



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno**

rete disegnare il futuro

STORIE DI SCOPERTE E INNOVAZIONI

(PRESENTAZIONE DIGITALE)

ISTITUTO COMPRENSIVO 19 SANTA CROCE

SCUOLA GUARINO DA VERONA

CLASSE VI A

A.S. 2020-21

BISOGNI FORMATIVI :

AUMENTARE CAPACITA' COMUNICATIVE ED ATTENTIVE

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

**COMPETENZA IN MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALI**

TITOLO DELL'UDA

**STORIE DI SCOPERTE E
INNOVAZIONI**

DISCIPLINE COINVOLTE:

- STORIA
- ITALIANO
- MATEMATICA
- GEOGRAFIA
- TECNOLOGIA
- ARTE

LABORATORI UTILIZZATI:

**CRETA – CREAZIONE PAPIRO – CERAMICA -
INFORMATICA**

COMPITO DI REALTA': QUALE?

**REALIZZARE UNA PRESENTAZIONE IN POWER POINT O UNA
PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE**

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

**PRESENTAZIONE IN POWER POINT DI TUTTO QUELLO CHE VERRA' FATTO E
REALIZZAZIONE DI UN FILMATO SUI LABORATORI E SUI MANUFATTI CREATI**

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: STORIE DI SCOPERTE E INNOVAZIONI

Ti chiediamo di realizzare una presentazione digitale: durante la presentazione, racconterai il percorso che abbiamo fatto e quello che siamo riusciti a creare. A questo scopo dovremo:

- *Guardare filmati*
- *Raccogliere dati*
- *Costruire materiali del periodo storico preso in esame (tavolette d'argilla, papiri, suppellettili ...)*
- *Realizzare filmati e riprese*
- *Realizzare una presentazione*
-

Per questa attività lavorerete in coppia o in gruppi di massimo 3, rispettando le norme anti Covid

Per creare i materiali delle antiche popolazioni prese in esame, utilizzerete:

- *Banchi sui quali verranno realizzati i manufatti*
- *Dash e/o creta*
- *Foglio di carta per papiro*
- *Computer e tablet*
- *LIM*

Quello che faremo ti servirà per:

- **Aumentare l'attenzione**
- **Imparare a ricercare**
- **Imparare ad esprimere in modo chiaro e corretto le tue idee**
- **Imparare a collaborare con i tuoi compagni e con gli adulti**

Tempi (*svolgimento dell'UDA*)

- **Dal mese di novembre 2019 al mese di maggio 2021**

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

- **Laboratorio di ceramica e argilla (autogestito)**
- **Laboratorio informatica (con atelierista)**

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

DISCIPLINA 1: STORIA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE Riflettere su di sé Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con supporti digitali	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Ricavare da fonti diverse informazioni e conoscenze su aspetti del passato Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali Rappresentare concetti e conoscenze appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali	Fonti storiche Quadri di civiltà Le scoperte dei Sumeri (ruota piena, aratro, tornio, scrittura cuneiforme, sistema sessagesimale, astronomia ...) Il codice di Hammurabi La biblioteca di Ninive La scrittura e il papiro Le grandi invenzioni della Cina (scrittura, carta e inchiostro, stampa a caratteri mobili, bussola, seta ...)

DISCIPLINA 2: ITALIANO	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE Riflettere su di sé Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti Legge e comprende testi di vario tipo Formula messaggi chiari e pertinenti Scrivi testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza che la scuola offre Rielabora testi, parafrasandoli, completandoli e trasformandoli	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Cogliere l'argomento principale di una conversazione. Seguire lo sviluppo di una conversazione interagendo in modo collaborativo e pertinente e rispettando i turni di parola. Riferire oralmente su un argomento letto o studiato. Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. Mettere per iscritto ipotesi ed esperienze

DISCIPLINA 3: GEOGRAFIA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE Riflettere su di sé Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e /o interdipendenza	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione Riconoscere, nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi negativi e positivi dell'uomo e progettare soluzioni esercitando la cittadinanza attiva	Lessico geografico Punti cardinali e punti di riferimento Lettura di carte, grafici, dati statistici Elementi naturali ed antropici Ambienti geografici

