



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

# DIVENTIAMO PIGOTTARI E PIGOTTARE

---

ISTITUTO COMPRENSIVO "Bartolomeo Lorenzi" di Fumane

SCUOLA Secondaria di primo grado

CLASSE 2 D

A.S. 2020-21

## BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

### COMPETENZE EUROPEE:

#### Competenza focus: competenza imprenditoriale:

si fonda sulla creatività, sulla risoluzione dei problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore sociale

**Competenze correlate:** competenze di cittadinanza

### TITOLO DELL'UDA

## Diventiamo Pigottari e Pigottare

### DISCIPLINE COINVOLTE:

italiano  
geografia/storia  
tecnologia  
arte e immagine

### LABORATORI UTILIZZATI:

Artigianato e mestieri: la sartoria

### COMPITO DI REALTA': QUALE?

Costruire delle Pigotte, esporle per la vendita in una vetrina online e devolvere il ricavato all'UNICEF.

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

Italiano: descrizione e narrazione della Pigotta che si vuole realizzare;  
Arte e Immagine: disegno e colorazione della Pigotta su carta.  
Tecnica: Progettazione e realizzazione della Pigotta.  
Geografia: Documentazione ed esposizione del ruolo dell'UNICEF e delle altre Organizzazioni Internazionali

# 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: Diventiamo Pigottari e Pigottare

**Cosa si chiede di fare (descrizione sommaria delle principali fasi di lavoro: es. ti chiederemo di ... "intervistare persone, raccogliere dati, costruire griglie, costruire pezzi per il plastico...)**

#### Ti chiederemo di:

- Diventare volontario dell'Unicef
- Documentarti sulla situazione dei bambini nel mondo e sul ruolo che svolge l'Unicef per salvarli
- costruire delle Pigotte che poi verranno adottate
- decidere quali materiali /stoffe usare
- realizzare con la fantasia una o più Pigotte
- realizzare la carta d'identità di ogni Pigotta
- realizzare una vetrina online all'interno del sito della scuola dove è possibile adottare le Pigotte
- donare il ricavato all'UNICEF per salvare bambini nel mondo

#### In che modo (singoli, gruppi..)

- Ci sarà un primo momento in cui in classe verranno trattati gli argomenti che illustrano le Carte dei diritti dell'uomo, del bambino e le Organizzazioni internazionali, con focus sull'UNICEF attraverso lezioni dialogate, video e documentari inerenti. Si procederà poi ad analizzare la situazione dei bambini nel mondo, anche attraverso l'osservazione di dati e carte tematiche.  
Sarà richiesta in questa prima fase lo studio e l'approfondimento personale anche attraverso la realizzazione di presentazioni
- Successivamente si costituiranno dei gruppi di lavoro per la progettazione del compito di realtà in tutte le sue fasi
- Ogni alunno espone poi ai compagni il progetto della Pigotta che intende realizzare e ne racconta la storia
- Ogni alunno realizza una o più Pigotte
- L'ultima fase prevede l'allestimento a livello di classe della bacheca virtuale

**Quali prodotti si vogliono ottenere:**

Presentazioni sulla situazione dei bambini nel mondo

Progetti e disegni personali di Pigotte

Realizzazioni di storie delle Pigotte con relative carte d'identità

Pigotte

Fotografie delle Pigotte

Bacheca virtuale

**Che senso ha il compito di realtà (a cosa serve, per quali apprendimenti, perché):**

Creare un buon clima in classe, fondato sulla collaborazione; formare dei cittadini responsabili e sensibili ai problemi dei meno fortunati; educare all'altruismo; abituare l'alunno alla manipolazione, alla precisione e all'operatività.

