



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno**

rete disegnare il futuro

“RACCONTIAMO D-ISTANTI” con la valigia

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C.5 SANTA LUCIA

SCUOLA “6 MAGGIO 1848”

CLASSE V A

A.S. 2020-2021

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE): "RACCONTIAMO D-ISTANTI"

Un viaggio con una valigia (il Kamishibai) ricca di brevi storie che argomentano il tema dei DIRITTI visti dai bambini.

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

TITOLO DELL'UDA

"RACCONTIAMO D-ISTANTI"

***"La Valigia" (il Kamishibai)**
Le insegnanti hanno ritenuto opportuno riproporre il simbolo della VALIGIA in termini di forma e funzione, in continuità alla progettazione relativa all'a.s. precedente 2019-2020, (rimodulata durante la didattica a distanza).

DISCIPLINE COINVOLTE:

- Italiano
- Ed.Civica
- Arte-immagine
- Tecnologia-Informatica

COMPITO DI REALTA': QUALE?

- Realizzazione di sequenze di storie sulla tematica dei DIRITTI con la tecnica del KAMISHIBAI
- Video produzione di un diario emozionale (Story-board) inerente al tema dei DIRITTI

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

- Elaborazione di brevi storie
- Creazione di tavole illustrate

LABORATORI UTILIZZATI:

- Laboratorio di scrittura creativa
- Laboratorio grafico-pittorico
- Laboratorio multimediale

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.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA

RACCONTIAMO D-ISTANTI con la valigia

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

- A partire da spunti di testi narrativi, scelti dalle insegnanti in collaborazione con gli atelieristi individuati, gli studenti faranno degli esercizi propedeutici alla scrittura creativa di brevi storie, inerenti il tema dei DIRITTI.
- In un secondo momento il gruppo classe elaborerà brevi storie a partire da un'ideazione condivisa e partecipata.
- Verranno illustrate, attraverso tavole rappresentative (con varie tecniche), le scene delle storie individuate.
- Si animeranno le scene con la voce narrante degli studenti che personificheranno i protagonisti principali delle singole scene con la tecnica del KAMISHIBAI.
- In contemporanea verrà prodotto un video definito il “percorso nel percorso” che funge da diario emozionale e che racconterà il modo che gli studenti hanno di percepire e vivere i DIRITTI in contesti di vita quotidiana.

In che modo (singoli, gruppi..)

Individualmente e in condivisione con l'intero gruppo classe.

- **Quali prodotti si vogliono ottenere (il prodotto/i che vengono preparati in previsione del compito di realtà finale e della verifica autentica individuale : es broshur e spettacolo teatrale ; plastico e relazione su)**
- **Scrittura creativa**
- **Brevi storie**
- **Tavole illustrate**
- **Video-diario emozionale**

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. Promuovere le intelligenze multiple e il pensiero divergente/creativo. Incrementare la responsabilità individuale e la motivazione all'apprendimento. Conoscere più a fondo le proprie e altrui opinioni anche dal punto di vista emozionale.

Lo sviluppo del compito di realtà favorisce l'incremento del senso civico, il contributo ideativo-creativo, l'assunzione di una maggiore consapevolezza delle emozioni personali.

Tempi (*svolgimento dell'UDA*)

Seconda frazione temporale a partire dal mese di gennaio e fino al mese di maggio.

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

Insegnanti, atelieristi esperti.

TABLET, LIM, Kamishibai, cartoncini colorati, tempere, pennelli, pennarelli, forbici, materiali di riciclo, videocamera, materiale multimediale, penna, carta velina e carta crespa, stampe, scotch, cartoni (medie dimensioni), acquerelli, carta da collage.

Criteri di valutazione

Per il prodotto (tavole illustrate): tecnica utilizzata, precisione (es. nel tratto, nella coloritura), coerenza (es. rispetto alla didascalia/alla sequenza ideata).

Griglie di osservazione per il lavoro in coppia, in gruppo

Griglia di osservazione/Criteri: Contributo ideativo e creativo, partecipazione attiva.

Rubrica di valutazione: competenza di cittadinanza.

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

DISCIPLINA 1: ITALIANO COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 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
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) • L'allievo partecipa agli scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.	
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.

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

DISCIPLINA 2: EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Competenza di cittadinanza	Evidenze della Competenza chiave di riferimento di cittadinanza Punti partenza della rubrica di valutazione: Capacità di applicare l'esercizio dei propri diritti
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 • L'allievo riconosce l'importanza della norma, collabora e partecipa attivamente e in modo responsabile. Rispetta e salvaguarda materiali e ambiente circostante. • Si pone in modo rispettoso e aperto al confronto e al dialogo. • Assume comportamenti adeguati per la prevenzione, il benessere psico-fisico e la sicurezza in vari ambienti. • Usa in modo critico e consapevole la rete e i media.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
- Prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente - Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria - Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo - Argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	- L'importanza della norma, regola, patto e sanzione - I rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali (essere cittadino e cittadino del mondo) - Concetto di diritto e dovere - Norme di comportamento in ambienti digitali - Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

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

DISCIPLINA 3: ARTE- IMMAGINE 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 significato espressivo - Sperimentare strumenti e tecniche diverse. - Cogliere somiglianze e/o differenze interpretative su di uno stesso elaborato realizzato tra pari - Analizzare illustrazioni di albi in modalità realistica ed emozionale.	- Immagini fisse e in movimento: il messaggio visivo - Tecniche e strumenti - Albi illustrati.

