



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL' UNITA' DI APPRENDIMENTO

BENVENUTI IN QUESTA GIUNGLA!

ISTITUTO COMPRENSIVO IC 12 VERONASCUOLA A. MANZONI

CLASSE 1B e 1D

A.S. 2020-21

Insegnanti

Aurora Campara, Elena Canel, Cettina Cannizzaro, Francesca Castagnini, Francesca Ghirlanda, Anna Perezani

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

capacità di esprimersi attraverso linguaggi diversi (narrativi, artistici, digitali), capacità di collaborare con gli altri per un interesse comune, capacità di accogliere l'altro

COMPETENZE EUROPEE:

Competenze chiave:

Competenza multilinguistica e
Imparare ad imparare

DISCIPLINE COINVOLTE:

- Italiano
- Matematica
- Educazione civica
- Arte

TITOLO DELL'UDA

BENVENUTI IN QUESTA
GIUNGLA!

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Realizzazione di un racconto di avventura attraverso
più linguaggi (fumetto e coding)

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

- Scrittura di un racconto d'avventura di classe dal tema:
l'accoglienza dell'altro
- Trasposizione del racconto in fumetto
- Trasposizione del fumetto in un'animazione attraverso il
linguaggio del coding

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

Cosa si chiede di fare

Vi chiederemo di creare un racconto d'avventura con personaggi...voi stessi! Lo trasformeremo prima in un fumetto e poi in scene d'animazione attraverso il linguaggio del coding. Il fumetto verrà utilizzato per accogliere gli studenti stranieri che molto spesso arrivano nella nostra scuola, anche durante l'anno. Per questo, il tema del vostro racconto sarà: l'accoglienza dell'altro.

In che modo

Per scrivere il racconto di avventura lavorerete prima individualmente e poi in assemblea tutti insieme: ognuno scriverà una parte del racconto. Talvolta si lavorerà individualmente per rappresentare sé stessi attraverso il fumetto, ad esempio, mentre per la realizzazione delle scene con il coding lavorerete a coppie. In momenti di assemblea si condivideranno i lavori e si prenderanno decisioni comuni.

Quali prodotti si vogliono ottenere

Si otterrà quindi un racconto d'avventura scritto da voi, che diventerà prima un fumetto e poi un'animazione grazie al linguaggio del coding.

Che senso ha il compito di realtà

La realizzazione del racconto di avventura ci servirà a capire come uno stesso prodotto si possa esprimere in linguaggi diversi: la scrittura, l'arte del fumetto, il linguaggio digitale del coding. Per farlo, dovrete lavorare insieme, collaborare ad uno stesso obiettivo: imparerete ad accogliere l'altro in prima persona! Questo sarà il messaggio del vostro racconto.

Tempi

Lavoreremo da gennaio a giugno, per un totale di 50h circa.

Risorse

Laboratorio di SCRITTURA CREATIVA con docente di Italiano.

Laboratorio di FUMETTO con esperto esterno

Laboratorio di CODING con esperto esterno

Criteri di valutazione

Verranno valutati i prodotti (racconto, fumetto, animazioni) e i processi (in che modo ci siamo arrivati?) dei lavori che si svolgeranno attraverso delle rubriche di valutazione.

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

DISCIPLINA 1: LINGUA ITALIANA	Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento COMPETENZA MULTILINGUISTICA Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale che scritta Apprezzare le diversità culturali Punti partenza della rubrica di valutazione
TRAGUARDI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> ● L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; ● Ascolta e comprende testi di vario tipo, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, le intenzioni dell'emittente. ● Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ● Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario. ● Esprime le proprie idee e adotta un registro adeguato. ● Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base. 	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
<ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare ed interpretare le comunicazioni altrui. ● Usare registri linguistici in base ai destinatari e ai contesti. ● Usare il lessico delle varie discipline. ● Comprendere testi anche in forma indiretta cogliendo le inferenze. ● Saper concettualizzare le parti di un testo letto e saperle esporre anche mediante mappe, schemi, diagrammi, tabelle. ● Saper esporre il proprio pensiero in modo chiaro in forma orale e scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le relazioni di significato tra le parole, campi semantici e lessicali ● Struttura logica delle principali tipologie testuali. ● Tutte le parti del discorso e le loro funzioni utili alla scrittura ● Riassunto orale di un testo narrativo ● Strategie di ascolto finalizzato e di ascolto attivo di testi orali semplici. ● Organizzazione delle informazioni in schemi, per punti o mappe concettuali. ● Le caratteristiche della tipologia testuale del racconto d'avventura e del fumetto. ● Le fasi della scrittura: lettura delle consegne; raccolta delle idee; scaletta; prima stesura.

