

"LA VALIGIA DELLA NOTTE"

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C.5 SANTA LUCIA

SCUOLA "6 MAGGIO 1848"

CLASSE IV A

A.S. 2019-2020

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	14
Femmine	9
Alunni stranieri non in possesso di requisiti	
linguistici	
Alunni stranieri	9
Bes	3
Dsa	1
I.104	1
ALTRO alunni certificati	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE): "LA VALIGIA DELLA NOTTE"

Un viaggio notturno di una bambina tra sogno e incontri che personificano paure, emozioni e scoperte introspettive.

Cosa porterà la protagonista nella sua valigia al risveglio?

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

 Competenza in materia di cittadinanza

Competenze correlate:

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria



DISCIPLINE COINVOLTE:

- Italiano
- Scienze motorie (musica)
- Arte-immagine
- Tecnologia

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Rappresentazione teatrale



VERIFICHE AUTENTICHE DISCIPLINARI DI CONTROLLO DELLO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO DI REALTA' FINALE:

- Drammatizzazione su riadattamento di vari testi narrativi
- Costruzione scenografica specifica
- Biglietto d'invito

LABORATORI UTILIZZATI:

- Laboratorio di drammaturgia
- Laboratorio di tecnica scenografica
- Laboratorio teatrale

COMPITO DI REALTÁ 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

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA

LA VALIGIA DELLA NOTTE

Cosa si chiede di fare (descrizioni sommaria delle principali fasi di lavoro: es. ti chiedermo di "intervistare persone, raccogliere dati, costruire griglie, costruire pezzi per il plastico.....)

- A partire da letture di vari testi narrativi, scelti dalle insegnanti in collaborazione con gli atelieristi individuati, gli studenti sperimenteranno e interpreteranno la storia di una bambina protagonista che affronterà un viaggio nella notte tra sogno e incontri che personificano paure ed emozioni.
- Costruiscono l'ambientazione scenografica con colori, forme, strumenti, materiali, maschere, sagome di personaggi, lanterne, strutture, casette...
- Rappresentano attraverso il teatro la storia.
- Creano il biglietto d'invito della rappresentazione teatrale.

In che modo (singoli, gruppi..)

Individualmente, in peer to peer e in piccoli gruppi nella messa in scena.

- Quali prodotti si vogliono ottenere (il prodotto/i che viengono preparati in previsione del compito di realtà finale e della verifica autentica individuale : es broshur e spettacolo teatrale ; plastico e relazione su)
- Scenografie di ambientazione
- Messa in scena
- Biglietto d'invito

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

Il compito di realtà ha lo scopo di intensificare lo spirito di gruppo, l'aiuto e la collaborazione reciproca. Incrementare la responsabilità individuale e la motivazione all'apprendimento.

Lo sviluppo del compito di realtà favorisce l'incremento consapevole delle emozioni personali, il raffronto con le proprie paure, disagi, per superare difficoltà introspettive.

Tempi (svolgimento dell'UDA)

Metà della prima frazione temporale (a partire dal mese di novembre) fino alla seconda frazione temporale (maggio 2020).

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

Insegnanti, atelieristi esperti.

PC, LIM, cartoncini colorati, tempere, pennelli, pennarelli, forbici, materiali di riciclo, macchina fotografica, torcia, materiale multimediale, maschere, carta velina e carta crespa, tessuto-non tessuto, stampe, disegni, scoatch, cartoni (medie e grandi dimensioni), acetati...

Criteri di valutazione

Contributo ideativo e creativo, elaborati, manufatti, partecipazione scenica attiva.

Griglie di osservazione per il lavoro in coppia, in gruppo

Rubriche di valutazione: competenza di cittadinanza.

DISCIPLINA 1: ITALIANO	Evidenze della Competenza chiave di riferimento di cittadinanza
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Competenza di cittadinanza	Punti partenza della rubrica di valutazione: Capacità di rispettare le regole del bene comune, cura l'ambiente in cui vive
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)	
 L'allievo partecipa agli scambi comunicativi (conversazione turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un regist 	, discussione di classe o di gruppo) con compagni rispettando il tro il più possibile adeguato alla situazione.
 Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità caratte sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. 	eristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE
 Ascoltare e cogliere l'argomento principale di una conversazione. Seguire lo sviluppo di una conversazione inserendosi in modo pertinente, ponendo domande di chiarimento, scambio di idee anche tra pari. Riferire su esperienze personali e sostenere il proprio pensiero, organizzando il discorso in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico. 	 Le funzioni della lingua. Regole fondamentali per una comunicazione orale efficace. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.

