



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

“ACQUA - ARIA - TERRA - FUOCO”

---

ISTITUTO COMPRENSIVO n.° 5 VERONA – SANTA LUCIA

SCUOLA PRIMARIA “6 MAGGIO1848”

CLASSE 3 A

A.S. 2019/20

## DESCRIZIONE DELLA CLASSE

<b>Maschi</b>	10
<b>Femmine</b>	15
<b>Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici</b>	2
<b>Alunni stranieri</b>	19
<b>Bes</b>	
<b>Dsa</b>	
<b>I.104</b>	
<b>ALTRO alunni certificati</b>	

## BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Il gruppo classe è molto eterogeneo, un insieme di etnie diverse. Emerge l'esigenza di consolidare l'acquisizione della lingua italiana nella forma sia orale che scritta. Lo scopo è di facilitare la comunicazione verbale delle proprie esigenze, necessità, emozioni, tra pari e con l'adulto al fine di instaurare dinamiche relazionali positive.

### COMPETENZE EUROPEE:

#### Competenza focus:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

#### Competenze correlate:

Competenza alfabetica funzionale

Competenza in scienze e tecnologia

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

### TITOLO DELL'UDA

ACQUA

ARIA

TERRA

FUOCO

### DISCIPLINE COINVOLTE:

Italiano

Storia

Arte e immagine

Scienze e tecnologia

### LABORATORI UTILIZZATI:

- Laboratorio di archeologia
- Laboratorio di scienze sperimentali

### COMPITO DI REALTA': QUALE?

Mostra dei lavori prodotti ed esposizione delle attività svolte.

### VERIFICHE AUTENTICHE DISCIPLINARI DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO DI REALTA' FINALE:

Sintesi storico/antropologica sui quattro elementi.

Sintesi tecnico/scientifica sui quattro elementi.

Produzione grafica di tavole di fumetti.

# 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.

## CONSEGNA AGLI STUDENTI

### **Titolo UDA**

### **ACQUA ARIA TERRA E FUOCO**

### **Cosa si chiede di fare agli studenti?**

Scopriremo l'importanza dei quattro elementi (aria, acqua, terra e fuoco) nella storia dell'uomo, lavorando come i primitivi.

Ne scopriremo insieme alcune caratteristiche facendo esperimenti scientifici.

Racconteremo le nostre scoperte attraverso i fumetti.

### **In che modo?**

Lavoro di gruppo e verifiche autentiche individuali.

### **Quali prodotti si vogliono ottenere?**

Manufatti di argilla; tavole di fumetti.

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

Essere capaci di lavorare da soli, ma anche insieme.

Scoprire i quattro elementi: le loro caratteristiche fisiche e la loro utilità nella vita dell'uomo.

Imparare ad esprimere il nostro pensiero e le nostre scoperte attraverso il disegno.

### **Tempi di svolgimento dell'UDA.**

Secondo quadrimestre.

### **Risorse (strumenti, consulenze/ laboratori con atelieristi, laboratori autogestiti, opportunità...)**

Laboratori con atelieristi.

### **Criteri di valutazione**

Rubrica di valutazione.

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

<b>DISCIPLINA 1: ITALIANO</b>	<b>Evidenze della Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- riflettere su di sé</li><li>- interagire/comunicare con gli altri</li><li>- imparare ad imparare</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti.</li><li>• Ascolta e comprende i vari tipi di testo orali e scritti.</li><li>• Scrive testi corretti ortograficamente; rielabora testi completandoli e trasformandoli.</li></ul>	
<b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b>	<b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b>
<b>Ascolto e parlato</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialoghi, conversazioni, discussione) rispettando i turni di parola.</li><li>• Dialogare, conversare, discutere e raccontare vissuti personali e collettivi in contesti diversi</li><li>• Sviluppare la capacità di scegliere il lessico adeguato in rapporto al contesto</li><li>• Collegare l'acquisizione del lessico all'uso vivo e reale della lingua.</li><li>• Acquisire gradualmente le parole-chiave delle discipline di studio.</li><li>• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gamme lessicali</li><li>• Principali convenzioni morfosintattiche</li><li>• Principali segni interpuntivi</li><li>• Testi narrativi ed espressivi</li></ul>

**Lettura**

- Leggere testi (narrativi, storici, informativi, realistici...) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni.

