



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO IC SOMMACAMPAGNA

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE 3C

A.S. 2019-20

Insegnanti CAROZZI NICOLO', MADELLA CECILIA, SOGA MICHELA

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Bisogno di condivisione di un lavoro collettivo che comprenda la consapevolezza dell'importanza nell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà.

Necessità di svolgere attività di carattere inclusivo data la presenza di alunni con disabilità e bisogni speciali.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

- Competenza personale e sociale di imparare ad imparare

Competenze correlate:-

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
- competenza alfabetica funzionale
- Competenza digitale

DISCIPLINE COINVOLTE:

- Italiano
- Arte e immagine
- Musica
- Tecnologia

TITOLO DELL'UDA

**Buon compleanno
Gianni Rodari!**
Audiolibro per un albo
illustrato

LABORATORI UTILIZZATI:

- Lettura espressiva (esperto esterno)
- Arte e immagine (Illustrazione del testo)
- Scrittura digitale, italiano e informatica

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Creazione di un albo illustrato di classe in formato cartaceo e digitale. L'albo illustrato cartaceo, creato con il contributo di tutti gli alunni, verrà riprodotto anche nel formato digitale - audiolibro- con la lettura animata individuale.

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

- Verifica di produzione artistica nell'ambito grafico
- Verifica di interpretazione della lettura (lettura espressiva per audiolibro)
- Verifica di scrittura digitale

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.

Fonte: RETE VENETA PER LE COMPETENZE, F. Da Re

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA : Buon compleanno Gianni Rodari

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

In questa attività vi chiederemo di leggere e illustrare un racconto di Gianni Rodari

In che modo (singoli, gruppi..)

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)

Realizzeremo, utilizzando il lavoro di tutti, un grande albo illustrato di classe che trasferiremo anche su video in formato digitale.

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

In questo filmato scorreranno le immagini dei nostri disegni accompagnate dalle nostre voci che leggeranno il testo del racconto.

Il video sarà accompagnato anche da parole scritte da noi utilizzando il computer che cominceremo a conoscere durante questo viaggio nel racconto di Rodari.

Tempi (svolgimento dell'UDA)

Il lavoro occuperà le prossime settimane e avremo l'opportunità di lavorare con un esperto che ci insegnerà a leggere come un vero attore di teatro

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

Laboratori con esperti esterni

Criteri di valutazione

In questo percorso valuteremo la cura e l'impegno che metteremo nel realizzare artistico e di lettura e la vostra capacità di lavorare insieme ai compagni.

In arte e immagine presteremo attenzione alla vostra capacità di inventare disegni e illustrazioni utilizzando quello che abbiamo imparato nel percorso di arte e nella lettura valuteremo l'espressività della lettura e la capacità di interpretare il testo come dei veri attori.

<p>DISCIPLINA 1: ITALIANO</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza personale e sociale di IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>INTERAGIRE E COMUNICARE CON GLI ALTRI:</p> <p>Ascolta e rispetta le idee degli altri Lavora attivamente in gruppo Sa essere propositivo Sa gestire le interazioni sociali</p> <p>COMP. ALFABETICO FUNZIONALI - COMUNICA I VARI REGISTRI LINGUISTICI:</p> <p>Utilizza codici comunicativi adeguati ai contesti Decodifica messaggi orali e scritti</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</p> <p>Ascolto e Parlato</p> <p>Letture e Comprensione</p>	
<p>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p> <p>Consolidare la strumentalità della lettura attraverso attività motivanti;</p> <p>acquisire opportune strategie di lettura, compresa la tecnica della lettura ad alta voce e la cura dell'espressione;</p> <p>allenare emotivamente processi cognitivi necessari alla comprensione e alla riflessione critica;</p> <p>attivare la ricerca e dunque il piacere di interrogare testi che invitino alla ricerca di risposte di fronte a domande di senso.</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE</p> <ul style="list-style-type: none"> - consolidamento della lettura strumentale; - rispetto consapevole della punteggiatura; - concetto di variazione del tono espressivo tra le diverse parti di un testo narrativo; - avvio all'accento logico nelle parole di un testo al fine della comprensione e del far comprendere; - distinzione tra narratore e parti dialogate a cui corrisponde un diverso registro espressivo

