANO per capire come siamo fatti, come e perchè è mutato il corpo dall'antichità ad oggi e come muterà il nostro corpo in questi anni di crescita**
- **ATTUALITA': il bullismo, la fine di un viaggio, il futuro, interviste impossibili.**

Tempi di svolgimento del compito di realtà: 1

7 mesi di lavoro. Per preparare i singoli redazionali 2-3 ore max + realizzazione story board e selezione immagini per montaggio video.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…):

LABORATORIO DI STORIA E GEOGRAFIA con esperto esterno (studio di Verona Romana)

LABORATORIO DI VIDEO E COMUNICAZIONE con esperto esterno (per assemblaggio e ripresa TG)

LABORATORIO DI SCIENZE DEL CORPO UMANO con esperto esterno

LABORATORIO DI ATTUALITA' con l'insegnante (laboratorio di giornalismo)

LABORATORIO DI TECNOLOGIA E MATEMATICA e ARTE con esperto esterno (realizzazione di un murales su Verona Romana)

Criteri di valutazione

Verranno valutati i prodotti e i processi (il come) dei lavoi che si svolgeranno con rubriche di valutazione.

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

<table>
<tr><td>DISCIPLINA 1: ITALIANO</td><td>Evidenza della Competenza europea di riferimento

COMUNICARE NELLA MADRELINGUA:

- Espone oralmente argomenti di studio e ricerca avvalendosi di supporti specifici.

- Produce testi multimediali utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</td></tr>
<tr><td colspan="2">TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)

• Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazione, discussione di classe o di gruppo) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
• Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
• Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, nei individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
• Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</td></tr>
<tr><td>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</td><td>CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE</td></tr>
<tr><td>- Ascoltare ed interpretare le comunicazioni altrui.
- Usare 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 concettualizzare le parti di un testo letto e saperle esporre anche mediante mappe, schemi, diagrammi, tabelle.
- Saper esporre il proprio pensiero in modo chiaro in forma orale e scritta.</td><td>- Tipologie testuali: testi espositivi –argomentativi- cronaca - autobiografia
- Destinatari e scopo dei testi.
- Struttura logica delle principali tipologie testuali.
- Tutte le parti del discorso e le loro funzioni utili alla scrittura
- Le parti e la struttura logica della frase.
- Gamme di parole specifiche in base ai testi.</td></tr>
</table>

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 IMPARE** **PONE DOMANDE PERTINENTI, REPERISCE INFORMAZIONI, ARGOMENTA IN MODO CRITICO LE CONOSCENZE**

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza anche in funzione dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Espone oralmente testi anche avvalendosi di supporti specifici: immagini, plastici, schemi, mappe.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**
• Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti, fonti scritte e visive • Leggere un testo e porsi domande su di esso. • Rispondere a domande su un testo. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche …).	• Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici,tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di studio. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

DISCIPLINA 4: STORIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento **IMPARARE AD IMPARARE** **PONE DOMANDE PERTINENTI, REPERISCE INFORMAZIONI, ARGOMENTA IN MODO CRITICO LE CONOSCENZE**

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici ORALI, anche con risorse digitali

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
• Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa reperire dati. • Racconta i fatti studiati e li sa esporre, anche con risorse digitali • Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi . •	• Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: schedari, dizionari, indici, testimonianze, reperti. • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici,tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Strategie di studio e memorizzazione • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

DISCIPLINA 4: GEOGRAFIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento

	IMPARARE AD IMPARE **PONE DOMANDE PERTINENTI, REPERISCE INFORMAZIONI, ARGOMENTA IN MODO CRITICO LE CONOSCENZE**

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Ricerca dati e informazioni su fonti di vario genere, anche multimediali.
- Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, in particolari in quelli italiani, gli elementi fisici e antropici più significativi e le emergenze storiche, artistiche e culturali come patrimonio da salvaguardare.
- Mette in relazioni i quadri geo-storici in base agli elementi di Civiltà/ambiente che risultano più connotativi

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
• Leggere un testo e porsi domande su di esso. • Rispondere a domande su un testo. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni. reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche …). • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. • Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.	• Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici,tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

