



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

UN MONDO DI MERAVIGLIE

ISTITUTO COMPRENSIVO IC 19

SCUOLA VERDI

CLASSE I B

A.S. 2018-19

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	9
Femmine	12
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	4
Alunni stranieri	
Bes	1
Dsa	1
I.104	1
ALTRO alunni certificati	2



Le
emozioni
possono
cambiarti

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

necessità di riappropriarsi dei propri sensi per conoscere la realtà circostante in tutti i suoi aspetti e interagire con gli altri in modo più efficace

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

consapevolezza e espressione culturale

Competenze correlate:

competenze sociali e civiche

TITOLO DELL'UDA
UN MONDO DI
MERAVIGLIE

DISCIPLINE COINVOLTE:

scienze

arte

tecnologia

geografia

italiano

LABORATORI UTILIZZATI:

artistico- artigianale

orto- giardino

falegnameria

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Realizzazione di

"edicole" contenenti paesaggi ricostruzioni di paesaggi tipici della Lessinia, suoni, profumi, oggetti e racconti legati al paesaggio

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

racconti

realizzazione e relazioni di esperienze scientifiche

impianti elettrici di atmosfera e tecnica del movimento degli specchi

costruzione di scatole

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 UN MONDO DI MERAVIGLIE

Cosa si chiede di fare agli studenti:

Osservare micro oggetti e macro cosmo, fotografie e giocare con la fantasia per trasformare l'oggetto osservato

Raccogliere materiale (immagini. Suoni, profumi, oggetti)

Annotare e descrivere caratteristiche della Lessinia

Ricostruire paesaggi tipici della Lessinia, attraverso: Immagini, suoni, profumi, oggetti, emozioni anche relativamente alla stagione

Scrivere racconti o leggende e personaggi fantastici ambientati nella Lessinia

In che modo :

Singoli: osservazione, raccolta , annotazioni

Piccolo gruppo: ricostruzione

Gruppo classe: riflessione, assemblaggio

Quali prodotti si vogliono ottenere:

La costruzione di alcuni diorama con materiale di riuso che contengano:

paesaggi realizzati con diverse tecniche, con utilizzo di specchi e luci,

suoni tipici

profumi

oggetti raccolti o riciclati

racconti realizzati dagli studenti

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

avvicinarsi allo studio di un ambiente naturale, attraverso l'esperienza diretta che coinvolga l'utilizzo di tutti i sensi. Rielaborare le conoscenze riflettendo anche sulle proprie emozioni. Giocare con la fantasia. Apprendere tecniche di manipolazione e costruzione. Assumere atteggiamenti di stupore nei confronti del mondo e degli altri

Tempi di svolgimento del compito di realtà

Annuale

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

materiale scolastico

strumentazione scientifica

uscita e visita guidata sul territorio

testi specifici della biblioteca della scuola

laboratori specifici

macchine fotografiche

Criteri di valutazione

Secondo le rubriche di valutazione

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI EVIDENZE	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta	5	Osserva le regole interne e quelle della comunità e del Paese (es. codice della strada); conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato; Si impegna con responsabilità nel lavoro e nella vita scolastica; collabora costruttivamente con adulti e compagni, assume iniziative personali e presta aiuto a chi ne ha bisogno.
		4	Utilizza con cura materiali e risorse. E' in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente. Collabora costruttivamente con adulti e compagni.
		3	Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali.
		2	Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità.
		1	Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	5	Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto delle altrui; adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori e ne individua le motivazioni. Richiama alle regole nel caso non vengano rispettate; accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni; segnala agli adulti responsabili comportamenti contrari al rispetto e alla dignità a danno di altri compagni, di cui sia testimone.
		4	Collabora costruttivamente con adulti e compagni.
		3	Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali. Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto.
		2	Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia.
		1	Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE	Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	5	Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
		4	Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva ...). Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.
		3	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).

		2	Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.
		1	Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO prodotto