**Tempi**

Da gennaio 2021 a fine maggio 2021

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

Laboratori con l'atelierista: la sarta

laboratori autogestiti digitali

**Criteri di valutazione**

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

<b>DISCIPLINA 1: Italiano</b>	<b>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</b> <b>Imprenditorialità</b> sviluppare la creatività lavorare in modalità collaborativa gestire progetti che hanno valore sociale
<b>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</b>  l'alunno:  - interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche; - usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella nell'elaborazione e realizzazione di progetti; - espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di ricerca, anche avvalendosi di presentazioni al computer; - scrive correttamente testi di tipo descrittivo e narrativo	
<b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b>	<b>CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE</b>
-interviene in una discussione di classe o di gruppo rispettando tempi e turni di parola;  -utilizzare testi funzionali di vario tipo per approfondire un argomento  -scrivere testi di tipo descrittivo e narrativo, corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, coerenti e coesi.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il testo descrittivo:</li><li>• Struttura di testi descrittivi e narrativi – differenze e funzionalità</li><li>• I diritti umani: letture varie</li></ul>

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

<p><b>DISCIPLINA 2: educazione civica (storia e geografia)</b></p>	<p><b>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</b></p> <p><b>Imprenditorialità</b></p> <p><b>sviluppare la creatività</b></p> <p><b>lavorare in modalità collaborativa</b></p> <p><b>gestire progetti che hanno valore sociale</b></p>
<p align="center"><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</b></p> <p>L'alunno :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende i concetti del prendersi cura della comunità.</li> <li>- È consapevole che i principi di solidarietà , uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</li> <li>- Conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani e del fanciullo.</li> </ul>	
<p align="center"><b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b></p>	<p align="center"><b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- interviene in una discussione di classe o di gruppo rispettando tempi e turni di parola;</li> <li>-utilizza testi funzionali di vario tipo per approfondire un argomento</li> <li>- prepara presentazioni sulle agenzie dell'ONU</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Dichiarazione dei diritti umani</li> <li>• Il diritto alla salute</li> <li>• I diritti dei minori</li> <li>• L'accesso all'acqua e al cibo</li> <li>• L'ONU per la pace e i diritti umani</li> <li>• Le agenzie dell'Onu</li> <li>• Le sfide del nostro secolo</li> <li>• Agenda 2030</li> </ul>

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

<p><b>DISCIPLINA 3: TECNOLOGIA</b></p>	<p><b>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</b></p> <p><b>Imprenditorialità</b></p> <p><b>sviluppare la creatività</b></p> <p><b>lavorare in modalità collaborativa</b></p> <p><b>gestire progetti che hanno valore sociale</b></p> <p><b>Punti partenza della rubrica di valutazione</b></p>
<p><b>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Progetta e realizza una Pigotta</li> <li>• L'alunno conosce i tessuti e ne riconosce le diverse caratteristiche e proprietà.</li> <li>• L'alunno riconosce l'impatto ambientale causato dall'industria tessile</li> <li>• Realizza una vetrina virtuale</li> </ul>	
<p><b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b></p>	<p><b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b></p>
<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegnare e realizzazione il modello in scala di proporzione della pigotta, impiegando strumenti del disegno tecnico..</li> <li>• Sviluppare atteggiamenti consapevoli nell'ambito tessile</li> <li>• Capire, attraverso le caratteristiche di alcuni tessuti, quale è il più adatto alla realizzazione della bambola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scale dimensionali</li> <li>• Conoscere le fibre tessili e distinguere quelle sostenibili per l'ambiente</li> <li>• L'inquinamento dell'acqua causato dall'industria tessile</li> </ul>

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

<b>DISCIPLINA 4: Arte e immagine</b>	<b>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</b> <b>Imprenditorialità</b> <b>sviluppare la creatività</b> <b>lavorare in modalità collaborativa</b> <b>gestire progetti che hanno valore sociale</b>
<b>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</b>  Riconosce il valore culturale di immagini, opere e prodotti artigianali di epoche e aree geografiche diverse dalle proprie - Realizza elaborati creativi scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali	
<b>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b>	<b>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</b>
L'alunno è in grado di: - Utilizzare consapevolmente strumenti, tecniche figurative e regole della rappresentazione visiva	La rappresentazione dell'acqua nell'opera dei grandi Maestri dell'arte - Tecniche artistiche di base Chiaroscuro e sfumato