DISCIPLINA 3: MATEMATICA	Evidenza della Competenza europea di riferimento IMPARARE AD IMPARARE: ORGANIZZA LE INFORMAZIONI PONE DOMANDE PERTINENTI APPLICA STRATEGIE DI STUDIO

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Spiega il procedimento risolutivo di problemi e ragionamenti anche in forma scritta, mantenendo il controllo sui processi risolutivi e sui risultati.
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi adeguati e usando concatenazioni di affermazioni, accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di un'argomentazione corretta.
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite.
- Rafforza un atteggiamento positivo nei confronti della matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
• Leggere un testo e porsi domande su di esso. • Rispondere a domande su un testo. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione	• Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici,tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

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

DISCIPLINA 3: GEOGRAFIA	**Evidenza della Competenza europea di riferimento** **COMPETENZA MATEMATICO SCIENTIFICA TECNOLOGICA** **UTILIZZA CARTE GEOGRAFICHE, FOTOGRAFIE ATTUALI E DEL PASSATO, GRAFICI, DATI STATISTICI.**

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Si orienta sulle carte geografiche, utilizzando i punti cardinali e le coordinate. Sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico letterarie.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**
• Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, elaborazioni digitali ecc.). • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori sociodemografici • ed economici. • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.	• elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale • • Simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento; • Piante, mappe, carte . • Elementi di orientamento. • Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio). • Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani …

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

DISCIPLINA 3: STORIA E GEOGRAFIA	**Evidenza della Competenza europea di riferimento** **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:** - **INDIVIDUA RELAZIONI CAUSALI E TEMPORALI NEI FATTI STORICI** - **ORGANIZZA LE CONSOCENZE ACQUISITE IN QUADRI DI CIVILTA'** - **CONFRONTA GLI EVENTI STORICI DEL PASSATO CON QUELLI ATTUALI.**

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**
• Usare le fonti • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. • Organizzare le informazioni . • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. . • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in	• Fatti ed eventi dei periodi storici studiati • Storia locale; usi e costumi della tradizione locale • Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose • Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica

rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.	

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

DISCIPLINA 3: ARTE VISIVA	**Evidenza della Competenza europea di riferimento** **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:** **INDIVIDUA TESTI ICONICI E VISIVI DI VARIO GENERE** **UTILIZZA LINGUAGGI ICONICI PER RIELABOARE IMMAGINI E FORME**
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 - Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**
• Osservare e analizzare quadri di autori noti: descrizione sommaria del dipinto,. • Esprimere verbalmente interpretazioni e sensazioni provate. • . • Riconoscere rapporti tra immagini, gesti e movimenti, forme e colori, spazio, espressioni del viso, ambienti esterni ed interni in opere d'arte antiche e moderne • Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge da un punto di vista informativo	• Tecniche grafico pittoriche nelle immagini fruite • Lo spazio grafico-pittorico nei quadri di autori noti: criteri di descrizione sommaria del dipinto, criteri di interpretazioni • Lessico per le sensazioni suscitate alcune tecnologie della comunicazione • Codici visivi, sonori e verbali. • Il messaggio promozionale statico e dinamico

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

DISCIPLINA 4: MATEMATICA	**Evidenza della Competenza europea di riferimento** **COMPETENZA MATEMATICO SCIENTIFICA TECNOLOGICA** **UTILIZZA LE RAPPRESENTAZIONI SCALARI, LE COORDINATE GEOGRAFICHE E I RELATIVI SISTEMI DI MISURA.**

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro, …)
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista altrui
- 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.
- 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.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, …).

