



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

# *A Tavola con Messer Boccaccio*



**ISTITUTO COMPRENSIVO VR 11 – VERONA, BORGO ROMA OVEST**

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO “MARIO MAZZA”**

**CLASSE II C**

**A.S. 2019-2020**

Insegnanti: MARTA TUBINI (arte), LUCIANA ZAMBONI (italiano), SILVIA CAPORASO (scienze)

IL PRANZO  
DEL SALADINO

## DESCRIZIONE DELLA CLASSE

<b>Maschi</b>	9
<b>Femmine</b>	8
<b>Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici</b>	2
<b>Alunni stranieri</b>	
<b>Bes</b>	4
<b>Dsa</b>	2
<b>I.104</b>	
<b>ALTRO</b>	

## BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Creare coesione e senso di appartenenza al gruppo classe, favorire l'inclusione, comprendere ed accogliere le diversità.  
Valorizzare le potenzialità espressive individuali e migliorare la comunicazione interpersonale.  
Stimolare la curiosità e favorire la conoscenza dei beni culturali ed ambientali del territorio.

### COMPETENZE EUROPEE:

#### Competenza chiave:

Competenza in materia di  
cittadinanza

#### Competenze correlate:

Competenza alfabetica funzionale

Competenza in materia di  
consapevolezza ed espressione  
culturali

Competenza in scienze

### TITOLO DELL'UDA

## A Tavola con Messer Boccaccio



### DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO: La vita al tempo della peste: le  
Novelle del "Decameron" di Giovanni  
Boccaccio

ARTE: Caratterizzazione dei personaggi e dei  
luoghi presenti nella novella "Chichibio e la  
gru"

SCIENZE: Malattie del Medioevo.  
Alimentazione di ieri e di oggi a confronto.

### LABORATORI UTILIZZATI:

Laboratorio di TEATRO e di SCIENZE

### COMPITO DI REALTA': QUALE?

Rappresentazione teatrale  
(+ videoriprese del backstage)

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

ITALIANO: analisi di alcune novelle tratte dal "Decameron" di Boccaccio

ARTE: interpretazione della novella "Chichibio e la gru" a fumetti

SCIENZE: realizzazione di lapbook sui 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 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.

Titolo UdA

## *A Tavola con Messer Boccaccio*

Cosa si chiede di fare

***Leggere, scegliere ed interpretare alcune novelle del “Decameron”; raccogliere informazioni su abbigliamento, ambienti e alimentazione nel Medioevo; inventare ed elaborare costumi e scene; individuare luoghi della Verona medievale dove poter ambientare le scene; messinscena di uno spettacolo (+ videoriprese del backstage)***



In che modo

**I ragazzi alterneranno fasi in cui lavoreranno in coppia e/o piccolo gruppo (per le ricerche iconografiche, la raccolta delle informazioni, le prove delle varie scene e per l'elaborazione delle scenografie) a momenti in cui sarà coinvolta l'intera classe (prove generali, videoriprese e spettacolo finale)**

Quali prodotti si vogliono ottenere

**Studio delle principali novelle del “Decameron” di Boccaccio legate al tema del cibo; caratterizzazione dei personaggi da interpretare. Relazione su abbigliamento e acconciature, ricette e galateo nel Medioevo. Ricerca e mappatura dei luoghi della Verona Medievale dove poter girare le scene. Lapbook su alimentazione e salute dal Medioevo ai giorni nostri. Interpretazione di una novella con il linguaggio del fumetto.**

Che senso ha il compito di realtà

**Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di**

**confronto responsabile e di dialogo. Creare coesione e senso di appartenenza al gruppo classe per favorire l'inclusione.**

### Tempi

**Da gennaio a maggio.**

### Risorse

**Laboratorio di teatro; laboratorio di scienze dell'alimentazione; laboratorio sul linguaggio del fumetto; visita a Castelvecchio con percorso + laboratorio sull'alimentazione e galateo nel medioevo dal titolo: *"Invito a banchetto: il cibo e la "maraviglia" sulle tavole medievali"*; visione *in classe* di parti del film *"Maraviglioso Boccaccio"* dei registi Paolo e Vittorio Taviani; visita al MusALab (Museo Archivio Laboratorio) di Franca Rame e Dario Fo per conoscere, dal materiale d'archivio, l'opera *"Il Boccaccio riveduto e scorretto"*.**

### Criteri di valutazione

**Verifiche orali e scritte in Italiano e in scienze; verifiche pratiche e grafico-pittoriche in arte. Griglie di osservazione, di riflessioni metacognitive e di autovalutazione.**