DISCIPLINA 2: SCIENZE MOTORIE (MUSICA)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza di cittadinanza

Evidenze della Competenza chiave di riferimento di cittadinanza

Punti partenza della rubrica di valutazione: Capacità di rispettare le regole del bene comune, cura l'ambiente in cui vive Capacità di essere attento e sensibile a ciò che accade intorno a sè

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- L'allievo utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione ed esperienze ritmico-musicali.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Comprende all'interno di varie occasioni di gioco e sperimentazione corporea, il **valore delle regole** e l'importanza di rispettarle, nella **consapevolezza che la correttezza** e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili del vissuto di ogni esperienza.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
 Organizzare il proprio movimento nello spazio, in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. Utilizzare in forma originale e creativa modalità 	- Criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso di attrezzi.
espressive e corporee anche attraverso drammatizzazione, danza, esperienze ritmico- musicali.	- Drammatizzazione, danza ed esercizi ritmico- musicali.
 Assumere comportamenti adeguati atti a modulare e controllare i propri disagi ed emozioni anche in relazione agli altri 	- Benessere psico-fisico, cura di se stessi e rispetto dei pari.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI Competenza di cittadinanza	Evidenze della Competenza chiave di riferimento di cittadinanza Punti partenza della rubrica di valutazione: Capacità di essere attento e sensibile a ciò che accade intorno a sè						
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012							

- L'allievo utilizza gli elementi di base del linguaggio visuale per **osservare, descrivere e leggere immagini** statiche e messaggi in movimento.
- Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per **produrre e rielaborare in modo creativo** le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
- Riconoscere gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro	- Immagini fisse e in movimento: il messaggio visivo.
significato espressivo. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse.	- Tecniche e strumenti.
 Cogliere somiglianze e/o differenze interpretative su di uno stesso elaborato realizzato tra pari. Analizzare opere d'arte in modalità realistica ed emozionale. 	- Opere d'arte
emozionale.	

DISCIPLINA 4: TECNOLOGIA	Evidenze della Competenza chiave di riferimento di cittadinanza
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA Competenza di cittadinanza	Punti partenza della rubrica di valutazione: Capacità di essere attento e sensibile a ciò che accade intorno a sè

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- L'allievo affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni.
- Riesce a risolvere facili problemi mantenendo il **controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati** e **spiegando** a parole il **procedimento seguito.**
- Impara a costruire ragionamenti e a **sostenere le proprie ipotesi**, grazie ad attività laboratoriali, alla **discussione tra pari** e alla manipolazione di **modelli costruiti con i compagni**.
- Impara a **riconoscere situazioni di incertezza e ne parla con i compagni** iniziando a usare espressioni "è più probabile" e, nei casi più semplici, dando prima una quantificazione.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
- Osservare oggetti	
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali.	- Conoscenze procedurali di fabbricazione di oggetti
- Costruire manufatti	- Conoscenze procedurali di calcolo
 Descrivere la sequenza delle operazioni utili a redigere regolamentazioni condivise. 	
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti attraverso negoziazione di	- Conoscenza di strategie risolutive
idee di lavoro comune.	

RUBRICA VALUTATIVA DELLA COMPETENZA FOCUS- Competenza in materia di cittadinanza

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	
		1	2	3	4
Impegnarsi per interessi comuni	Rispetta le regole del bene comune, cura l'ambiente in cui vive	Rispetta raramente le regole del bene comune e la cura dell'ambiente in cui vive	Rispetta a volte le regole del bene comune e l'ambiente in cui vive	Rispetta le regole del bene comune e l'ambiente in cui vive	Rispetta le regole del bene comune e cura l'ambiente in cui vive apportando un contributo positivo
Partecipare ad un processo decisionale democratico	Propone soluzioni ai problemi della collettività	Propone raramente soluzioni ai problemi della collettività	Propone a volte soluzioni ai problemi della collettività	Propone soluzioni ai problemi della collettività	Propone soluzioni ai problemi della collettività in maniera costruttiva e positiva
Interessarsi a problemi ed eventi della società	È attento e sensibile a ciò che accade intorno a sè	È, raramente attento e sensibile a ciò che accade intorno a sé	È, a volte attento e sensibile a ciò che accade intorno a sé	È attento e sensibile a ciò che accade intorno a sé	È sempre attento e sensibile a ciò che accade intorno a sé