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**
• Utilizzare adeguatamente il linguaggio specifico della geometria. • Calcolare perimetri e aree delle figure studiate. • Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse. • Utilizzare i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. • Utilizzare il linguaggio matematico nella risoluzione di problemi.	• Concetti di rette, semirette, segmenti...di parallelismo, perpendicolarità. • Formule di Area e perimetro dei poligoni regolari. • Numeri naturali e decimali di ogni ordine • Le potenze. Sistema monetario dell'Euro. • Tecnica delle quattro operazioni. • Proprietà delle quattro operazioni da utilizzare come strategia facilitante nel

• Operare con i numeri naturali. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice, a seconda della situazione. • Usare in modo appropriato la calcolatrice. • Arrotondare, approssimare, stimare. • Operare con le frazioni e utilizzare numeri decimali, frazioni, percentuali per descrivere situazioni quotidiane significative per le scienze e per la tecnica	calcolo orale. • Concetto di arrotondamento. Concetto di frazione /equivalente e complementare. Concetto di percentuale • Calcolatrice.

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

DISCIPLINA 4: SCIENZE	**Evidenza della Competenza europea di riferimento** **COMPETENZA MATEMATICO SCIENTIFICA TECNOLOGICA** **Spiega utilizzando un linguaggio specifico i risultati ottenuti dai vari esperimenti anche con l'ausilio di schemi e disegni.**

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- **Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali.**
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
-

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**
• Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. • Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione	• Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza

LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

	ATTIVITA' (cosa fare?)	**Metodologie (come?)**	**Evidenza della competenza che si vuole sviluppare**
CONDIVISIONE DI SENSO	Raccolta delle aspettative Raccolta dei prerequisiti Raccolta dei valori della classe Raccolta delle tematiche da esplorare Esplorazione di giornali Negoziazione degli argomenti da affronatre con Famiglie ed alunni Costruzioni schemi e mappe dei percorsi Assemblea con le famiglie	Intervista a tre passi Lezione intermittente Assemblea dei bambini Lavoro di gruppo	**COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**: Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando intelocutori e regole della conversazione. IMPARARE AD IMPARARE: GESTIONE DI ARGOMENTI E MAPPE COCNETTUALI
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	Lavoro sui testi in adozione e su motori di ricerca per cercare le informazioni necessarie alla produzione di articoli redazionali su - **Verona Romana,** - **Il bullismo,** - **La fine del percorso quinquennale,** - **La sfida verso il futuro,**	A coppie A gruppi di 4 membri Cooperative learning informale e formale Individuali In grandi gruppi Assemblee Lezione intermittente	**COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA:** Espone oralmente argomenti di studio. Legge testi di diverso tipo espriemndo giudizi e cogliendo informazioni. Scrive correttamente testi di diverso tipo.

	- **Le interviste immaginarie con personaggi storici** - Laboratori dedicati con esperti esterni di: - storia, - scienze, - video, - riciclo creativo e tecnologia. Lavoro su schede e immagini Uscite in città e fuori provincia Laboratorio di giornalismo Attività dis viluppo delle risorse cognitive necessarie epr realizzare il progetto TG. Sono implicate le discipline di matematica, scienze, storia, geografia, tecnologia, lingua italiana, arte.		**IMAPARE AD IMPARARE**: Pone domande pertinenti Applica strategie di studio Reperisce ed organizza informazioni **COMPETENZE MATEMATICO SCIENTIFICHE**: Si muove con sicurezza nel calcolo orale e scritto, padroneggia diverse rappresentazioni e stima grandezze numeriche o di risultati di operazioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. Spiega il procedimento seguito. Analizza il fenomeno naturale attraverso al raccolta di dati, la loro analisi e rappresentazione. Spiega con linguaggio specifico il risultato di esperimenti. Riconsoce alcune problematiche scientifiche di attualità e assume comportamenti responsabili. **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE**

			CULTURALE: Legge, interpreta e ed esprime valutazioni su fenomeni artistici di vario genere, anche su messaggi veicoli dal mondo multimediale FORME Organizza le consocenze acquisite in quadri di civiltà. Confronta e collega . gli eventi storici del passato con quelli attuali cogliendo somiglianze, differenze, continuità, discontinuità.
COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI	**Costruzioni di articoli e redazionali su argomenti storici – scientifici – di attualità** **COSTRUZIONE DI UN MURALES 3d SU VERONA ROMANA**	Individuali A Gruppi X gli aspetti progettuali	**ESPRESSIONE CULTURALE**: Utilizza linguaggi iconici e tecniche pittoriche o grafiche per rielaboare immagini e forme **IMPARARE AD IMPARARE:** Collega le conoscenze e le argomenta in modo critico **COMPETENZE SCIENTIFICO MATEMATICHE TECNOLOGICHE** Riconsoce negli ambienti le principali sistemi tecnologici e le interrelazioni tra uomo e ambiente. Utilizza varie risorse cognitive, amteriali, informative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti.

