



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

CREATIVITA' IN GIOCO

ISTITUTO COMPRENSIVO BARDOLINO

SCUOLA COLA'

CLASSE 4A

A.S. 2019-2020

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	12
Femmine	5
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici Alunni stranieri	
Bes	3
Dsa	5
I.104	
ALTRO alunni certificati	

BISOGNI FORMATIVI

Bisogno di sperimentare stati di benessere e rilassamento. Creare coesione e senso di appartenenza al gruppo classe, favorire l'inclusione di tutti gli alunni, comprendere e accogliere le diversità di tutti, valorizzare le potenzialità espressive individuali, migliorare la comunicazione interpersonale.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

ALFABETICO FUNZIONALE

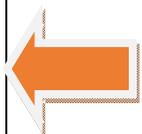
Competenze correlate:

- IMPRENDITORIALE



TITOLO DELL'UDA

CREATIVITA' IN GIOCO



DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO

ARTE

LABORATORI UTILIZZATI:

SCRITTURA CREATIVA, ILLUSTRAZIONE,
LABORATORIO TEATRALE/EDUCAZIONE
ALLA TEATRALITÀ



COMPITO DI REALTA': QUALE?

RAPPRESENTAZIONE TEATRALE DEI TESTI PRODOTTI

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

ITALIANO: scrittura di racconti di vari generi letterari

ARTE: illustrazione con tecniche diverse dei testi scritti. Creazione piccolo album collettivo

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

CREATIVITA' IN GIOCO

Cosa si chiede di fare

I docenti e gli esperti introducono l'argomento e i vari laboratori. Vi ricordate il magico mondo delle fiabe, dei miti, delle leggende? Sicuramente sì e ognuno di voi da piccolo avrà avuto il suo racconto preferito. Vedremo gli elementi che caratterizzano le varie tipologie testuali. Sarete poi chiamati a realizzare i "vostri" racconti, attraverso la scrittura, la pittura e perché no, attraverso un'emozionante messa in scena finale davanti ad un pubblico vero che vi incoraggerà e vi ricompenserà di tutta la fatica fatta!

In che modo (singoli, gruppi..)

Lavorerete individualmente ma soprattutto in coppia o in piccoli gruppi.

Quali prodotti

Alla fine di questo percorso avrete realizzato vari prodotti: un "vostro" copione e libro illustrato. Tutto questo lavoro si concluderà con una rappresentazione teatrale che vi vedrà attori protagonisti del vostro lavoro davanti ai vostri compagni di scuola e ai vostri genitori! L'emozione sarà alle stelle, ma tutto andrà per il meglio!

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti) e cosa imparerete?

Innanzitutto a comunicare in modo adeguato, ad ascoltare e ad essere ascoltati. A capire l'importanza di tutti i linguaggi (verbali e non verbali), a collaborare con i vostri compagni per la realizzazione di un obiettivo comune.

Tempi

Sarete impegnati in questo percorso per tutto l'anno, da fine novembre a metà maggio, quando anche i vostri genitori potranno applaudirvi.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Userete la vostra aula e la palestra. In questo percorso non sarete soli, due esperti esterni vi affiancheranno.

Criteri di valutazione

Valuteremo la qualità dei vostri lavori tramite delle rubriche di valutazione.

Valuteremo come avete lavorato con i vostri compagni, se avete ascoltato, se avete aiutato e partecipato attivamente.

Vi chiederemo, infine, di valutare il vostro lavoro e di dirci come vi siete sentiti durante questo percorso (autovalutazione).

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

DISCIPLINA 1: ITALIANO	Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento Evidenze della competenza alfabetico funzionale: <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere la funzionalità della lingua• Interagire in forma scritta• Comunicare i vari registri linguistici
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) <ul style="list-style-type: none">• L'alunno interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri• Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri• Legge e comprende testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione• Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE
<ul style="list-style-type: none">• Decodifica messaggi orali e scritti• Esprime argomentazioni• Padroneggia le convenzioni ortografiche e sintattiche	<ul style="list-style-type: none">• Conosce le principali convenzioni ortografiche e morfosintattiche• Conosce i principali registri linguistici• Conosce varie tipologie testuali: argomentazione

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

DISCIPLINA 2: ARTE	Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento Evidenze della competenza di imprenditorialità <ul style="list-style-type: none">• Osservare la realtà'• Ideare• Trasformare le idee in realtà• Atteggiamento di perseveranza• Lavorare in gruppo per un progetto
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>Utilizza le conoscenze sul linguaggio per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati</p>	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
<ul style="list-style-type: none">• Organizza graficamente un'ideale ambientazione• Usare tecniche grafico pittoriche contestualizzate al lavoro• Realizzare bozze	<ul style="list-style-type: none">• Conoscenza delle varie tecniche•

RUBRICA/RUBRICHE VALUTATIVE DELLA/E COMPETENZA/E FOCUS alfabetico funzionale

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
Comunicare i vari registri linguistici	Decodifica messaggi orali e scritti	Se supportato decodifica messaggi orali e scritti	Se sollecitato si sforza di decodificare messaggi orali e scritti	Decodifica messaggi orali e scritti utilizzando le proprie risorse	Decodifica messaggi orali e scritti con sicurezza
Interagire in forma scritta	Se guidato esprime argomentazioni	Esprime argomentazioni se sollecitato	Esprime semplici argomentazioni	Esprime argomentazioni coerenti	Esprime argomentazioni coerenti con sicurezza
Riconoscere la funzionalità della lingua	Padroneggia le convenzioni ortografiche e sintattiche	Se supportato si sforza di rivedere le convenzioni ortografiche e sintattiche	se sollecitato tiene conto delle convenzioni ortografiche e sintattiche	Utilizza le convenzioni ortografiche e sintattiche	Padroneggia con sicurezza le convenzioni ortografiche e sintattiche