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

DISCIPLINA 4: TECNOLOGIA COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 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 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. - Costruire manufatti - Descrivere la sequenza delle operazioni utili a redigere regolamentazioni condivise. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti attraverso negoiazione di idee di lavoro comune.	- Conoscenze procedurali di fabbricazione di oggetti - Conoscenze procedurali di calcolo - Lettura di immagini in movimento - Conoscenza di semplici produzione e montaggio video - Conoscenza di strategie risolutive.

RUBRICA VALUTATIVA DELLA COMPETENZA FOCUS- Competenza in materia di cittadinanza

INDICATORI	DESCRIPTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 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 soluzioni ai problemi della collettività solo se guidato e sollecitato	Propone autonomamente soluzioni semplici ai problemi della collettività, ma accetta le proposte altrui.	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 sé	È poco attento e sensibile a ciò che accade intorno a sé e necessita di sollecitazioni	È sensibile e si lascia guidare volentieri ad una riflessione su ciò che accade intorno a sé	È attento e sensibile a ciò che accade intorno a sé	È sempre attento curioso e propositivo rispetto a ciò che accade intorno a sé

DIAGRAMMA DI GANTT

fasi	TEMPI								
	Periodo ottobre	Periodo novembre	Periodo dicembre	Periodo gennaio	Periodo febbraio	Periodo marzo	Periodo aprile	Periodo maggio	Periodo giugno
Condivisione Senso			Progettazione condivisa	Presentazione dell'UDA agli alunni e ai genitori	Revisione e analisi del percorso con gli atelieristi			Ultimazione dei laboratori	
Sviluppo Abilità, conoscenze, atteggiamenti				Laboratorio di scrittura creativa con esercizi propedeutici Laboratorio multimediale	Laboratorio di scrittura creativa Laboratorio multimediale	Laboratorio grafico-pittorico Laboratorio multimediale	Laboratorio grafico-pittorico Laboratorio multimediale	Ultimazione dei laboratori	
Compiti di realtà Verifiche autentiche				Esercizi di produzione di contenuti creativi	Elaborazione di brevi storie	Realizzazione di tavole illustrate Elaborazione del video-diario emozionale	Realizzazione di tavole illustrate Produzione del video-diario emozionale	Presentazione delle scene con la tecnica del Kamishibai Presentazione del video-diario emozionale (Story-board)	
Riflessione				Iniziale Come presentare ai genitori?	Cosa è necessario fare per incorporare armonicamente le fasi di sperimentazione?	Intermedia Considerazioni sui processi	Considerazioni sui processi	Finale Ultimazione: quali punti di forza? Quali punti di criticità?	

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

Cosa si valuta	CHI VALUTA (docenti, pari, autovalutazione)	Con quali STRUMENTI DI VERIFICA	TEMPI	STRUMENTO VALUTATIVO
Abilità e Conoscenze • Interagire in gruppo • Leggere e interpretare testi narrativi • Progettare tavole illustrate	• Docenti • pari	• Griglie di osservazione dei processi e dei prodotti	• Valutazione periodica	• Qualità del prodotto/prestazione
Atteggiamenti • Apertura mentale (motivazione, perseveranza, curiosità) • Interdipendenza (riconosce l'altro come valore)	• Docenti • autovalutazione • pari	• Rubrica di valutazione	• Valutazione periodica	• Rubrica di valutazione
Livello di sviluppo della Competenza focus • Competenza in materia di cittadinanza	• Docente	• Verifiche autentiche: • Brevi storie • Tavole illustrate • Questionari come strumento di investigazione e riflessione • Video-diario emozionale (Story-board)	• Al termine della Progettazione (fine della seconda frazione temporale)	• Rubrica di valutazione delle evidenze della competenza • Strategia autovalutativa

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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE PRIMARIA E SECONDARIA

Data:

4 = *avanzato*

Data:

Insegnante 4

Valore

1. Ha cura e rispetto degli ambienti come presupposto di uno stile di vita sano e corretto

ATTENZIONE AI PROCESSI

STRATEGIA AUTOVALUTATIVA

Sulla base del compito autentico assegnato, ogni alunno auto valuterà il proprio operato sulla base della seguente traccia:

- Ho trovato interessante il lavoro?
- Ho collaborato in modo attivo con i miei compagni di gruppo?
- Avevo voglia di creare qualcosa di effettivamente utile?
- Ho saputo predisporre i materiali necessari per lo svolgimento del lavoro?
- Ho messo a disposizione degli altri le mie conoscenze?
- Ho lavorato in modo attento e costante?
- Ho sfruttato al meglio le risorse a disposizione?
- Ho creato un lavoro chiaro ed efficace?

PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI
IDEE PER MIGLIORARE	