			Utilizza comunicazioni procedurali o istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi.
RIFLESSIONE	**Autovalutazioni dei prodotti ottenuti** **Autoosservazioni e riflessioni metacognitive**	IN GRANDE GRUPPO IN PICCOLO GRUPPO INDIVIDUALI GRIGLIE, RUBRICHE , RELAZIONI	**IMPARARE AD IMPARARE** Autovaluta il processo di apprendimento

Scansione operativa

DIAGRAMMA DI GANT

fasi	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
CONDIVISIONE di Senso	Uscite sul territorio Negoziazione degli argomenti Mappe del percorso Presentazione Uda ad alunni e famiglie	Organizzazione della redazione Per il TG in gruppi di lavoro. Stesura delle domande per i vari redazionali Avvio al lavoro autogestito in piccolo gruppo						
Abilità Conoscenze	Uscita vendemmia Esercitazioni su abilita' disciplinari	Sviluppo di abilità e consocenze delle varie discipline.	Ricerche Raccolta informazioni Sviluppo di abilità conoscenze necessarie	Sviluppo di abilità conoscenze necessarie Uscita VR Romana LABORATORI Di Scienze Storia Tecnologia/Arte	Sviluppo di abilità conoscenze necessarie Uscita VR Romana LABORATORI Di Scienze Storia Tecnologia/ Arte	Sviluppo di abilità conoscenze necessarie Uscita VR Romana LABORATORI Di Scienze Storia Tecnologia/Arte	Laboratorio di video E riprese TG Ultimazione murales	

Compiti di realtà	**allenamento su testi espositivi presa di appunti raccolta di dati costruzioni di quadri storici: i greci**	**Avvio della redazione per il tg** **Mappa degli argomenti Ruoli**	**Intervista ad un giornalista**	**Stesura del primo redazionale**	**Stesura del secondo redazionale** **Realizzazione del progetto in scala per il murales**	**Stesura del terzo redazionale**	**Stesura del quarto redazionali**	**ASSEMBLAGGIO TG**
Riflessione	**Riflessione sulle abilità acquisite negli anni precedenti**					**Riflessione su ciò che bisogna migliorare nel redazionale**		**Autovalutazione dell'apprendimento**

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

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

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE

RUBRICA DI VALUTAZIONE -PRIMARIA

Studente: _____ Data: _____ Data: _____

Classe: __3^- 4^-5^ sez. ___

SCALA

1 = *Iniziale* 2 = *Di base* 3 = *Intermedio* 4 = *Avanzato*

Punteggio totale	Data: _____						Data: _____					
	Insegnante 1	*Insegnante 2*	*Insegnante 3*	*Insegnante 4*	*Insegnante 5*	*Valore medio*	*Insegnante 1*	*Insegnante 2*	*Insegnante 3*	*Insegnante 4*	*Insegnante 5*	*Valore medio*
Riflettere su di sé												
1. Ha cura dei propri materiali e dell'ambiente.												
2. Ha cura del proprio lavoro.												
3. Riflette sui propri punti di forza e /o debolezze												
Interagire/comunicare con gli altri												
1. Ascolta e rispetta le idee degli altri												
2. Lavora attivamente in gruppo.												
3. Sa essere propositivo												
4. Sa gestire le interazioni sociali												
Imparare ad imparare												

1. Impara dai propri errori	
2. Sa applicare strategie diverse	
3. E’ in grado di valutare il proprio lavoro	
4. Applica le conoscenze a diversi contesti	

ATTEGGIAMENTI

APERTURA MENTALE	
1. E’ motivato e perseverante	
2. E’ curioso	
INTERDIPENDENZA	
1. Riconosce l’altro come valore	