**Scrittura**

- Scrivere sotto dettatura rispettando le regole ortografiche.
- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi.
- Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

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

<b>DISCIPLINA 2: STORIA</b>	<b>Evidenze della Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b>  - Riflettere su di sé
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</b></li><li>• L'alunno conosce elementi significativi del passato e del suo ambiente di vita</li><li>• Sa raccontare i fatti studiati e riconosce le tracce presenti sul territorio</li></ul>	
<b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b>	<b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscere i mutamenti avvenuti nel tempo e ipotizzarne le cause.</li><li>• Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia.</li><li>• Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali di una civiltà (aspetti della vita sociale, politica, economica, etc.).</li><li>• Individuare analogie e differenze tra gruppi umani preistorici.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• I vari tipi di fonti (orali, scritte, materiali, iconografiche).</li><li>• Il passato lontano: la Preistoria; le diverse società preistoriche (le varie tipologie di uomini preistorici), rapporto uomo - ambiente.</li><li>• Le tracce del passato storico nel proprio territorio di appartenenza.</li></ul>



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

**DISCIPLINA 3: ARTE E IMMAGINE**

**Evidenze della Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare:**

- imparare ad imparare
- interagire/comunicare con gli altri

**Evidenze della Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale:**

- Esprimere ed interpretare esperienze ed emozioni attraverso le varie forme di arte.

**TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012**

- 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).

**ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE**

- Manipolare materiali.
- Produrre disegni con strumenti e tecniche diverse.

**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**

- Tecniche di manipolazione.
- La tecnica del fumetto.

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

**DISCIPLINA 4: SCIENZE E TECNOLOGIA**

**Evidenze della Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare:**

- imparare ad imparare
- apertura mentale

**Evidenze della competenza in scienze e tecnologia:**

- applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità (Verifica vantaggi, rischi e pericoli dell'applicazione di scoperte scientifiche e tecnologiche).

**TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012**

- 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, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

**ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE**

- Osservare, formulare semplici ipotesi e fare confronti.
- Individuare i passaggi di stato e di aggregazione della materia.

**CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE**

- Semplici esperimenti.
- Le proprietà della materia e le sue trasformazioni.

## RUBRICA/RUBRICHE VALUTATIVE DELLA/E COMPETENZA/E FOCUS

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
<b>Riflettere su di sé.</b>	<i>Ha cura del proprio lavoro.</i>	Svolge il lavoro in modo superficiale.	Svolge il lavoro in modo sufficiente a soddisfare la richiesta.	Svolge il lavoro in maniera adeguata alla consegna.	Svolge il lavoro in modo organizzato, con precisione e cura.
	<i>Riflette sui propri punti di forza e/o debolezze.</i>	Va guidato a cogliere i propri punti di forza e/o debolezze.	Si avvia a riconoscere i propri punti di forza e/o debolezza.	Si riconosce in modo autonomo i propri punti di forza e/o debolezze.	Riflette su di sé in modo pertinente, responsabile e consapevole.
<b>Interagire, comunicare con gli altri.</b>	<i>Ascolta e rispetta le idee degli altri.</i>	Ascolta con fatica e non accetta le idee degli altri.	Ascolta in maniera discontinua e si avvia ad accettare idee diverse dalla propria.	Ascolta con attenzione e coglie punti di vista diversi.	Ascolta con attenzione ed è capace di interagire con consapevolezza rispettando le idee altrui.
	<i>Lavora attivamente in gruppo.</i>	Nel lavoro di gruppo segue le indicazioni dei compagni.	Nel lavoro di gruppo si avvia ad esprimere le proprie idee e a collaborare allo scopo.	Nel lavoro di gruppo esprime le proprie idee e collabora al raggiungimento del risultato.	Nel lavoro di gruppo è propositivo e collaborativo.

