



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno**

rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO SAN MARTINO BUON ALBERGO

SCUOLA "SALVO D'ACQUISTO"

CLASSE TERZA T.P.

A.S. 2018-19

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	11
Femmine	12
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	
Alunni stranieri	7
Bes	1
Dsa	
I.104	
ALTRO alunni certificati	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Bisogno di attenzione, ascolto, concentrazione; sviluppo di autonomia e di coesione sociale.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

- Competenze sociali e civiche
- Imprenditorialità
- Competenze digitali

Competenze correlate:

- Competenza nella madrelingua
- Espressione culturale (arte)

TITOLO DELL'UDA

AMICI
PER
LA PELLE!

DISCIPLINE COINVOLTE:

- Italiano
- Arte
- Tecnologia

LABORATORI UTILIZZATI:

ILLUSTRAZIONE, CODING.

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Produzione di una storia illustrata.

Produzione di una storia animata.

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

- Verifica autentica individuale: ognuno deve preparare un quadro della storia illustrata e digitalizzarlo.

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.

Fonte: RETE VENETA PER LE COMPETENZE, F. Da Re

COMPITO DI REALTA': CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA:

AMICI PER LA PELLE!

Cosa si chiede di fare agli studenti

Dovrete trasformare la storia "Il tesoro più grande che c'è" prima in un libretto illustrato poi in sequenze animate.

In che modo (singoli, gruppi..)

Lavorerete in piccoli gruppi e anche singolarmente. Esaminerete la storia in lingua italiana e parteciperete a un laboratorio di illustrazione e successivamente a un laboratorio di coding.

Quali prodotti si vogliono ottenere

Otterremo un libretto illustrato e una storia animata.

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

Queste attività serviranno per sviluppare le vostre capacità di collaborare e lavorare insieme; per migliorare la vostra attenzione e concentrazione; per rendervi capaci di lavorare in autonomia, per imparare a scrivere e a utilizzare nuove modalità di espressione (illustrazione e coding).

Tempi di svolgimento del compito di realtà

Da novembre a maggio (tot.50 ore)

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Useremo: libri, quaderni, materiale vario (penne, matite, pennarelli, fogli bianchi, cartoncini, ...), computer, consulenza di esperti per i laboratori di illustrazione e coding.

Criteri di valutazione

Ognuno di voi dovrà produrre una sequenza della storia (un quadro/ una tavola e digitalizzarla. Rubrica valutativa di prodotto e delle competenze in madrelingua, in espressione culturale (arte) e competenze digitali.

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

DISCIPLINA 1: ITALIANO	Evidenza della Competenza europea di riferimento: MADRELINGUA (dalla rubrica di valutazione) - 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. - Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. - Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Evidenza della Competenza europea di riferimento: Competenze sociali e civiche: - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui.
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) - Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio. Individua il senso globale e/o le informazioni principali. Utilizza strategie di lettura funzionali agli scopi. - Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi manipolandoli, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. -	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Utilizzare correttamente le regole della conversazione. Utilizzare un registro adeguato a contesto e destinatari. Scrivere correttamente un testo narrativo. Scrivere testi con il programma Scratch.	Conoscere le regole della conversazione. Conoscere il registro adeguato al contesto e ai destinatari. Conoscere la struttura di un testo narrativo. Conoscere il programma Scratch.

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

DISCIPLINA 2: ARTE	Evidenza della Competenza europea di riferimento: ESPRESSIONE CULTURALE ARTE (dalla rubrica di valutazione): - Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. Evidenza della Competenza europea di riferimento: IMPRENDITORIALITA' - Prende decisioni singolarmente e/o prese da un gruppo. Valuta tempi, strumenti e risorse rispetto a un tempo assegnato.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 - Produce e rielabora in modo creativo immagini attraverso molteplici tecniche, materiali e strumenti diversificati.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Utilizzare diverse tecniche artistiche per illustrare un racconto.	Conoscere diverse tecniche artistiche per illustrare un racconto.

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

DISCIPLINA 3: TECNOLOGIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento: COMPETENZE DIGITALI (dalla rubrica di valutazione) - Produce elaborati utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Scrivere testi con il programma Scratch.	Conoscere il programma Scratch.

LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

	ATTIVITA' (cosa fare?)	Metodologie (come?)	Evidenza della competenza che si vuole sviluppare
CONDIVISIONE DI SENSO	Presentazione agli alunni della consegna e lancio del percorso annuale. Lettura, comprensione e analisi di un testo narrativo Condivisione dei significati	Brainstorming, dialogo in grande gruppo, lettura collettiva, lavoro di gruppo, peer to peer, lavoro individuale, lavoro al computer.	<u>Competenze sociali e civiche:</u> - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. <u>Imprenditorialità:</u> Prende decisioni singolarmente e/o prese da un gruppo. Valuta tempi, strumenti e risorse rispetto a un tempo assegnato. -
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	Illustrazione del racconto. Digitalizzazione del racconto. Laboratori	Lavoro di gruppo, lavoro di coppia e lavoro individuale.	<u>Competenze digitali:</u> - Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare. Produce elaborati utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento

			dell'obiettivo. <u>Madrelingua:</u> - 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. - Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. - Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI	Realizzazione di un albo illustrato: una tavola per ogni bambino Digitalizzazione dell'albo illustrato.	Lavoro di gruppo e lavoro individuale, lavoro al computer.	
RIFLESSIONE	Questionario di gradimento, grafici, breve testo scritto, dialogo in grande gruppo.	Lavoro individuale, lavoro di gruppo, grande gruppo.	

OPPURE
Scansione operativa
DIAGRAMMA DI GANT

fasi	TEMPI								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo
Senso		ott	nov						
Abilità Conoscenze			nov	dic	gen	feb	mar	apr	
Compiti di realtà					gen			apr	mag
Riflessione					gen				mag

Interverranno i seguenti atelieristi:

per il laboratorio di illustrazione: Bigardi Valeria (dal 12 novembre 2018 al 19 dicembre 2018, per un totale di 12 ore);

Ferrari Saba (dal 7 gennaio 2019 al 28 gennaio 2019, per un totale di 8 ore).

per il laboratorio di coding: Bissoli Giorgia (dal 09 gennaio 2019 al 08 maggio 2019, per un totale di 30 ore).

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	Tradizionali Prove di Verifiche di abilità e conoscenze	bimestri	Rubrica di prodotto/prestazione Voto decimale
Osservazione di processi (come?)	Docenti Autovalutazione	Griglie Osservazioni dei processi	bimestri	Rubrica di osservazione dello sviluppo delle evidenze di competenza
Livello di Competenza finale	Docente	Prove di verifica autentiche	Fine anno	Rubrica di valutazione delle evidenze della competenza Si utilizzano le nuove rubriche elaborate nella formazione e riferite alle competenze EU 2018: le competenze sociali e civiche sono valutate secondo la rubrica di competenza personale, sociale di imparare ad imparare,

- [illegible]

ATTEGGIAMENTI

APERTURA MENTALE

- [illegible]

[illegible]

- [illegible]

[illegible]

ATTEGGIAMENTI													
Approccio critico/etico/responsabile													
1. Riconosce opportunità, limiti e rischi dell'uso													
2. Usa gli strumenti digitali per un obiettivo specifico e si auto-controlla nell'uso													
Curiosità e interesse per il digitale													
1. Introdotto all'uso di un programma scopre da solo possibilità e funzionalità													
2. Cerca di andare oltre un uso solo immediato per un compito													

[illegible]

- [illegible]

[illegible]

- [illegible]

COMPETENZA DI IMPRENDITORIALITA'**RUBRICA DI VALUTAZIONE PRIMARIA**

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: __3^-4^-5^ Sez. _____

SCALA1 = *Iniziale*2 = *Di base*3 = *Intermedio*4 = *Avanzato*

Data: _____

Data: _____

*Punteggio totale**Insegnante 1**Insegnante 2**Insegnante 3**Insegnante 4**Insegnante 5**Valore
medio**Insegnante 1**Insegnante 2**Insegnante 3**Insegnante 4**Insegnante 5**Valore
medio***OSSERVARE LA REALTA'**

1. Osserva la realtà

2. Analizza la realtà individuando
opportunità e possibilità di cambiamento.**IDEARE**

1. Formula ipotesi .

2. Formula proposte migliorative/innovative.

3. Ascolta gli altri e
integra/condivide/concorda idee in
funzione di un obiettivo.**TRASFORMARE LE IDEE IN REALTA'**