Scansione operativa narrativa

FASE DI CONDIVISIONE DI SENSO					
TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze della /e COMPETENZA/E
NOV	<p>Presentazione dell'idea progettuale ai genitori in sede di assemblea.</p> <p>Presentazione del progetto da parte dell'esperta.</p> <p>Sommara pianificazione condivisa dei passi da fare per la realizzazione del progetto.</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Attività dialogica frontale</p> <p>Discussione guidata</p>	2 ORE	Italiano	Condivisione di scopi
FASE DI SVILUPPO DI ABILITA' - CONOSCENZE – ATTEGGIAMENTI					
TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA/E
DIC APR	<p>Ascolto attivo</p> <p>Scrittura creativa</p> <p>Creazione di libri illustrati</p>	<p>Lezioni dialogiche e frontali</p> <p>Brain storming</p> <p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro a coppie</p> <p>Lavoro in piccolo gruppo</p>	30	Laboratorio extracurricolare	<p>Punti partenza della rubrica di valutazione</p> <p>Evidenze della competenza alfabetico funzionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la funzionalità della lingua • Interagire in forma scritta • Comunicare i vari registri linguistici <p>Evidenze della competenza di imprenditorialità</p> <p>osservare la realta'</p>

		Lavoro in plenaria Didattica ludica Didattica laboratoriale			Ideare Atteggiamento di Perseveranza
--	--	--	--	--	---

FASE DELLA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA' / VERIFICHE AUTENTICHE INTERMEDI E FINALI

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA
APR MAG G	Esercitazioni teatrali	Didattica laboratoriale	20	Laboratorio extracurricolare	<p>Evidenze della competenza alfabetico funzionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la funzionalità della lingua • Interagire in forma scritta • Comunicare i vari registri linguistici <p>Evidenze della competenza di imprenditorialità</p> <p>Trasformare le idee in realtà</p>

FASE DI RIFLESSIONE

TEMI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA
Alla	Revisione critica del	Lezioni dialogiche	1 ora	Laboratorio extracurricolare	<p>Evidenze della competenza alfabetico funzionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la funzionalità della lingua

<p>fine di ogni labora torio</p>	<p>lavoro svolto Somministrazione di questionari per l'autovalutazione ? Lettura dei risultati dei questionari ? Individuazione dei punti di forza e di criticità ? Confronto tra risultati attesi e ottenuti ? Pianificazione di interventi migliorativi</p>	<p>e frontali Didattica metacognitiva Lavoro in piccolo gruppo Lavoro di coppie discussione e condivisione plenaria Didattica digitale (questionari online)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in forma scritta • Comunicare i vari registri linguistici <p>Evidenze della competenza di imprenditorialità</p> <p>Trasformare le idee in realtà</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Perseveranza</p>
--	---	---	--	---

2. Lavora in gruppo per un progetto assumendo specifici ruoli e compiti.																				
3. Sa aiutare i compagni e/o chiedere aiuto al bisogno.																				

ATTEGGIAMENTI

PERSEVERANZA																				
1. Porta a termine ciò che ha intrapreso.																				
2. Di fronte ad una difficoltà non si arrende.																				
3. Concepisce l'errore come possibilità di miglioramento.																				

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE - A

RUBRICA DI VALUTAZIONE - PRIMARIA

Studente: _____ Data: _____ Data: _____

Classe: __3^ - 4^ - 5^ _____

SCALA

1 = Per niente 2 = Poco 3 = Buono 4 = Eccellente

Data: _____ Data: _____

Punteggio totale

<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>
---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Comunica i vari registri linguistici																		
1. Racconta esperienze personali																		
2. Utilizza codici comunicativi adeguati ai contesti																		
3. Decodifica messaggi orali e scritti																		
Interagire in forma scritta																		
1. Distingue le caratteristiche significative di situazioni comunicative diverse																		
2. Elabora informazioni per finalità diverse																		
3. Esprime argomentazioni																		
Riconoscere la funzionalità della lingua																		
1. Padroneggia le convenzioni ortografiche e sintattiche																		
ATTEGGIAMENTI																		
Analizzare in modo critico e costruttivo																		
1. Usa la lingua in modo socialmente responsabile																		
2. Riconosce il valore delle opinioni altrui																		

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

Cosa si valuta	CHI VALUTA (docenti, pari, autovalutazione)	Con quali STRUMENTI DI VERIFICA	TEMPI	STRUMENTO VALUTATIVO
Abilita' e Conoscenze	I docenti I pari (autovalutazione)	Prove di verifica di abilità e conoscenze	Novembre a maggio	Rubrica di prodotto/prestazione Voto decimale
Atteggiamenti	I docenti	Griglie osservazione processi	Novembre maggio	Rubrica di osservazione della competenza
Livello di sviluppo della Competenza focus	I docenti	Prove di verifica autentiche	Novembre maggio	Rubrica di valutazione della competenza

DOVE E COME SI VERIFICA LA COMPETENZA

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