## RUBRICA/RUBRICHE VALUTATIVE DELLA/E COMPETENZA/E FOCUS

INDICATORI <b>Evidenza</b>	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
<b>sviluppare la creatività</b>	usa l'immaginazione e un pensiero strategico per processi creativi in corso	Sa proporre solo se stimolato dall'insegnante o attraverso domande guida	Sa proporre con input iniziale del docente soluzioni creative	Sa proporre soluzioni creative	Sa proporre soluzioni creative accattivanti e realizzabili
<b>gestire progetti che abbiano valore sociale</b>	dimostra spirito d'iniziativa, comprende i vari processi, mantiene il ritmo nelle attività, assume decisioni affinché il prodotto finale abbia un valore nella comunità	si limita a riproporre situazioni già sperimentate, con scarsa aderenza al progetto si distrae facilmente	collabora alla ricerca di soluzioni, comprendendo in modo globale il progetto. Qualche volta si distrae	sa organizzare situazioni e propone procedimenti inerenti, attento in tutte le fasi del lavoro	sa organizzare situazioni e propone soluzioni brillanti, comprende tutti i vari processi del lavoro ed è attento e produttivo nelle fasi di esecuzione e aiuta il compagno in difficoltà
<b>Acquisizione delle informazioni</b>	L'alunno ricerca e recupera informazioni	Ricerca informazioni in modo confuso e recupera informazioni non necessarie allo svolgimento del compito	Ricerca informazioni in modo non ordinato e recupera informazioni parziali	Sa ricercare informazioni in modo semplice e ordinato e recupera informazioni essenziali	Sa ricercare informazioni attraverso diversi canali e recupera molte informazioni anche approfondite

<b>Responsabilità e partecipazione</b>	Dimostra responsabilità nei compiti affidati	Si dimostra poco responsabile portando a termine in modo parziale i compiti a lui affidati.	Se sollecitato dall'insegnante, si dimostra parzialmente responsabile, portando a termine in modo non sempre completo i compiti a lui affidati	Si dimostra abbastanza responsabile portando a termine in modo completo i compiti a lui affidati	Si dimostra responsabile portando a termine in modo completo e puntuale e in autonomia i compiti a lui affidati.
--	--	---	--	--	--

Scansione operativa narrativa

**FASE DI CONDIVISIONE DI SENSO**

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze della /e COMPETENZA/E
09/20	Condivisione con i colleghi	Discussione	1h		Gestire progetti che abbiano valore sociale
29/11/20	Condivisione Consiglio di classe	Discussione	10min		
29/01/21	Introduzione al progetto con identificazione delle sue finalità, del lavoro da svolgere e della destinazione delle bambole	Lezione dialogata	1h	Tecnologia	

**FASE DI SVILUPPO DI ABILITA' - CONOSCENZE – ATTEGGIAMENTI**

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA/E
29/01/	Approfondimento sui materiali che possono essere impiegati e	Lezione dialogata	1h	tecnologia	Ricerca e recupero di informazioni

21	sulle varie possibilità che i ragazzi hanno a disposizione per realizzare la bambola				

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

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA
04/02/21	Disegno e realizzazione dei progetti individuali	Lavoro individuale	2ore	Arte e immagine	Sviluppare la creatività
	Creazione della storia della Pigotta che poi verrà sintetizzata nella carta di identità	Lavoro individuale	2 ore	italiano	Sviluppare la creatività

**FASE DI RIFLESSIONE**

TEMI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA
	Dialogo ex post	Circle time	2 ore	tutte	<b>sviluppare la creatività</b> lavorare in modalità collaborativa gestire progetti che hanno valore sociale

**OPPURE**  
Scansione operativa  
**DIAGRAMMA DI GANT**

fasi	TEMPI								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	Periodo	periodo	Periodo
<b>Condivisione Senso</b>	gennaio								
<b>Sviluppo Abilità, conoscenze, atteggiamenti</b>	Gennaio	febbraio	marzo						
<b>Compiti di realtà Verifiche autentiche</b>			marzo	aprile	maggio				
<b>Riflessione</b>					maggio				

## 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>  Abilità e conoscenze, verifiche classiche, qui entrano le prove intermedie	<b>TEMPI</b>	<b>STRUMENTO</b> <b>VALUTATIVO</b>
Abilità e Conoscenze				
Atteggiamenti				
Livello di sviluppo della Competenza focus				

--	--	--	--	--

# 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.