DISCIPLINA 4: ARTE	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE Riflettere su di sé Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi Rielabora in modo creativo le immagini	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Realizzare un elaborato di un modello scelto Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati Rielaborare creativamente materiali di uso comune	Tecniche pittoriche e plastiche miste Manipolazione di materiali idonei ad essere modellati per una composizione decorativa Riuso di materiali Osservazione e classificazione di immagini e disegni estrapolate da ambiti diversi per riflessioni sulla loro qualità ed efficacia comunicativa

DISCIPLINA 5: TECNOLOGIA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE Riflettere su di sé Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali	Realizzazione di tavolette d'argilla per la scrittura Realizzazione di papiri Uso di programmi di videoscrittura e delle applicazioni della piattaforma Google Uso del telefono cellulare

DISCIPLINA 6 MATEMATICA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE Riflettere su di sé Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.	Il metodo della ricerca Grafici Dati statistici I sistemi di numerazione non in base 10 Le figure geometriche

RUBRICA/RUBRICHE VALUTATIVE DELLA/E COMPETENZA/E FOCUS

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
Riflettere su di sé	Riflette sui propri punti di forza e/o debolezza	Con la guida dell'insegnante si avvia a riconoscere i propri punti di forza e individuare le sue difficoltà.	Con la guida dell'insegnante è in grado di riflettere sui propri punti di forza e individuare i propri punti deboli.	E' in grado di riflettere autonomamente sui propri punti di forza e individuare i propri punti deboli.	E' in grado di riflettere autonomamente sui propri punti di forza e di individuare i propri punti deboli al fine di utilizzarli per migliorare se stesso.
Interagire e comunicare con gli altri	Lavora attivamente in coppia Ascolta e rispetta le idee altrui	Con la guida dell'insegnante si avvia ad argomentare le proprie idee e ad adeguare i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori. Mette in atto comportamenti di collaborazione.	Con la guida dell'insegnante argomenta le proprie idee e tiene conto di quelle altrui. Adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori. Mette in atto comportamenti di accoglienza e collaborazione.	Argomenta con correttezza le proprie idee e tiene conto di quelle altrui. Adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori. Mette in atto comportamenti di accoglienza e collaborazione.	Argomenta con correttezza le proprie idee e tiene conto di quelle altrui. E' propositivo. Adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori, motivando le proprie scelte. Mette in atto comportamenti di accoglienza e collaborazione.
Imparare ad imparare	Impara dai propri errori E' in grado di valutare il proprio lavoro Applica le conoscenze in contesti diversi	Con la guida dell'insegnante si avvia a ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse.	Con la guida dell'insegnante, utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, mappe concettuali	Pianifica il proprio lavoro ne descrive le fasi ed esprime giudizi sugli esiti.	Pianifica il proprio lavoro ne descrive le fasi, esprime giudizi sugli esiti. Sa suggerire ipotesi di soluzione ad eventuali situazioni che si presentano, seleziona quelle che ritiene più efficaci e le mette in pratica.

Scansione operativa
DIAGRAMMA DI GANT

fasi	TEMPI								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo
Condivisione Senso	novembre								
Sviluppo Abilità, conoscenze, atteggiamenti	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio		
Compiti di realtà Verifiche autentiche	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio		
Riflessione				gennaio			aprile		

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	Docente Autovalutazione	Test a risposta multipla Domande a risposta aperta	Tutto l'anno scolastico	Osservazioni e test di comprensione degli argomenti trattati. Comunicazione efficace nel video realizzato.
Atteggiamenti	Docente Pari Autovalutazione	Griglie osservazione predisposte	dicembre - aprile	Rubrica di valutazione della competenza
Livello di sviluppo della Competenza focus	Docente Pari Autovalutazione	Presentazione pover point e filmato	maggio	Rubrica di valutazione della competenza