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

<b>DISCIPLINA 1:</b> <b>ITALIANO</b>	<b>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</b> <b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b> Comunicazione nella madrelingua: Comprende messaggi verbali relativi a diverse situazioni comunicative, interagendo in modo pertinente con gli interlocutori Riferisce, parafrasa, rielabora testi scritti di vario tipo, esprimendo opinioni e valutazioni su di essi
<b>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</b> <b>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</b> <b>Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo</b>	
<b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b>	<b>CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ascoltare un testo orale, comprendere il messaggio e individuare le relazioni logiche del discorso Riflettere su quanto ascoltato ed intervenire in modo adeguato utilizzando le proprie conoscenze ed argomentando il proprio punto di vista Esprimersi consapevolmente in modo diversificato a seconda di diversi contesti comunicativi e delle fondamentali funzioni della lingua</li><li>2. Leggere e comprendere diverse tipologie testuali (istruzioni, descrizioni, testi e non), individuandone le funzioni e i principali</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale</li><li>• Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi</li><li>• Tecniche di lettura espressiva</li><li>• Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana</li><li>• Contesto storico di riferimento di autori e opere</li></ul>

scopi comunicativi

Utilizzare modalità e strategie di lettura funzionali (lettura approfondita, esplorativa, selettiva)

Ricavare dai testi informazioni, confrontarle e riutilizzarle anche nello studio di altre discipline

Utilizzare tecniche appropriate ed efficaci per lo studio, orientando la lettura dei testi verso un processo di selezione e riconoscimento dei campi d'informazione e degli elementi di rilievo

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

<p><b>DISCIPLINA 2:</b></p> <p><b>ARTE</b></p>	<p><b>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</b></p> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p> <p>Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</p>
<p style="text-align: center;"><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</b></p> <p style="text-align: center;">L'alunno utilizza conoscenze e abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e per rielaborare immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b></p>
<p>Elaborare produzioni personali al fine di esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare in modo personale la realtà percepita.</p> <p>Trasformare materiali ricercando soluzioni figurative personali.</p> <p>Esplorare immagini, forme, ed oggetti presenti nelle opere d'arte o nell'ambiente utilizzando le proprie capacità immaginative ed introdurle nelle proprie produzioni creative</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche per realizzare prodotti grafici, pittorici, plastici e multimediali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strumenti e tecniche di produzione grafica, pittorica e plastica</li> <li>• Principali forme di espressione artistica (il fumetto, la fotografia, il teatro, l'audiovisivo)</li> <li>• Le tecniche miste: l'uso creativo del materiale di riciclo</li> <li>• Cenni di storia dell'arte utili alla lettura dei beni culturali ed artistici</li> </ul>

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

<p><b>DISCIPLINA 3:</b> <b>SCIENZE</b></p>	<p><b>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</b> <b>COMPETENZA IN SCIENZE</b> Utilizza il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere problematiche scientifiche e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute.</p>
<p><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</b> L'alunno riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita) Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici</p>	
<p><b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b></p>	<p><b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b></p>
<p>Gestire correttamente il proprio corpo; interpretare lo stato di benessere e di malessere che può derivare dalle sue alterazioni; attuare scelte per affrontare i rischi connessi con una cattiva alimentazione Sa utilizzare semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali. Comparare le idee di storia naturale e di storia umana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Igiene e comportamenti di cura della salute</li> <li>• Struttura dei viventi (uomo)</li> <li>• Impatto ambientale dell'organizzazione umana (confronto tra medioevo e oggi)</li> </ul>

## RUBRICA VALUTATIVA DELLA COMPETENZA FOCUS: CITTADINANZA

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
<p><b>IMPEGNARSI PER INTERESSI COMUNI</b></p> <p>Consapevolezza di sé, rispetto delle regole, dell'ambiente, delle diversità</p>	<p><b>E' in grado di interagire nel gruppo, accettare le regole e i compagni nelle diverse situazioni</b></p>	<p>Se sollecitato partecipa alle attività di gruppo con un ruolo gregario. Adotta comportamenti non sempre rispettosi delle regole. Con la mediazione di un adulto è responsabile di sé, degli altri e dell'ambiente</p>	<p>Partecipa alle attività di gruppo se interessato. In generale rispetta le regole ed è quasi sempre responsabile degli altri e dell'ambiente</p>	<p>Partecipa alle attività di gruppo in modo costruttivo. Adotta comportamenti rispettosi delle norme. E' responsabile di sé, degli altri e dell'ambiente</p>	<p>Partecipa alle attività di gruppo in modo propositivo e costruttivo. Adotta con consapevolezza atteggiamenti rispettosi delle norme e dell'ambiente</p>
<p><b>PARTECIPARE AD UN PROCESSO DECISIONALE DEMOCRATICO</b></p> <p>Capacità di confronto e dialogo e di gestione dei conflitti</p>	<p><b>E' in grado di ascoltare le idee degli altri evitando di imporre le proprie. E' disponibile al cambiamento</b></p>	<p>Non sempre rispetta i diversi punti di vista e i ruoli altrui e spesso non riesce a gestire la conflittualità. E' diffidente verso il cambiamento</p>	<p>Generalmente rispetta i diversi punti di vista e i ruoli altrui. Se guidato riesce ad ascoltare senza imporsi. E' disponibile al cambiamento se stimolato</p>	<p>Conosce e rispetta i diversi punti di vista e i ruoli ed è quasi sempre disponibile al confronto. E' disponibile al cambiamento</p>	<p>Conosce e rispetta sempre i diversi punti di vista e i ruoli altrui ed è favorevole al confronto. Manifesta propensione e disponibilità al cambiamento</p>
<p><b>INTERESSARSI A PROBLEMI ED EVENTI DELLA SOCIETA'</b></p> <p>Attenzione verso l'altro</p>	<p><b>E' in grado di comprendere i bisogni degli altri</b></p>	<p>Spontaneamente non è predisposto ad accorgersi delle difficoltà degli altri. Offre il proprio aiuto in maniera selettiva</p>	<p>Comprende i bisogni dei compagni e, se sollecitato dall'insegnante, offre il proprio aiuto</p>	<p>In generale collabora e offre spontaneamente il proprio aiuto</p>	<p>E' sempre collaborativo e offre volentieri il proprio aiuto indistintamente</p>