DIAGRAMMA DI GANTT

					TEMPI				
fasi	Periodo	Periodo	Periodo	Periodo	Periodo	Periodo	Periodo	Periodo	Periodo
	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
Condivisione Senso	Presentazione dell'UDA agli alunni e ai genitori				Revision e analisi del percorso con gli atelieristi			Ultimazione dei Iaboratori	
Sviluppo Abilità,conoscenze, atteggiamenti		Laboratorio di scenotecnica	Laboratorio di scenotecnica- Laboratorio teatrale	Laboratorio di scenotecnica- Laboratorio teatrale	Laboratorio di scenotecnica- Laboratorio teatrale	Laboratorio di scenotecnica- Laboratorio teatrale	Laboratorio teatrale	Laboratorio teatrale	
Compiti di realtà Verifiche autentiche				Produzione Scenografia in fase di ultimazione				Rappresentazione teatrale	
Riflessione	Iniziale Come presentare ai genitori?	Come organizzare i gruppi di lavoro?	Come rispondono gli alunni alla sperimentazione scenotecnica?	Intermedia Come procede la sperimentazione teatrale?	Cosa è necessario fare per incorporare armonicamente le fasi di sperimentazione?	Considerazioni sui processi	Ultimazione scenotecnica: quali punti di forza? Quali punti di criticità?	Finale Ultimazione tetrale: quali punti di forza? Quali punti di criticità?	

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

Cosa si valuta	CHI VALUTA	TEMPI	STRUMENTO	
	(docenti, pari, autovalutazione)	STRUMENTI DI VERIFICA		VALUTATIVO
Abilità e Conoscenze				
 Interagire in gruppo Leggere e interpretare testi narrativi Utilizzare il corpo come canale espressivo 	Docentipari	 Griglie di osservazione dei processi e dei prodotti 	Valutazione periodica	 Rubriche di prodotto/prestazio ne
Progettare plastici				
Atteggiamenti				
 Apertura mentale (motivazione, perseveranza, curiosità) Interdipendenza (riconosce l'altro come valore) 	Docentiautovalutazionepari	 Rubriche di valutazione 	Valutazione periodica	Rubriche di valutazione
Livello di sviluppo della Competenza focus Competenza in materia di cittadinanza	• Docente	 Verifiche autentiche: drammatizzazione, scenografie, biglietto d'invito 	 Al termine della Progettazione (fine della prima e della seconda frazione temporale) 	Rubriche di valutazione delle evidenze della competenza

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.

RUBRICA DI V	RUBRICA DI VALUTAZIONE COMPETENZA DI CITTADINANZA														
RUBRICA D	I VALUTAZIONE	PRII	MAI	RIA	E	SE	CON	DAF	RIA						
Studente: Classe: 4^ prim. Sez			Data:						Data:						
1 = iniziale 2	SCA 2 = base		inte	rm	edi	ю	4 =	ava	anz	zato)				
		Da	ta:					Da	ta:						
Punteggio to	otale	Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio	Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio		
Impegnarsi per interessi c	omuni														
1. Rispetta le regole del be	ene comune														
2. Si assume le proprie res	sponsabilità														
3. Cura l'ambiente in cui vi	ve														
Partecipare ad un process	o decisionale dei	moci	ati	CO											
Propone soluzioni ai pro collettività	blemi della														
Interessarsi a problemi ed eventi della società															
È attento e sensibile a c attorno a sé.	iò che accade														
	ATTEGGI	AME	ENT	1					I.						

SENSO DI APPARTENENZA						
Crea senso di appartenenza						
DISPONIBILITA'						
Ha cura e rispetto degli ambienti come presupposto di uno stile di vita sano e corretto						

È dalla raccolta delle esperienze, dei sogni, dei desideri che nasce una storia...

La nostra: "La valigia della Notte"

Momento di accoglienza e ideazione