dimensioni di osservazione	criteri	livello	descrittori di livello
LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE	Utilizzo del linguaggio tecnico specifico	5	Nella realizzazione del prodotto e nella sua illustrazione, è stato utilizzato in modo pertinente e corretto il linguaggio specifico richiesto, con precisione e accuratezza rispetto ai diversi contesti
		4	Nella realizzazione del prodotto e nella sua illustrazione, è stato utilizzato in modo pertinente e corretto il linguaggio specifico richiesto
		3	Nella realizzazione del prodotto e nella sua realizzazione è stato utilizzato un linguaggio corretto, con l'utilizzo dei termini specifici essenziali
		2	Nella realizzazione del prodotto e nella sua realizzazione si è utilizzato un linguaggio standard, privo di termini specifici
		1	Nella realizzazione del prodotto e nella sua realizzazione, il linguaggio utilizzato è essenziale, privo di riferimenti tecnici specifici, non sempre preciso ed esplicativo
	Efficacia comunicativa rispetto allo scopo e al target di riferimento	5	Il linguaggio utilizzato nella realizzazione del prodotto, nella sua illustrazione e presentazione è chiaro, ben strutturato, pienamente attinente allo scopo e alla funzione, ben calibrato e modulato rispetto ai contesti e ai destinatari
		4	Il linguaggio utilizzato nella realizzazione del prodotto, nella sua illustrazione e presentazione è chiaro, ben strutturato, calibrato rispetto al contesto, allo scopo, alla funzione e al destinatario
		3	Il linguaggio utilizzato nella realizzazione del prodotto, nella sua illustrazione e presentazione è strutturato e rispettoso dello scopo, con qualche incertezza rispetto al registro adeguato al contesto, alla funzione e al destinatario
		2	Il linguaggio utilizzato è corretto e rispondente al tema, ma generico e non riferito, nel registro, alle specifiche funzioni, scopi, destinatari della comunicazione
		1	Il linguaggio utilizzato è generico, essenziale, non calibrato sulle specificità del prodotto
	Utilizzo di tipologie testuali specifiche	5	Vengono utilizzate le tipologie testuali più adeguate per la realizzazione, illustrazione del prodotto, anche rispetto alle diverse esigenze (testo espositivo; argomentativo; lettera; schemi, relazione tecnica, ecc.). Le strutture delle diverse tipologie vengono utilizzate in modo pertinente e flessibile, con elementi di originalità e creatività
		4	Vengono utilizzate le tipologie testuali più adeguate per la realizzazione, illustrazione del prodotto, anche rispetto alle diverse esigenze (testo espositivo; argomentativo; lettera; schemi, relazione tecnica, ecc.)
		3	Vengono utilizzate in modo pertinente ed efficace alcune tipologie testuali
		2	Vengono utilizzate alcune tipologie testuali, utilizzando un linguaggio corretto, ma essenziale, non sempre calibrato sulle esigenze comunicative delle diverse fasi del lavoro
		1	Vengono utilizzate poche tipologie testuali, non sempre calibrate sulle esigenze comunicative delle diverse fasi del lavoro e con linguaggio generico, essenziale, poco preciso

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

DISCIPLINA 1: SCIENZE	Evidenza della Competenza europea di riferimento (dalla rubrica di valutazione) <p>Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.</p> <p>Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.</p> <p>Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p>
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) <p>-l'alunno esplora e sperimenta in laboratorio e all'aperto lo svolgersi dei più comuni fenomeni -sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni - ha curiosità e interesse</p>	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE
<ul style="list-style-type: none"> -realizzare esperienze -utilizzare strumenti specifici -utilizzare concetti specifici -riconoscere proprietà, analogie differenze -acquisire conoscenze -assumere un atteggiamento di curiosità e di rispetto nei confronti dell'ambiente naturale 	<ul style="list-style-type: none"> - Il metodo scientifico - La cellula - Strumenti del laboratorio scientifico - Caratteristiche dei viventi - Elementi di ecologia

<p>DISCIPLINA 2:</p> <p style="text-align: center;">ITALIANO</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni</p> <p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p>
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>-l'alunno interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, in un dialogo rispettoso delle idee altrui</p> <p>-usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri</p> <p>-legge e comprende testi letterari di vario tipo e sa idearne alcuni (favola, fiaba, racconto mitologico, racconto)</p> <p>- scrive testi corretti adeguati all'argomento, alla situazione, allo scopo e al destinatario</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>-ascoltare in modo attivo un testo narrativo, comprenderne il senso generale</p> <p>-saper sintetizzare le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo coerente</p> <p>-riflettere su quanto ascoltato e intervenire in modo adeguato, argomentando un'opinione personale</p> <p>-leggere in modo corretto ed espressivo</p> <p>Conoscere, distinguere, utilizzare le varie fasi del processo di scrittura (ideazione, pianificazione, stesura, revisione)</p> <p>-produrre testi creativi rispettando le regole ortografiche, morfosintattiche e lessicali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture grammaticali della lingua - Lessico fondamentale per gestione di comunicazioni formali e informali - Contesto, scopo e destinatario della comunicazione - Strutture essenziali del testo narrativo - Contesto storico di riferimento di autori di fiabe e favole - Differenze tra favola e fiaba

<p>DISCIPLINA 3:</p> <p style="text-align: center;">TECNOLOGIA</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>Conosce e utilizza oggetti</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali per progettare semplici prodotti</p>	
<p>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> -pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto -costruire oggetti -utilizzare applicazioni informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> - proprietà dei materiali -fasi procedurali per la progettazione -alcune applicazioni informatiche

<p>DISCIPLINA 4:</p> <p style="text-align: center;">ARTE</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</p>
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>-l'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale,applicando le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> -ideare e progettare elaborati -utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche espressive - rielaborare creativamente materiali d'uso comune - scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati 	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti e tecniche figurative - Regole della rappresentazione grafica

DISCIPLINA 5:

GEOGRAFIA

Evidenza della Competenza europea di riferimento

Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.

Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.

Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche
- utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie per comunicare efficacemente informazioni spaziali

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

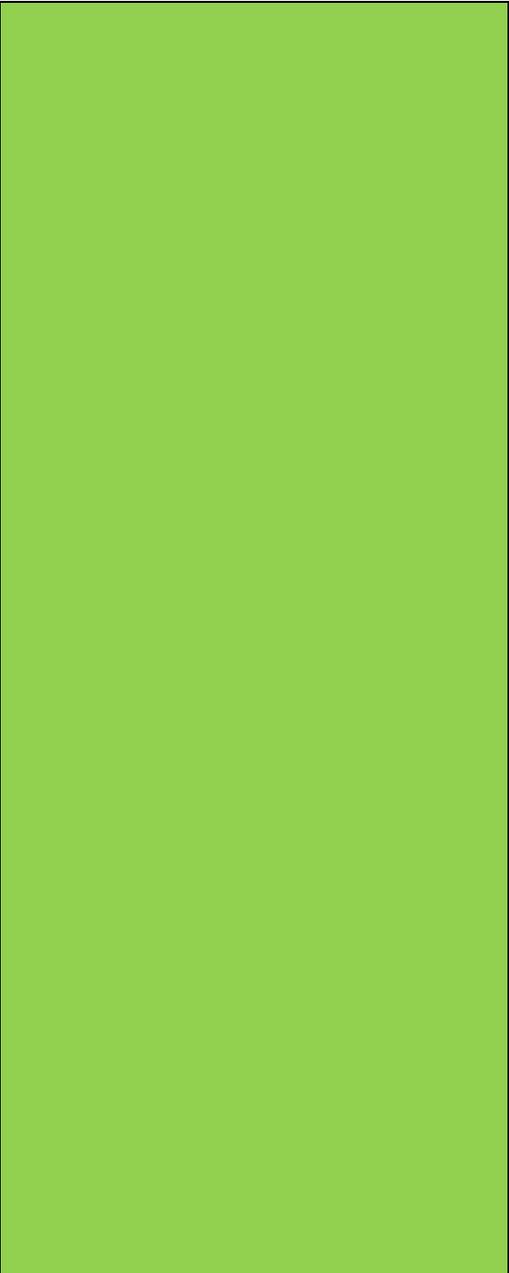
- sapersi orientare in luoghi noti e non noti
- saper leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche

CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

- I punti cardinali
- Caratteristiche e finalità delle carte geografiche

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>Assemblea con genitori</p> <p>Presentazione del progetto alla classe</p> <p>Uscita nel territorio</p>	<p>Modalità assembleare</p> <p>Preparazione all'uscita in classe</p> <p>Lettura di carte geografiche, analisi delle caratteristiche del paesaggio, fotografie in modalità gruppo classe, piccoli gruppi, individuale</p>	<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere</p> <p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività</p> <p>Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta</p> <p>Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.</p> <p>Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p>
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	-curricolari all'interno delle singole discipline coinvolte	Lezioni frontali e dialogiche	Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e

	<p>-laboratorio di arte</p> <p>-laboratorio falegnameria</p> <p>-laboratorio orto e giardino</p>	<p>Attività a gruppi</p> <p>Attività laboratoriali individuali o a gruppi</p>	<p>d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.</p> <p>Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p> <p>Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni</p> <p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p>

<p>COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI</p>	<p>Stesura di un racconto</p> <p>Orto e giardino nel cortile della scuola</p> <p>Supporto per orto verticale</p> <p>Diorami rappresentativi di un paesaggio naturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lavoro individuale - Piccoli gruppi - Attività laboratoriali 	<p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p>
<p>RIFLESSIONE</p>	<p>Organizzazione della presentazione del compito finale ai genitori</p> <p>Discussione relativa al percorso (punti di forza e punti di debolezza)</p> <p>Confronto relativamente alle aspettative individuali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppo classe - Questionari - Griglie di autovalutazione 	<p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività</p>

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

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