	<i>Sa gestire le interazioni sociali.</i>	Gestisce con difficoltà le diverse situazioni all'interno del gruppo.	Si avvia a gestire le diverse situazioni all'interno del gruppo.	Sa gestire in maniera adeguata le diverse situazioni all'interno del gruppo.	Sa gestire le diverse situazioni all'interno del gruppo.
<b>Imparare ad imparare.</b>	<i>Impara dai propri errori.</i>	Va guidato a riconoscere l'errore.	Riconosce l'errore ma non corregge.	Riconosce l'errore e corregge.	Impara dai propri errori.
	<i>Sa applicare strategie diverse.</i>	Si avvia ad applicare alcune strategie di apprendimento.	Sa applicare sufficientemente alcune strategie di apprendimento.	Sa applicare adeguatamente alcune strategie di apprendimento.	Sa applicare diverse strategie di apprendimento.
	<i>Applica le conoscenze ai diversi contesti.</i>	Guidato, riesce ad applicare le conoscenze ai diversi contesti.	Applica le conoscenze ai diversi contesti, in modo sufficiente.	Applica le conoscenze ai diversi contesti in modo adeguato.	Applica con padronanza le conoscenze ai diversi contesti.
<b>Apertura mentale.</b>	<i>E' motivato.</i>	E' poco motivato.	E' sufficientemente motivato.	E' adeguatamente motivato.	E' assai motivato.
	<i>E' curioso.</i>	E' poco curioso.	E' sufficientemente curioso.	E' adeguatamente curioso.	E' assai curioso.

Scansione operativa  
**DIAGRAMMA DI GANT**

Fasi	TEMPI								
	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
<b>Condivisione Senso</b>	Presentazione dell'Uda agli alunni e ai genitori	Progettazione e tempi: incontro con gli atelieristi							
<b>Sviluppo abilità, conoscenze, atteggiamenti</b>				Laboratorio di archeologia - Laboratorio scientifico	Laboratorio di archeologia - Laboratorio scientifico	Laboratorio di archeologia - Laboratorio scientifico	Laboratorio di archeologia - Laboratorio scientifico		
<b>Compiti di realtà Verifiche autentiche</b>								Allestimento mostra e presentazione del lavoro svolto	
<b>Riflessione</b>	Come presentare il progetto alle famiglie? E ai bambini?	Quali attività svolgere nell'ambito dei laboratori?						Riflessione finale con gli allievi: cosa ho imparato? Dove mi sono sentito più capace?	

## LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

<b>Cosa si valuta</b>	<b>CHI VALUTA (docenti, pari, autovalutazione)</b>	<b>Con quali STRUMENTI DI VERIFICA</b>	<b>TEMPI</b>	<b>STRUMENTO VALUTATIVO</b>
<p><b>Abilità e Conoscenze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi.</li> <li>• Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</li> <li>• Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali di una civiltà (aspetti della vita sociale, politica, economica, etc.).</li> <li>• Individuare analogie e differenze tra gruppi umani preistorici.</li> <li>• Produrre disegni con strumenti e tecniche diverse.</li> <li>• Osservare, formulare semplici ipotesi e fare confronti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docenti</li> <li>• Pari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Questionari</li> <li>• Interrogazioni</li> <li>• Testi prodotti</li> <li>• Tavole di fumetto</li> <li>• Osservazione diretta</li> </ul>	<p>Valutazione periodica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubriche di valutazione</li> </ul>
<p><b>Atteggiamenti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagisce/comunica con gli altri (capacità di collaborazione)</li> <li>• Apertura mentale (motivazione, curiosità, interesse)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docenti</li> <li>• Autovalutazione</li> </ul>	<p>Rubrica di valutazione</p>	<p>Valutazione periodica</p>	<p>Rubrica di valutazione</p>

<b>Livello di sviluppo della Competenza focus</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docenti</li></ul>	Verifiche autentiche: manufatti prodotti, tavole di fumetto, esposizione delle attività svolte.	Al termine del progetto	Rubrica di valutazione
--	---	--	-------------------------	------------------------

# DOVE E COME SI VERIFICA LA COMPETENZA

**CONOSCENZE:** Attraverso i prodotti dei compiti e la relazione finale; con prove tradizionali: questionari, interrogazioni, testi, ecc.

•**ABILITA'**: Attraverso i prodotti dei compiti e la relazione finale; attraverso l'osservazione in situazione; con prove tradizionali.

•**ATTEGGIAMENTI:** collaborazione, capacità di risolvere crisi e problemi, capacità decisionale, comunicazione, capacità di organizzazione, ecc., ovvero le **competenze in senso stretto**, si osservano in situazione, si rilevano attraverso il prodotto e la relazione finale.