Scansione operativa  
**DIAGRAMMA DI GANT**

fasi	TEMPI							
	Periodo <b>Ottobre</b>	Periodo <b>Novembre</b>	Periodo <b>Dicembre</b>	Periodo <b>Gennaio</b>	Periodo <b>Febbraio</b>	Periodo <b>Marzo</b>	Periodo <b>Aprile</b>	Periodo <b>Maggio</b>
<b>Condivisione Senso</b>	Presentazione progetto a docenti, genitori ed alunni	Primi accordi con atelieristi	Definizione calendario incontri e programma con atelieristi					
<b>Sviluppo abilità, conoscenze, atteggiamenti</b>				Lettura espressiva di alcune novelle scelte dal Decamerone	Giochi ed esercizi d'improvvisazione; attribuzione parti ed incarichi; studio del copione e prove delle scene	Proseguono le prove; elaborazione scenografie e costumi; laboratorio sul cibo e sull'alimentazione	Elaborazione scenografie; prove generali; fotografie e videoriprese	Spettacolo teatrale e montaggio video
<b>Compiti di realtà Verifiche autentiche</b>				Elaborazione grafica di un fumetto dalla novella "Chichibio e la gru"	Verifiche orali di comprensione; studio e memorizzazione delle parti	Verifiche orali e lapbook su alimentazione		
<b>Riflessione</b>					Domande guida per la rilevazione di riflessioni metacognitive degli alunni		Questionario di autovalutazione	

**Laboratori attivati con atelieristi:** Laboratorio AM (in orario curricolare): **Animazione Teatrale e Scienze dell'Alimentazione**

Laboratori PM (in orario extra-curricolare) aperti a tutti gli studenti dell'Istituto: **Fumetto e Informatica di base**

## LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

<b>Cosa si valuta</b>	<b>CHI VALUTA</b> (docenti, pari, autovalutazione)	<b>Con quali</b> <b>STRUMENTI DI</b> <b>VERIFICA</b>	<b>TEMPI</b>	<b>STRUMENTO VALUTATIVO</b>
Abilità e Conoscenze	<b>Docenti</b>	<b>Verifiche disciplinari</b> <b>tradizionali</b>  <b>Prove di verifica di</b> <b>abilità e conoscenze</b>  <b>Compiti di realtà</b> <b>intermedi</b>	<b>In itinere</b>	<b>Rubrica di prodotto/prestazione</b>  <b>Voto in decimale</b>
Atteggiamenti	<b>Docenti</b>      <b>Autovalutazione</b> <b>alunni</b>	<b>Osservazione in</b> <b>situazione</b>     <b>Questionario</b> <b>metacognitivo e di</b> <b>autovalutazione</b>	<b>Durante lo</b> <b>svolgimento delle</b> <b>attività in classe</b> <b>e nei laboratori</b>	<b>Rubrica di osservazione dello</b> <b>sviluppo delle evidenze</b> <b>di competenza</b>
Livello di sviluppo della Competenza focus	<b>Docenti</b>	<b>Prove di verifica</b> <b>autentiche</b>	<b>Fine anno</b> <b>scolastico</b>	<b>Rubrica di valutazione delle</b> <b>competenze focus</b>

## 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 VALUTAZIONE COMPETENZA DI CITTADINANZA**

**RUBRICA DI VALUTAZIONE PRIMARIA E SECONDARIA**

Studente: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

Classe: **II Sez C**

SCALA

1 = *iniziale*

2 = *base*

3 = *intermedio*

4 = *avanzato*

*Punteggio totale*

Data: _____						Data: _____					
<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>	<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>
<b>Impegnarsi per interessi comuni</b>											
1. Rispetta le regole del bene comune											
2. Si assume le proprie responsabilità											
3. Cura l'ambiente in cui vive											
<b>Partecipare ad un processo decisionale democratico</b>											
1. Propone soluzioni ai problemi della collettività											
<b>Interessarsi a problemi ed eventi della società</b>											
1. È attento e sensibile a ciò che accade attorno a sé.											

---

**ATTEGGIAMENTI**

<b>SENSO DI APPARTENENZA</b>																			
1. Crea senso di appartenenza																			
<b>DISPONIBILITA'</b>																			
1. Ha cura e rispetto degli ambienti come presupposto di uno stile di vita sano e corretto																			

---