- Composizione di un testo narrativo: racconto d'avventura

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

DISCIPLINA 2: MATEMATICA

Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Punti partenza della rubrica di valutazione

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiegare il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

- Automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi.
- Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse.
- Realizzare una semplice applicazione che richieda l'utilizzo di brevi e semplici script.
- Sperimentare la programmazione visuale
- Identificare i bug nel codice e dedurre soluzioni corrette.

- Identificare e scrivere istruzioni sequenziali.
- Attività di programmazione: esecuzione di algoritmi.
- Programmazione visuale a blocchi.
- Ambienti editor Scratch: immagini, testo, video, sonoro.

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

DISCIPLINA 3: EDUCAZIONE CIVICA	Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento: IMPARARE AD IMPARARE <i>Aver cura di sé</i> <i>Interagire/comunicare con gli altri</i> <i>Imparare ad imparare</i>
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 <ul style="list-style-type: none">● Confrontarsi con gli altri positivamente nel rispetto dei diversi ruoli.● Rispettare le regole della convivenza in classe e a scuola.● Gestire dinamiche relazionali.● Assumere comportamenti collaborativi con coetanei ed adulti.● Confrontarsi per superare conflitti e per cercare soluzioni eque per tutti.● Riflettere su comportamenti individuali e di gruppo.● Partecipare ad iniziative di accoglienza e solidarietà.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
<ul style="list-style-type: none">● Prendere coscienza del proprio "io".● Accettare e valorizzare le differenze.● Comprendere l'altro come persona diversa, ma con uguali diritti e doveri.● Riflettere sull'importanza della solidarietà e sul valore della diversità attraverso la cooperazione.● Partecipare attivamente al lavoro di classe, di coppia, di gruppo.	<ul style="list-style-type: none">● Chi è l'altro?● Il proprio ruolo in contesti diversi: scuola, famiglia, gruppo dei pari.● Il valore dell'empatia.● Il concetto di regola come base di una comunità.● I valori della solidarietà, della collaborazione e della tolleranza.

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

DISCIPLINA 4: ARTE

Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento

Punti partenza della rubrica di valutazione

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

- L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
- Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- Analizza e descrive immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

Esprimersi e comunicare:

- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate dallo studio dell'arte .
- Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (fumetto , prospettiva) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa.

Esprimersi e comunicare:

- Possedere una conoscenza dei vari elementi del linguaggio visivo
 - Possedere una conoscenza delle linee della grafica e della fumettistica
- Osservare e leggere le immagini**
- Leggere e interpretare decodificando un'immagine o un prodotto multimediale.

RUBRICA/RUBRICHE VALUTATIVE DELLA COMPETENZA FOCUS_1: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta	Produce testi in forma sia orale che scritta	Compone semplici testi con difficoltà e solo sotto la guida dell'insegnante/esperto	Compone testi semplici, con struttura lineare, in maniera autonoma e corretta.	Compone testi elaborati in modo autonomo e corretto.	Compone testi elaborati e originali in piena autonomia, con correttezza e proprietà.