<p>DISCIPLINA 2: TECNOLOGIA</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Punti partenza della rubrica di valutazione:</p> <p>INTERAGIRE E COMUNICARE CON GLI ALTRI:</p> <p>Ascolta e rispetta le idee degli altri Lavora attivamente in gruppo Sa essere propositivo Sa gestire le interazioni sociali</p> <p>COMP. DIGITALI - REALIZZARE MATERIALI DIGITALI</p> <p>Usare strumenti informatici Realizzare prodotti digitali</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p align="center">Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto</p>	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - usare oggetti, strumenti e materiali; - utilizzare semplici supporti digitali per l'apprendimento; - realizzare semplici immagini digitali utilizzando software appropriati per il disegno; - giocare con software didattici e non; - riconoscere le componenti del computer, le principali periferiche, hardware e software; - utilizzare i comandi per accendere e spegnere il computer; - avviare e chiudere i programmi, salvare i files, stampare i documenti; - utilizzare software didattici; - scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura; - utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base; - utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento; - utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi; - avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; - utilizzare terminologia corretta nelle relazioni scritte e orali 	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p> <p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - procedure di accensione spegnimento del PC; - uso dei comandi principali ai programmi; - avvio corretto utilizzo mouse e tastiera, delle finestre del sistema operativo e degli applicativi di videoscrittura e disegno; - le principali componenti del computer, periferiche, hardware e software; - i comandi per accendere/spegnere il computer, avviare/chiudere i programmi, salvare i files e stampare i documenti; - alcuni software didattici; - semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento; - i principali dispositivi informatici di input e output; - i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici; - semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare; - terminologia specifica.

<p>DISCIPLINA 3: ARTE E IMMAGINE</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Punti partenza della rubrica di valutazione:</p> <p>INTERAGIRE E COMUNICARE CON GLI ALTRI:</p> <p>Ascolta e rispetta le idee degli altri Lavora attivamente in gruppo Sa essere propositivo Sa gestire le interazioni sociali Cura dei propri materiali cura del proprio lavoro; è motivato e perseverante</p> <p>Competenza di espressione e consapevolezza culturale Utilizza le immagini per esprimere esperienze e sentimenti</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p align="center">L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici elastici, ma anche audiovisivi e multimediali). E' in grado di osservare esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)</p>	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Trasformare immagini materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini ed opere d'arte. - Sviluppo delle abilità fino-motorie relative al disegno, alla colorazione e alle tecniche del collage. - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendone gli elementi, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento visuo-spaziale. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno conosce: - l'albo illustrato come prodotto artistico e letterario. - la relazione tra parole ed immagini sapendo individuare nel testo scritto gli elementi utili per produrre un albo illustrato. - i diversi linguaggi artistici attraverso un primo approccio alla storia dell'arte riconoscendo le diversità stilistiche dei vari artisti.

DISCIPLINA 4: MUSICA**Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento****Competenza personale sociale di IMPARARE AD IMPARARE****INTERAGIRE E COMUNICARE CON GLI ALTRI:**

Ascolta e rispetta le idee degli altri
Lavora attivamente in gruppo
Sa essere propositivo
Sa gestire le interazioni sociali

Competenza di espressione e consapevolezza culturale

Utilizza la musica per comunicare esperienze e sentimenti.

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

La musica, componente fondamentale e universale dell'esperienza umana, offre uno spazio simbolico e relazionale propizio all'attivazione di processi di cooperazione e socializzazione, all'acquisizione di strumenti di conoscenza, alla valorizzazione della creatività e della partecipazione, allo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché all'interazione fra culture.

ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

L'alunno è capace di:

- esplorare diverse possibilità espressive della voce, imparando ad ascoltare sé stessi e gli altri;
- esplorare diverse possibilità espressive di oggetti sonori e strumenti; eseguire, da soli o in gruppo, semplici brani vocali strumentali;
- essere consapevole del ruolo della musica nella drammatizzazione di un racconto e poi nella riproduzione digitale.

CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

L'alunno conosce:

- Le capacità espressive della voce umana;
- Il ruolo della musica e dei suoni nei racconti e nel...cinema; la musica come amplificatore di vicende e di emozioni

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
ARTE E IMMAGINE Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno cura il proprio lavoro - È motivato e perseverante nel progettare e portare a termine il lavoro - Produce elaborati grafici personali, utilizzando in modo creativo ed originale diversi stili e tecniche del linguaggio iconico. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini ed opere d'arte. 	Progetta con metodo il proprio lavoro con la guida di un docente o compagno esperto e la cura della realizzazione è discontinua e necessita di sollecitazione o supporto; usa il linguaggio visivo in modo spesso slegato dalle finalità espressive	Progetta approssimativamente il proprio lavoro il proprio lavoro e cura la realizzazione in modo discontinuo ; usa il linguaggio visivo in modo generalmente coerente con le finalità espressive	Progetta con metodo il proprio lavoro e ne cura la realizzazione; usa il linguaggio visivo in modo appropriato e e coerente con le finalità espressive.	Progetta con metodo il proprio lavoro e ne cura la realizzazione con perseveranza; usa il linguaggio visivo in modo appropriato e originale rispetto alle finalità espressive
TECNOLOGIA Realizzare contenuti digitali	Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni interagendo con soggetti diversi	Sull'indicazione dell'insegnante produce un elaborato utilizzando in modo basilare le applicazioni del software scegliendo risorse adeguate. Accosta i linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Produce un elaborato utilizzando in modo basilare le applicazioni del software scegliendo risorse adeguate. Accosta i linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Produce un elaborato utilizzando in modo corretto le applicazioni del software, scegliendo il layout grafico adeguato. Nell'inserimento delle risorse fa scelte pertinenti per rendere comprensibile e gradevole l'invito. Accosta adeguatamente i linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Produce un elaborato utilizzando in modo corretto le applicazioni del software, scegliendo il layout grafico adeguato. Nell'inserimento delle risorse fa scelte efficaci per rendere comprensibile e gradevole l'invito. Accosta creativamente i linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

<p>ITALIANO</p> <p>Esprimersi e comunicare nella madre lingua</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende l'importanza dell'ascolto nella comunicazione. - Si pone in un atteggiamento attivo di ascolto. - Rispetta il basilare rispetto del turno di parola. - Ascolta e riproduce, rispettando le diverse fasi della comunicazione significativa. - Pone domande pertinenti. - Riconosce la propria difficoltà espressiva e mette in moto adeguate strategie per colmare il gap nella performance. 	<p>legge con difficoltà, in modo poco corretto e inespressivo.</p>	<p>legge in modo abbastanza corretto e abbastanza scorrevole ed espressivo</p>	<p>legge in modo corretto, scorrevole ed espressivo. Comprende ed estrapola informazioni in modo completo e autonomo.</p>	<p>legge in modo corretto, scorrevole ed espressivo, utilizzando strategie di lettura funzionali allo scopo.</p>
<p>MUSICA</p> <p>Ascoltare, analizzare, rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali</p> <p>Esprimersi con il canto e la musica</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Rappresentare gli eletti basilari di brani musicali e gli eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali - Utilizzare la propria voce, il corpo, gli oggetti sonori, gli strumenti musicali e nuove tecnologie per produrre e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali. 	<p>Rendersi conto che ogni cosa che ci circonda ha un suono e può "fare" e diventare musica.</p>	<p>Rendersi conto che la musica gioca un ruolo nel racconto, conferendo un maggior spessore e volume narrativo alle diverse fasi della storia.</p>	<p>Rendersi conto che la musica veicola stati d'animo e amplifica emozioni nelle diverse vicende del racconto.</p>	<p>Rendersi conto che l'utilizzo sapiente della musica favorisce il processo di identificazione e immedesimazione con i diversi personaggi della storia, meccanismo psicologico in grado di vincere stereotipi e addirittura radicati pregiudizi.</p>