RUBRICA/RUBRICHE VALUTATIVE DELLA COMPETENZA FOCUS_2: IMPARARE AD IMPARARE

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
Aver cura di sè	Conosce i propri punti di forza e criticità.	Va aiutato a conoscere i propri punti di forza e criticità.	Si impegna a riconoscere i propri punti di forza e criticità.	Prende consapevolezza dei propri punti di forza e criticità.	Prende consapevolezza dei propri punti di forza e debolezza e sa farne motivo di riflessione e crescita personale.
Interagire/comunicare con gli altri	Accetta la diversità e i bisogni degli altri	Va aiutato ad ascoltare i diversi bisogni degli altri	Si impegna ad ascoltare i diversi bisogni degli altri	Generalmente accetta la diversità dimostrando sensibilità verso i bisogni degli altri	Accetta la diversità e i bisogni dell'altro e coglie la diversità come ricchezza.
	Rispetta le opinioni altrui e riconosce i ruoli.	Va aiutato ad ascoltare gli altri e a riconoscere i ruoli	Si impegna ad ascoltare gli altri e a riconoscere il ruolo di un compagno all'interno del gruppo di lavoro.	Ascolta i diversi punti di vista e riconosce i ruoli	Rispetta le opinioni altrui, è consapevole dei ruoli all'interno di un gruppo in un'ottica di condivisione comune.
	Partecipa attivamente al lavoro di gruppo.	Tende a lavorare da solo e va aiutato a lavorare in gruppo	Si impegna a lavorare in gruppo, non sempre avendo un ruolo attivo.	Si sente parte attiva in un gruppo ed è in grado di affrontare situazioni di difficoltà	Partecipa con responsabilità al lavoro di gruppo ed interviene in modo propositivo anche in supporto del

					compagno in difficoltà.
Imparare ad imparare	Sa applicare le conoscenze ai diversi contesti.	Va aiutato ad applicare anche le conoscenze di base ai diversi contesti.	Si impegna ad applicare le conoscenze di base acquisite ai diversi contesti.	Applica le conoscenze acquisite, anche complesse, ai diversi contesti.	Applica in modo sicuro e consapevole le conoscenze acquisite ai vari contesti.

Scansione operativa narrativa

FASE DI CONDIVISIONE DI SENSO

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze della/e COMPETENZA/E
Dicembre	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione del progetto alla classe - Raccolta delle aspettative - Raccolta dei prerequisiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Lavori a gruppi - Assemblea dialogata - Brain storming 	2h	TUTTE	<p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA: Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Interagire/comunicare con gli altri</p>

FASE DI SVILUPPO DI ABILITA' - CONOSCENZE - ATTEGGIAMENTI

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze della/e COMPETENZA/E
Dicembre - Gennaio	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di racconti d'avventura di vario genere - Conoscere le caratteristiche di un racconto d'avventura - Scrittura di racconti d'avventura/personag 	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Individuale - Piccoli gruppi 	8-10h	ITALIANO EDUCAZIONE CIVICA	<p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA: Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Interagire/comunicare con gli altri</p>

	gi avventurosi/ambienti				
FASE DELLA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA' / VERIFICHE AUTENTICHE INTERMEDI E FINALI					
TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA
Gennaio	Laboratorio di scrittura creativa	Individuali Assemblea di classe	6h	ITALIANO	COMPETENZA MULTILINGUISTICA: Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta IMPARARE AD IMPARARE Interagire/comunicare con gli altri Imparare ad imparare
Febbraio- Marzo	Laboratorio di fumetto	Assemblea di classe Lavoro a piccoli gruppi	15h	ARTE	COMPETENZA MULTILINGUISTICA: Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta IMPARARE AD IMPARARE Interagire/comunicare con gli altri Imparare ad imparare Aver cura di sè
Marzo - Aprile	Laboratorio di coding	Lavoro a coppie	15h	MATEMATICA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA: Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta IMPARARE AD IMPARARE Interagire/comunicare con gli altri Imparare ad imparare Aver cura di sè
FASE DI RIFLESSIONE					
TEMI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA

Marzo e Maggio	Autovalutazione dei prodotti ottenuti	Questionario di autovalutazione individuale e di gruppo	2h (alla fine di ciascun compito di realtà)	TUTTE	IMPARARE AD IMPARARE - Aver cura di sè - Imparare ad imparare
-------------------	--	---	---	-------	--

OPPURE
Scansione operativa
DIAGRAMMA DI GANT

Fasi	TEMPI						
	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
Condivisione Senso	Presentazione e raccolta prerequisiti e aspettative						
Sviluppo Abilità, conoscenze, atteggiamenti	Conoscere un racconto d'avventura	Conoscere un racconto d'avventura					
Compiti di realtà Verifiche autentiche			Laboratorio fumetto	Laboratorio fumetto/ laboratorio Coding	Laboratorio Coding		
Riflessione	Riflessione sulle proprie abilità iniziali			Riflessione sul fumetto realizzato		Riflessione sul lavoro di Coding	Autovalutazione dell'apprendimento

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.