RUBRICA/RUBRICHE VALUTATIVE DELLA/E COMPETENZA/E FOCUS personale e sociale di imparare ad imparare

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
Interagire e comunicare con gli altri	Ascolta e rispetta le idee degli altri Lavora attivamente in gruppo Sa essere propositivo Sa gestire le interazioni sociali	Ascolta e rispetta le idee degli altri secondo il suo tempo ed interesse del momento, ha spesso bisogno di mediazioni adulte. Coglie spunti per lavorare in gruppo e propone soluzioni in modo occasionale o sotto la guida di un adulto. altalenante. Sa gestire le interazioni sociali con difficoltà , necessita del contenimento di altri più esperti.	Generalmente ascolta e rispetta le idee degli altri, ma talvolta ha bisogno di mediazioni adulte. Coglie spunti per lavorare in gruppo in modo altalenante. Propone idee utili al gruppo di lavoro in forma frammentaria. Sa gestire le interazioni sociali in modo discontinuo.	Ascolta e rispetta le idee degli altri, cogliendo spunti per lavorare attivamente in gruppo. Propone idee sempre utili e pertinenti al lavoro. Sa gestire positivamente le interazioni sociali.	Ascolta con curiosità ed interesse le idee degli altri, cogliendo spunti per lavorare attivamente in gruppo. Propone idee creative ed originali e sempre pertinenti al lavoro. Sa gestire in piena autonomia le interazioni sociali con una buona capacità di mediare.
Apertura mentale e riflessione di sé	Cura dei propri materiali cura del proprio lavoro; è motivato e perseverante	Ha cura del proprio lavoro e dei propri materiali in modo occasionale; si dimostra motivato al fare ma necessita di continue sollecitazioni per concludere il compito, ha bisogno di domande guida e contenimento per riflettere	Ha cura del proprio lavoro e dei propri materiali in modo discontinuo; si dimostra motivato al fare ma necessita di sollecitazioni per concludere il compito o mantenere la determinazione, talvolta ha bisogno di indicazioni per guidare la sua riflessione.	Ha di solito cura del proprio lavoro e dei propri materiali; si dimostra perseverante e motivato al fare, talvolta ha bisogno di indicazioni per guidare la sua riflessione.	Ha sempre cura del proprio lavoro e dei propri materiali; si dimostra sempre perseverante e motivato al fare e alla riflettere.

Scansione operativa

DIAGRAMMA DI GANT

Fasi	TEMPI					
	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO
Condivisione Senso	Presentazione UDA alunni e famiglie. Condivisione Mappe del percorso.					
Sviluppo Abilità, conoscenze, atteggiamenti	Introduzione perquisito della lettura espressiva	Lavoro sulle sonorità presenti nel racconto e le onomatopee.	Drammatizzazione delle varie scene con l'utilizzo del corpo Inizio laboratorio di scrittura digitale. Percorso sull'illustrazione del paesaggio per utilizzarlo nelle immagini della storia			
Compiti di realtà Verifiche autentiche				Registrazione delle parti vocali Illustrazione immagini per accompagnare l'audiolibro scrittura digitale del testo drammatizzato realizzazione delle illustrazioni		

Riflessione					Visione collettiva del prodotto Autovalutazione	
--------------------	--	--	--	--	--	--

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.

Da Valutare il profitto e le competenze di Franca da Re

